

CARTAGENA

de Leo Colovini

Nuestro juego representa la gran evasión de la fortaleza de Cartagena de Indias que se produjo en 1672. Según cuenta la leyenda, los piratas lograron escapar a través de un pasadizo subterráneo que los condujo hasta la playa, donde los esperaba un balandro. A bordo de la embarcación, los piratas llegaron a la isla Tortuga y, recorriendo un camino apenas visible entre la densa jungla, lograron ponerse a salvo en una ensenada.

Pocos años después, en las guaridas de los piratas caribeños se hizo muy popular un juego que recreaba aquella memorable fuga. En poco tiempo, aparecieron otras muchas versiones del juego, fruto de ese espíritu anárquico que siempre ha caracterizado a los piratas.

«Cartagena» es una versión moderna de aquel antiguo juego. El juego básico recrea únicamente el primer episodio de aquella aventura: la fuga de la fortaleza hasta llegar al balandro. Pero también ofrece la posibilidad de recrear la marcha a través de la selva o, si se desea, toda la aventura completa.

COMPONENTES

8 piezas de tablero, impresas por las dos caras. Una de ellas muestra un pasadizo subterráneo, y la otra, una camino por la selva. Cada pieza de tablero muestra una secuencia de seis símbolos.

2 tableros de balandro, uno en buen estado y otro con vías de agua.

1 tablero de calabozo.

1 tablero de ensenada de los piratas.

8 fichas de cofre de tesoro (para la variante «La hechicera negra»).

30 piratas de cinco colores; seis de cada color.

Un mazo de 102 cartas. Cada carta muestra uno de los seis símbolos (17 cartas por cada uno de los símbolos). Dos cartas de cada símbolo con fondo más oscuro (ver «Filibusteros»).

Balandro con vías de agua



Mazo de 102 cartas



8 piezas de tablero

Tablero de ensenada de los piratas



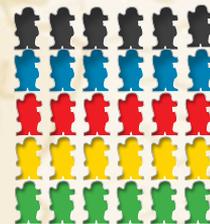
Tablero de calabozo



Balandro en buen estado



30 piratas



8 fichas de cofre de tesoro



EL JUEGO BÁSICO: LA FUGA

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador controla un grupo de seis piratas e intenta conducirlos a través de los tortuosos pasadizos subterráneos que conectan la fortaleza con la playa, donde los espera un balandro. En cuanto un jugador consigue subir a bordo a sus seis piratas, la embarcación zarpa y la partida finaliza.

PREPARACIÓN

Coloca seis de las ocho piezas de tablero de manera que formen un camino continuo de 36 casillas. Esto representa el pasadizo subterráneo que los piratas deben recorrer para llegar hasta el balandro que los espera en la playa. Coloca el tablero de calabozo en un extremo del camino; en el otro extremo, coloca el balandro mostrando su cara en buen estado.

Cada jugador coge seis piratas del mismo color y los sitúa en el calabozo.

Tras barajar el mazo de cartas, se reparten seis cartas boca abajo a cada jugador. Los jugadores cogen las cartas (sin mostrárselas a los demás). El mazo con las cartas restantes se deja en la mesa, boca abajo; los jugadores robarán cartas de ese mazo durante la partida.

Los componentes que no se utilicen se dejan en la caja.

CÓMO SE JUEGA

Los jugadores eligen al primer jugador utilizando el método que prefieran. Los jugadores juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador puede realizar de una a tres acciones. Las acciones permitidas son:

- **Jugar una carta y avanzar un pirata.**

Juega una carta, dejándola en la pila de descarte; elige uno de tus piratas (tanto si está en el pasadizo como si está todavía en el calabozo) y avánzalo hasta la primera casilla vacía (es decir, que no esté ocupada por otro pirata) que tenga el mismo símbolo que la carta que acabas de jugar. Si no hay ninguna casilla vacía por delante del pirata con el símbolo correspondiente, puedes hacer avanzar al pirata hasta el final del pasadizo y embarcarlo en el balandro.

