

# Cartagena - Regras

*Nosso jogo tenta reproduzir a famosa escapada de 30 piratas da inexpugnável fortaleza de Cartagena em 1672. Diz-se que não muito após esta fabulosa fuga, um jogo celebrando-a se tornou popular em covis de piratas do Caribe e que uma versão mais ligeira e com mais elementos de sorte era jogada na Jamaica enquanto outra mais lenta e com mais raciocínio era jogada na ilha de Tortuga. Por isto o nosso jogo tem duas versões, a Jamaica, com mais sorte, e a Tortuga, mais cerebral. Boa fuga, piratas!*

## Resumo do jogo

Cada jogador controla um grupo de 6 piratas e tenta fazer com que todos escapem através de um túnel subterrâneo que conecta a fortaleza ao porto, onde um barco de fuga está a espera. Assim que um jogador levar todos seus 6 piratas a bordo, o barco começa a navegar e o jogo termina.

## Componentes

- 6 segmentos de dupla face, que compõem o túnel. Cada um com uma sequência diferente dos seguintes 6 símbolos: caveira, adaga, chave, garrafa, pistola e chapéu de três pontas.
- Um barquinho para a fuga
- Um maço de 103 cartas, suas ilustrações são: uma seta (1 carta) e os 6 símbolos (17 de cada)
- 30 piratas (peças) em 5 cores, 6 de cada.
- Regra e uma ilustração colorida em folha separada.

## Preparação

- Conecte os 6 segmentos do tabuleiro de modo a formar o túnel subterrâneo com 36 casas cada uma com um símbolo; existem milhares de possibilidades diferentes.
- Cada jogador pega um grupo de 6 piratas da mesma cor.
- Todos os piratas começam num dos extremos do túnel e o barco no outro extremo.
- Remova do maço a carta com a seta (ela só é usada na versão *Tortuga*).
- Embaralhe o maço e dê 6 cartas a cada jogador.

## Diferença entre as duas versões

- **Versão Jamaica** (mais sorte): Os jogadores ficam com suas cartas **em segredo**. O restante do maço fica de face para baixo na mesa e será o maço de onde os jogadores compram cartas.
- **Versão Tortuga** (mais raciocínio): Os jogadores dispõem a suas cartas **à mostra** na mesa. São tiradas 12 cartas do restante do maço e colocadas em fila também à mostra. A carta com a seta é colocada embaixo da fila e indica a sequência em que estas cartas serão compradas da fila em vez de diretamente do maço. Quando a fila se esgotar, uma nova fileira de 12 cartas é feita. Veja na ilustração um jogo *Tortuga* em andamento.

## Como Jogar

O jogo começa pelo jogador que mais se parece com um pirata (não necessariamente uma vantagem) e segue no sentido horário.

Durante seu turno o jogador pode fazer **de 1 a 3** movimentos.

Existem **2 tipos de movimento**:

1. Jogar uma carta e **avançar** um pirata.
2. **Retroceder** (mover para trás) um pirata e **comprar** uma ou duas cartas.

Movimentos podem ser feitos em qualquer ordem e em qualquer combinação, mas ao menos 1 movimento deve ser feito a cada turno.

## Os dois tipos de movimento

### 1) Jogar uma carta e *avançar* um pirata

Jogue uma carta na mesa, no maço de descartes, e selecione um dos seus piratas (que já tenha entrado no túnel ou não) e avance-o até a próxima casa **vaga** com o mesmo símbolo da carta jogada.

Exemplo: na ilustração, se é a vez do Amarelo, ele pode jogar uma carta de caveira na mesa e avançar seu pirata na casa 9 até a casa 23 (pulando as casas com caveira 12 e 17, que estão ocupadas por outros piratas).

Se não há casa vaga com o símbolo jogado a frente do pirata que fará o movimento, este pode avançar por todo o túnel e subir a bordo do barco.

