

Картахена

Побег

Игра делает попытку воспроизвести знаменитый побег из предположительно неприступной крепости Картахены, который в 1672 году удалось совершить почти 30-и пиратам. История гласит, что спустя некоторое время после этого удивительного побега, в пиратских прибежищах Карибского бассейна получила популярность игра, основанная на этих событиях; более динамичная и зависящая от удачи версия игралась на Ямайке, в то время как родиной неторопливой и требующей от участников определенных умений стала Тортуга. Поэтому в нашей игре мы так же предлагаем два варианта игры: вариант «Ямайка», в котором большую роль играет случай, и вариант «Тортуга», в основе которого лежат умения игрока. Как описано в правилах, различия версий состоят только в раскладе и способе манипуляции картами. Во всех остальных отношениях обе версии идентичны.

Краткое описание игры

Под управлением каждого игрока находится группа из 6 пиратов, которых он должен провести по извилистому подземному проходу, соединяющему крепость и порт, где стоит на приколе шлюпка.

Оснастка

- 6 Двусторонних сегментов игрового поля. Каждая сторона сегмента отображает участок подземного прохода с различной последовательностью из следующих 6-и знаков: череп, кинжал, ключ, бутылка и треуголка.
- 1 Маленькая картонная шлюпка.
- 103 Игровые карты; одна из карт отображает стрелку; остальные отображают один из 6-и символов (по 17 карт с каждым символом).
- 30 Фишек пиратов пяти цветов, по 6 штук каждого цвета.
- 1 Правила с цветной иллюстрацией на отдельном листе.

Подготовка к игре

- Соединив все 6 сегментов игрового поля, создайте непрерывный по дземный проход, состоящий из 36 делений (знаков); это можно сделать тысячами различных способов.
- Каждый игрок получает набор из 6-и пиратов.

Все пираты собираются около одного конца подземного прохода, а шлюпка швартуется на противоположном конце.

- Перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку по 6 карт. Уберите из колоды карту со стрелкой (она используется только в варианте «Тортуга»)

Отличие вариантов игры:

Вариант «Ямайка», в котором игроки скрывают карты (преобладает удача):

Каждый игрок держат свои карты в руке (не показывая другим). Оставшиеся в колоде карты помещаются на стол рубашкой вверх и образуют резерв, из которого игроки будут добирать карты.

Вариант «Тортуга», в котором карты лежат открыто, лицевой стороной вверх (преобладает тактика):

Игроки выкладывают свои карты на стол лицевой стороной вверх так, что бы все их видели. Из оставшейся колоды берется 12 карт, которые выкладываются в ряд так же лицевой стороной вверх. Карта со стрелкой помещается под ряд и отображает его направление — то есть порядок, в котором игроками берутся новые карты в процессе игры (вместо резерва). Если в ряду больше не осталось карт, то выкладывается новый ряд из 12-и карт (см. иллюстрацию).

Игровой процесс

Ход передается по часовой стрелке.

Партию начинает игрок более всего похожий на пирата... (это не обязательно дает преимущество)

Во время своего хода вы можете выполнить от 1 до 3 перемещений. Предусмотрено 2 типа перемещений:

сыграть карту и	передвинуть пирата
продвинуть пирата	или назад и добрать одну
вперед	или две новые карты.

Перемещения могут происходить в любом порядке и сочетании, но во время хода должно быть выполнено как минимум одно перемещение.

Два типа перемещений:

Сыграть карту и продвинуть пирата вперед:

Выложите карту на стол (в сброс), выберите одного из своих пиратов (уже находящегося в подземном проходе или еще

стоящего у входа) и продвиньте его на следующее свободное деление, помеченное таким же символом, как и на сыгранной только что карте (свободное означает не занятое другим пиратом).

Например: если сейчас ход желтого, то согласно иллюстрации, среди множества вариантов он может сыграть карту-черепа и продвинуть своего пирата с деления 9 на деление 23 (пропуская деления-черепа 12 и 17, которые заняты другими пиратами).

Если нет свободного деления, отображающего знак, на который вы решили продвинуть пирата, то вы можете провести его по всему пути прямо в конец прохода и подняться на борт шляпки.