- **Hacer retroceder a un pirata y robar una o dos cartas.**

Elige a uno de tus piratas y hazlo retroceder hasta la primera casilla ocupada por uno o dos piratas (sean tuyos o de otro jugador). Al retroceder, se saltan las casillas vacías y las ocupadas por tres piratas. Ten en cuenta que una casilla puede contener un máximo de tres piratas. Si tu pirata llega a una casilla ocupada por un solo pirata, roba una carta; si llega a una casilla ocupada por dos piratas, roba dos cartas. **NO puedes saltarte una casilla ocupada por un pirata para llegar a otra ocupada por dos.**

Si a un jugador no le quedan cartas, puede pasar su turno y robar una carta.

Las acciones pueden realizarse en el orden y la combinación que el jugador desee.

FINAL DE LA PARTIDA

El primer jugador que embarque a sus seis piratas en el balandro gana la partida, dejando atrás a los demás ante un doloroso destino...





EJEMPLO 1

El **jugador verde** juega una carta de ron (A) y avanza su pirata de la casilla 7 a la casilla 21 (saltándose las casillas 11 y 15, ya que están ocupadas por otros piratas). Seguidamente, retrocede con su pirata de la casilla 21 a la 19 (B), para robar dos cartas. Por último, juega una carta de garfio (C) y desplaza su pirata desde el calabozo hasta la casilla 28 (saltándose las casillas 1, 9, 14 i 24, pues están ocupadas).

Fijaos que al final de este turno, todos los garfios estan ocupados, de manera que jugar un garfio permitiría mover cualquier pirata directamente hasta el balandro.



EJEMPLO 2

El **jugador rojo** hace recular el pirata desde la casilla 11 a la 9 (D) y roba dos cartas. Seguidamente, hace recular el pirata desde el balandro a la casilla 36 (E) para robar otra carta. Finalmente, juega una carta de linterna para mover el pirata de la casilla 13 al balandro.



VERSIONES PERSONALIZADAS

Además de la versión básica, podéis personalizar vuestras partidas eligiendo qué episodios de la aventura queréis recrear y modificando ciertos parámetros del juego que influyen en la duración y la complejidad del juego. Todas las versiones que aquí os presentamos se pueden combinar a gusto de los jugadores, ¡pero deben consensuarse antes de empezar la partida!

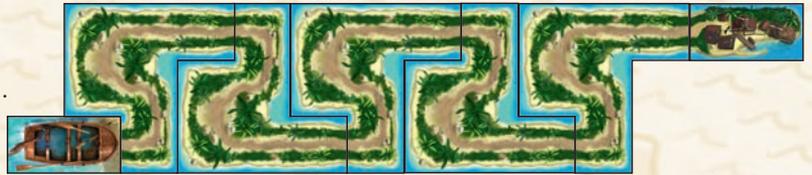
PARTIDA LARGA o CORTA?

Independientemente del episodio de la aventura que se desee recrear, los jugadores pueden determinar la cantidad de piezas de tablero que se van a utilizar. Cuantas más se utilicen, mayor será la duración de la partida. Sugerimos empezar con cinco o seis piezas de tablero. Para una partida corta, recomendamos utilizar cuatro piezas de tablero; y para partidas más largas, siete u ocho.

Independientemente del episodio de la aventura que se desee recrear, también se puede jugar con cuatro o cinco piratas en lugar de seis.

EN LA SELVA DE ISLA TORTUGA

Para recrear el segundo episodio de la aventura, el camino se forma utilizando las piezas de tablero por su cara de selva. El recorrido que hacen los piratas va del balandro a la ensenada.



LA GRAN FUGA

Para recrear la totalidad de la aventura, se utilizan tres o más piezas de tablero para formar el pasadizo subterráneo, y tres o más piezas de tablero por su cara de selva para crear el segundo camino. El calabozo se sitúa en el inicio del pasadizo subterráneo y el balandro al final.

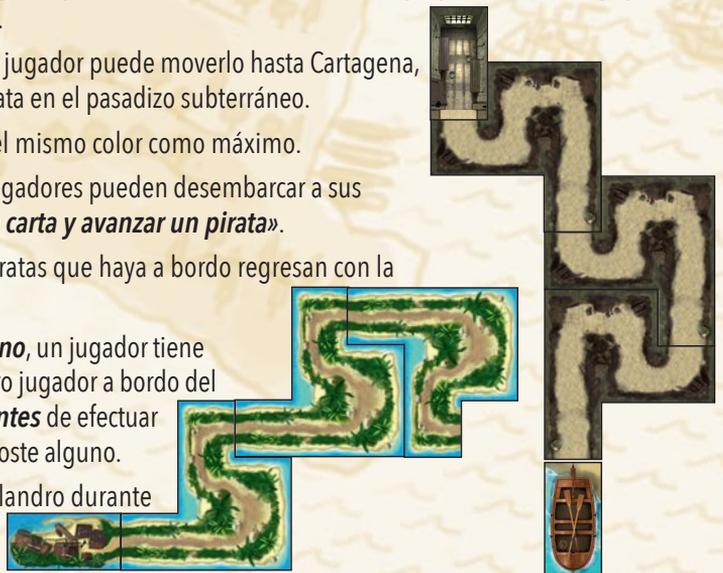
La ensenada debe colocarse al final del camino de la selva.

