

Spielregeln Cartagena (1036)

Ziel:

Man versucht mit seinen Spielfiguren möglichst schnell die Flucht durch den Tunnel zu machen und das rettende Boot zu erreichen.

Am Anfang baut man den Tunnel beliebig zusammen. Die Spielkarten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält in der leichteren Version sechs Karten auf die Hand. Man stellt seine Spielfiguren an ein Ende des Tunnels, das Boot kommt auf das gegenüberliegende Ende.

Man darf bis zu drei Aktionen in einem Zug machen. Eine Aktion besteht entweder im Auspielen einer Karte und dem anschließenden Ziehen einer eigenen Figur oder im Zurücksetzen eines eigenen Piraten und dem anschließendem Ziehen einer bzw. zweier neuer Handkarten.

Will man eine Figur ziehen, spielt man eine seiner Handkarten offen auf einen Ablagestapel. Anschließend wird eine eigene Figur bis zum nächsten unbesetzten Feld dieses Typs in Richtung Boot gezogen. Sollte kein Symbol dieses Zeichens mehr vorhanden sein, wird die Figur direkt ins Boot gesetzt und ihr ist damit die Flucht gelungen.

Um neue Handkarten zu bekommen, muss man eine eigene Figur so viele Felder zurückziehen, bis sie auf ein besetztes Feld trifft. Steht dort eine Figur, erhält man anschließend eine Karte vom Nachziehstapel, wenn zwei Figuren dort stehen, gibt es zwei neue Handkarten. Ein Feld mit drei Spielfiguren kann nicht betreten werden, ein Zurückziehen ist hier mit dieser Figur nicht möglich, da man keine Figuren im Rückwärtsgang überspringen darf.

Spielende:

Die Partie ist vorbei, wenn ein Spieler alle sechs Spielfiguren ins Boot bringen konnte.