Передвинуть пирата назад и добрать одну или две новые карты:

Выберите одного из своих пиратов и переместите его назад на первое встретившееся деление, занятое одним или двумя другими пиратами, которые могут принадлежать как вам, так и другим игрокам. При перемещении назад свободные деления и деления занятые тремя пиратами пропускаются (Заметьте, что на одном делении никогда не может находиться более 3-х пиратов).

Если ваш пират, двигаясь в обратном направлении, останавливается на делении с 1-м пиратом - доберите 1 карту, если же с 2-мя, то доберите 2 карты.

Например: согласно иллюстрации красный, среди множества вариантов, может вернуть своего пирата с 8-го на 6-е деление, занятое 2-я пиратами, и получить право добрать две карты.

Но помните, что при перемещении назад не позволяет пропускать занятые одним пиратом деления, для того что бы добраться до деления с двумя пиратами.

В варианте «Ямайка» карты добираются из запаса, в варианте «Тортуга» из ряда выложенных карт. Если карты в колоде заканчиваются, то необходимо сформировать новую колоду из стопки сброса.

Завершение игры

Игрок, первым переместивший всех своих пиратов в шляпку, побеждает в игре. (Он может сигнализировать об этом, отведя загруженную шляпку с места ее стоянки...)

Примеры игровых ситуаций

Иллюстрация отображает игровой процесс варианта «Тортуга». Сейчас ход синего игрока и, как постоянно происходит в этой игре, у него есть выбор из множества вариантов (помните, что за каждый ход игрок может выполнить до 3-х перемещений). Далее описаны три возможных варианта, которые он может рассматривать. Они были выбраны, с целью дать представление о том, какое количество возможностей, предлагает игра на каждом ходу.

1. Синий игрок имеет 4 карты-кинжала и может принять решение сыграть 3 из них, быстро продвинув 3 из своих пиратов. Первой картой-кинжалом он перемещает синего пирата, который еще не вошел в проход, на 7-е деление; затем своей 2-й картой продвигает одного из двух пиратов с 6-го на 15-е деление (пропустив занятое первым ходом 7-е); и наконец, своей 3-й картой, переместить еще одного синего пирата с 6-го деления прямо на 24-е. Но отыгрыш трех карт с целью как можно быстрее продвинуть подряд своих пиратов, хотя и звучит заманчиво, но, как правило, не является самым разумным решением. В данном случае никакой угрозы нет, так как ни у одного оппонента нет карты-кинжала, так что этот выбор может быть разумным... На самом деле это не так, потому что 2-я и 3-я карты в находящемся на столе ряду — это карты-кинжалы, которые теперь могут взять оппоненты, для того что бы потом еще быстрее продвинутся по открытой для них синим игроком «дороге» (3 деления с кинжалами заняты и теперь их можно перескакивать).

2. Кроме этого синий игрок может использовать абсолютно противоположную тактику. Вместо того чтобы использовать карты для продвижения вперед своих людей, он, перемещаясь назад, может получить до 5-и новых карт. Сначала он отступает своим пиратом с 17-го на 12-е деление (добирая 1 карту), затем отступает своим пиратом с 18-го на 17-е деление (добирая 2 карты, так как здесь 2 красных пирата). И 3-м действием отступает этим же пиратом с 17-го на 12-е деление, где теперь уже находятся 2 пирата, включая одного синего отступившего сюда во время первого действия (добирая еще 2 карты). Получение такого большого числа карт означает, что ему какое-то время не потребуется «дозаправка». С другой стороны, 3-е из его людей оказались позади (двое на 6-м делении и один у входа); и теперь есть опасность там застрять.

3. В то время как другим вариантом, без сомнений лучшим, чем два предыдущих будет сбалансировать выбор, подстроив его в соответствии с игровой ситуацией. Сначала он может сыграть карту-бутылку и прорваться своим пиратом с 17-го деления прямо на шляпку без остановки! («дорога» открыта, так как все деления-бутылки за 17-м заняты). Во-вторых, он может отступить своим пиратом с 18-го на 17-е деление (где после первого действия осталось 2 красных пирата). Этот маленький шаг назад имеет два положительных результата: он получает 2 новые карты и в то же время освобождает деление-бутылку, таким образом, создавая зазор для своих оппонентов в открытой «дороге» из занятых делений-бутылок. Третьим действием он может сыграть карту-кинжал и переместить на 7-е деление синего пирата, который все еще стоит у входа.