Los jugadores avanzan con sus piratas desde el calabozo hasta el balandro. Seguidamente, navegan hasta la otra orilla, la isla Tortuga, y recorren el camino de selva hasta alcanzar la ensenada.

En el siguiente ejemplo se muestran tres piezas de tablero para cada camino, ¡pero podéis utilizar más, si queréis!

Esta variante necesita reglas adicionales para el movimiento del balandro.

- En su turno, el jugador puede escoger la acción **«Mover el balandro»**. Para ello, el jugador gasta una de sus tres acciones sin jugar una carta (excepto en el caso del Capitán, como se explica más adelante).
- Si el balandro se encuentra en Cartagena, el jugador puede moverlo hasta la isla Tortuga, pero solo si ese jugador tiene como mínimo uno de sus piratas a bordo.
- Si el balandro se encuentra en la isla Tortuga, el jugador puede moverlo hasta Cartagena, pero solo si ese jugador tiene todavía algún pirata en el pasadizo subterráneo.
- En el balandro solo puede haber tres piratas del mismo color como máximo.
- Cuando el balandro llega a la isla Tortuga, los jugadores pueden desembarcar a sus piratas llevando a cabo la acción de **«Jugar una carta y avanzar un pirata»**.
- Cuando el balandro regresa a Cartagena, los piratas que haya a bordo regresan con la embarcación hasta Cartagena.
- **Regla especial del Capitán:** si, **al iniciar su turno**, un jugador tiene igual número de piratas o más que cualquier otro jugador a bordo del balandro, ese jugador es nombrado Capitán y, **antes** de efectuar sus tres acciones, puede mover el balandro sin coste alguno.
- Un jugador puede mover más de una vez el balandro durante su turno, siempre que cumpla con las reglas que se acaban de exponer.



MORGAN

La regla de Morgan, inventada por el pirata del mismo nombre, modifica ligeramente la acción de robar cartas. En todo el Caribe, Morgan estaba considerado como una persona honorable y generosa, siempre dispuesto a ayudar a sus amigos.

En la versión clásica del juego, el jugador utiliza la acción de «**Hacer retroceder a un pirata**» para robar cartas. Sin embargo, algunos jugadores prefieren una regla más "altruista": «**Hacer avanzar a un pirata oponente y robar una o dos cartas**».

Esta variante modifica las partidas de forma notable, pues hasta los jugadores más experimentados se ven obligados a desarrollar nuevas estrategias.

CÓMO FUNCIONA

El jugador coge un pirata de otro jugador y lo hace avanzar hasta la primera casilla ocupada por uno o dos piratas, saltándose las casillas vacías y las ocupadas por tres piratas. Si el pirata llega a una casilla ocupada por un solo pirata, el jugador roba una carta; si llega a una casilla ocupada por dos piratas, roba dos cartas. Si no hay casillas apropiadas, el pirata puede embarcar directamente en el balandro o llegar a la ensenada (en función de dónde se encuentre o del episodio recreado).

En tal caso, el jugador roba dos cartas, independientemente del número de piratas que haya en el balandro o en la ensenada.

Cuando el balandro se encuentra en medio, y ya hay a bordo tres piratas del mismo color, no puede embarcar ningún otro pirata.

Los jugadores pueden elegir qué tipo de acción para robar cartas van a utilizar. Pueden incluso combinar su uso: por ejemplo, la acción clásica para jugar el episodio del pasadizo subterráneo, y la variante de Morgan para jugar el episodio a través de la selva. O incluso pueden utilizar ambas a la vez durante toda la aventura.

En este ejemplo, se está jugando el episodio «La gran fuga» con la regla de Morgan para robar cartas.