## 2) Retroceder um pirata e comprar uma ou duas cartas novas

Selecione um dos seus piratas e retroceda-o até a primeira casa **ocupada** por 1 ou 2 piratas, de qualquer cor. Ao mover para trás, casas vagas ou ocupadas por 3 piratas são puladas. Note que nunca haverá mais de 3 piratas numa casa. Se o pirata se movimento cair numa casa ocupada por 1 pirata o jogador compra uma carta, se ocupada por 2 piratas, compra 2 cartas.

Exemplo: na ilustração, o Vermelho poderia retroceder seu pirata na casa 8 para casa 6, ocupada por 2 piratas, e desta maneira comprando 2 cartas do maço de compras.

Lembre-se que ao retroceder um pirata você não pode pular um casa ocupada por 1 pirata para alcançar uma casa ocupada por 2.

Na versão *Jamaica* as cartas são compradas do maço de compras e na versão *Tortuga* da fila de cartas à mostra. Quando o maço de compras se esgotar, reembalhe o maço de descartes e forme um novo maço de compras.

É permitido retroceder um pirata que já está no barco.

## Fim do Jogo

O primeiro jogador a colocar todos os seus 6 piratas no barco de fuga ganha o jogo.

## Exemplos de jogo (acompanhe pela ilustração)

### Exemplo 1

O Azul tem 4 cartas de adaga e decide jogar 3 delas para avançar rapidamente 3 dos seus piratas. Com sua 1ª adaga, ele move o pirata azul que ainda não entrou no túnel para a casa 7. Com sua 2ª adaga, ele avança um dos piratas da casa 6 para a 15 (pulando a casa 7, ocupada pelo seu 1º movimento). E com sua 3ª adaga, move o outro pirata azul na casa 6 até a 24. Note que jogar 3 cartas com o mesmo símbolo e avançando rapidamente três piratas em sequência, embora tentador, em geral não é uma boa idéia. Neste caso em particular, não há perigo imediato, porque nenhum dos outros jogadores tem cartas de adaga, então essa idéia parece razoável. Mas na verdade não é, porque a 2ª e a 3ª na fila de compras são adagas, as quais os oponentes podem comprar e usá-las para avançar mais ainda na “estrada” que Azul abriu para eles (as três casas com adagas que ele ocupou e que serão pulados).

### Exemplo 2

Azul pode usar uma tática oposta à anterior. Em vez de usar suas cartas para avançar, ele pode comprar até 5 cartas retrocedendo piratas. Primeiro ele retrocede o pirata na casa 18 para 12 e compra 1 carta; depois retrocede o pirata na casa 18 para 17, onde há 2 piratas vermelhos, e compra 2 cartas; e finalmente retrocede o mesmo pirata da casa 17 para 12, onde há agora 2 piratas, incluindo o azul que ele retrocedeu no primeiro movimento, e compra mais 2 cartas. Comprar tantas cartas significa que ele não precisará se “reabastecer” de novo por um tempo. Por outro lado, 3 dos seus piratas foram deixados para trás (os 2 na casa 6 e o que ainda não entrou), perigando ficarem encalhados.

### Exemplo 3

Uma opção mais razoável que as duas anteriores seria equilibrar as escolhas e adaptá-las à situação atual do tabuleiro. Primeiro ele joga uma carta de garrafa e leva seu pirata na casa 17 direto para o barco! Isto porque todas as casas com garrafas à frente da casa 17 estão ocupadas. Depois ele retrocede seu pirata na casa 18 para 17 (com 2 piratas vermelhos). Este pequeno passo para trás lhe rende um bom lucro: 2 cartas novas e ao mesmo tempo desocupa uma casa com garrafa, criando um “buraco” na sequência de casas com garrafas ocupadas, para o insatisfação de seus oponentes. E finalmente ele joga uma adaga e move seu pirata azul na entrada para a casa 7.

Traduzido por Geraldo Amaral (gamaralf@gmail.com)