

# 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 рубахой 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:

<b>сыграть карту и продвинуть пирата вперед</b>	<i>или</i>	<b>передвинуть пирата назад и добрать одну или две новые карты.</b>
---	------------	---

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-череп 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:**

Выберете 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 допускается 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 остановок! («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.