El jugador rojo puede ejercer su derecho de Capitán para mover el balandro hasta la isla Tortuga (a) (sin gastar ninguna acción). En la isla Tortuga, el jugador rojo puede mover el pirata amarillo hasta la casilla 19 (b) y robar dos cartas. Seguidamente, como segunda acción, el jugador hace regresar el balandro a Cartagena (c) y juega la carta de garfio para mover un pirata rojo de la casilla 7 al balandro (d).



El jugador verde juega una carta de ron y mueve un de sus piratas del calabozo al balandro (e), saltándose las casillas 6, 12 i 16, pues ya están ocupadas. Seguidamente, el jugador mueve el pirata amarillo de la casilla 36 a la ensenada (f), y roba dos cartas, y el pirata azul de la casilla 7 a la 10 (g), y roba dos cartas más.

FILIBUSTEROS

Según la regla de los filibusteros, un jugador no puede tener más de siete cartas en la mano. Pero ya se sabe que los filibusteros no eran muy amigos de leyes... Así que un jugador puede tener en la mano tantas cartas como quiera, ¡mientras no lo pillen!

Cada vez que se juega una carta de fondo más oscuro, cada jugador (excepto el que ha jugado la carta) debe descartarse de sus cartas adicionales (por encima de las siete permitidas). Cada jugador puede elegir las cartas que debe descartar.

Esta regla se puede aplicar o no en función de la cantidad de piezas de tablero utilizadas, de la cantidad de piratas o del episodio recreado.

Consejo: recomendamos aplicar la regla de los filibusteros en partidas con la regla de Morgan.



LA HECHICERA NEGRA

«La hechicera negra» es la versión más reciente de este juego. ¡La temible hechicera negra del Caribe ha decidido ayudar a los piratas proporcionándoles poderes de vudú en las cartas!

Así pues, cada carta tiene un poder especial. En su turno, un jugador que use una de estas cartas puede elegir entre:

- Mover unos de sus piratas de la forma habitual.
- Invocar el poder de la carta diciendo, en voz alta, «¡Hechicera negra!»

¡Atención! Si el jugador olvida la invocación ritual, la carta no tendrá poder alguno y deberá utilizarla para mover de la forma habitual.

En la variante de «La hechicera negra» también se utilizan las **ocho fichas de cofre de tesoro**. Al iniciar la partida, dichas fichas deben barajarse y colocar una, boca abajo, en cada símbolo de cofre del tablero.



El efecto mágico depende de la carta jugada.



Pistolón: mira las cartas de un rival y coge una a tu elección. El rival roba inmediatamente una carta del mazo.



Ron: ¡una ronda para todos! Roba tantas cartas como el número de jugadores más una. Quédate con dos cartas y reparte el resto entre los demás rivales, una para cada jugador.



Linterna: roba cuatro cartas, quédate con una, y coloca el resto en la parte superior del mazo, en el orden que quieras.



Loro: como si fueran comodines, puedes jugar dos loros para convertirlos en la carta que quieras.



Garfio: puedes jugar esta carta junto con otra (gastando dos de tus tres acciones). En este caso, puedes mover dos piratas que se encuentren en la misma casilla hasta la siguiente casilla vacía que contenga el símbolo de la segunda carta. La segunda carta también puede ser un garfio, claro.



Cofre de tesoro: si tu pirata se encuentra en una casilla con símbolo de cofre, puedes jugar una carta de cofre de tesoro para abrirlo. Seis de las ocho cartas de cofre de tesoro proporcionan entre 1 y 3 cartas adicionales (que deben robarse del mazo). Un cofre de tesoro está vacío, y otro contiene una serpiente. Si encuentras la serpiente, debes hacer retroceder a tu pirata hasta el primer símbolo de ron que no esté ocupado, ¡donde tu pirata se emborrachará para sobreponerse del susto! Si no hay símbolos de ron disponibles, tu pirata debe retroceder hasta el principio del camino. Si encuentras la serpiente, mezcla las ocho fichas y vuelve a colocar seis de ellos en las casillas con símbolo de cofre. En partidas con menos de ocho piezas de tablero, es posible que la serpiente no aparezca.



El jugador rojo invoca en voz alta a la hechicera negra y juega una carta de garfio y una de linterna. Seguidamente el jugador mueve los dos piratas rojos de la casilla 19 a la ensenada.

