
Cartagena
Première évasion



En 1672, un groupe de pirates s'est évadé de la redoutable forteresse de Cartagena. Participez à cette légendaire évasion ! Menez votre groupe de pirates le long du tunnel jusqu'à la barque qui les attend !

Dans ces deux livres de règles, vous trouverez une série d'évasions spectaculaires.

L'aventure commence dans la Première Prison !

Matériel

30 pirates
(6 de chaque couleur)



1 barque



108 cartes

6 sections de tunnel



1 tuile Plage

2 livres de règles





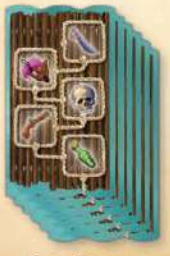
1 cellule de prison

Seconde évasion



5 chapeaux
de capitaine

Troisième évasion



6 radeaux



40 jetons



1 section Quai

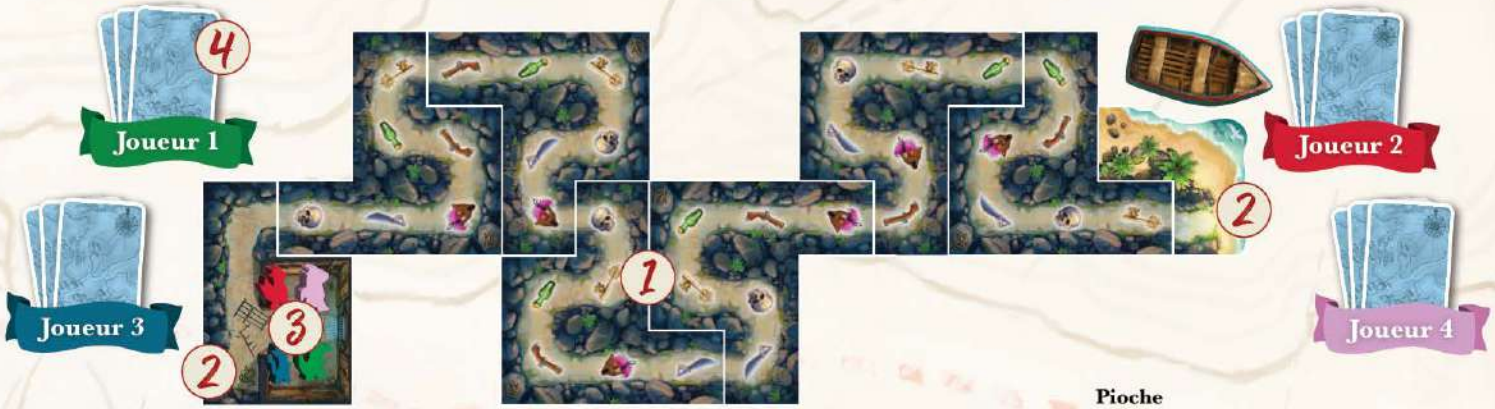
Première évasion

But du jeu

Chaque joueur contrôle un groupe de 6 pirates et tente de tous les mener au travers d'un passage souterrain connectant la forteresse de Cartagena à la plage où une barque les attend.

Le premier joueur qui parviendra à faire monter ses 6 pirates dans la barque gagnera la partie !

Mise en place



Certaines cartes ont un arrière-plan gris. Ne tenez pas compte de cette différence dans ce premier scénario.

1. Connectez les 6 sections de tunnel afin de créer un parcours continu. Ce parcours représente le tunnel que doivent traverser les pirates pour atteindre la plage où une barque les attend. Chaque espace du parcours est marqué d'une icône.
2. Placez la cellule de prison au début du parcours, et la tuile Plage ainsi que la barque à la fin.
3. Chaque joueur prend les 6 pirates de la couleur de son choix et les place dans la cellule de prison.
4. Mélangez les cartes et distribuez-en 6, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs peuvent ensuite prendre leurs cartes en main, sans les montrer aux autres joueurs.*
5. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes. Piochez les 10 premières cartes et formez une rangée s'étalant vers la gauche. Cette rangée constitue l'offre. À droite de la pioche, réservez assez d'espace pour la défausse.
6. Remettez dans la boite, les éléments de jeu restant.
7. Le joueur qui a été à la plage le plus récemment est désigné comme Premier joueur.



*Variante pour experts : les joueurs gardent leurs cartes face visible sur la table.

Déroulement de la partie

La partie commence par le Premier joueur et se poursuit en sens horaire. À son tour, un joueur peut effectuer jusqu'à **3 actions**, dans l'ordre de son choix et dans la combinaison de son choix.

Il y a 2 options possibles :

AVANCER 1 pirate — en jouant 1 carte

Jouez 1 carte de votre main et placez-la dans la défausse. Ensuite, choisissez un de vos pirates (se trouvant soit dans le tunnel, soit dans la cellule de prison) et avancez-le au travers du tunnel jusqu'au premier espace libre dont l'icône correspond à celle de la carte jouée.

S'il n'y a pas d'espace libre ayant la même icône au devant du pirate choisi, placez-le plutôt dans la barque.

RECULER 1 pirate — et prendre 1 ou 2 cartes

Choisissez un de vos pirates (même un pirate déjà dans la barque) et reculez-le jusqu'à l'espace le plus près occupé par 1 ou 2 pirates (peu importe leurs couleurs). Lorsque vous reculez un pirate, vous sautez les espaces libres ainsi que ceux occupés par 3 pirates. Un espace peut être occupé par un maximum de 3 pirates.

Si votre pirate s'arrête sur un espace occupé par :

- 1 pirate, prenez 1 carte de l'offre ;
- 2 pirates, prenez 2 cartes de l'offre.

Les joueurs doivent toujours prendre la carte la plus à gauche de l'offre. Une carte prise ainsi peut être jouée lors d'une action future; même durant le même tour.

Lorsque l'offre est vide, révélez les 10 prochaines cartes pour constituer une nouvelle offre. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Note :

Au début de son tour, un joueur n'ayant plus de cartes en main peut sauter complètement son tour pour prendre la carte du dessus de la pioche.

Fin de la partie

Le premier joueur qui parvient à placer ses 6 pirates dans la barque remporte immédiatement la partie ! Tous les pirates restants sont laissés derrière.

Exemple d'un tour

Comme 1re action, ROUGE joue une carte Chapeau pour **avancer** un pirate. Il n'y a pas d'icône Chapeau au devant de ce pirate, celui-ci avance directement jusqu'à la barque.



Comme 2e action, ROUGE **recule** un pirate jusqu'à l'espace occupé le plus près. Cet espace est occupé par 2 pirates, ROUGE prend donc les 2 cartes les plus à gauche.



Comme 3e et dernière action de son tour, ROUGE joue la carte Bouteille qu'il vient de piocher et il avance un pirate jusqu'à l'espace libre Bouteille le plus près.

