



***МОСИГРА***

**Российская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**





# КАРТАХЕНА

## Об игре

Рассказывают, что в 1672 году три десятка пиратов совершили дерзкий побег из неприступной крепости-тюрьмы Картахена, и несколько лет спустя на островах Карибского моря появилась настольная игра, посвящённая этому событию. В неё играли по-разному: береговое братство Ямайки предпочитало быстрый вариант с большей долей везения, а джентльмены удачи с Тортуги уважали медленную, вдумчивую борьбу интеллектов. Цель игры, впрочем, всегда оставалась неизменной: первым провести шесть своих пиратов извилистыми подземными ходами из крепости в шлюпку. Как только это произойдёт, шлюпка отчалит, не дожидаясь отстающих, и партия завершится.

## Состав игры

- 6 двусторонних участков игрового поля (каждый участок — отрезок подземного хода с шестью делениями-символами: флаг, сабля, пистолет, ключ, бутылка, треуголка)
- Картонная шлюпка
- Колода из 102 карт (по 17 с каждым символом)
- Карта со стрелкой (используется в варианте «Тортуга»)
- 30 пиратов (по 6 деревянных фишек каждого из пяти цветов)
- Правила игры
- Иллюстрация с примером игры

## Подготовка к игре

- Соберите подземный ход из шести участков поля. Участки можно класть любой стороной и в любом порядке — существуют тысячи возможных комбинаций. В любом случае у вас должен получиться единый подземный ход с 36 делениями-символами.
- Каждый игрок получает 6 фишек пиратов одного цвета. Ненужные фишки уберите в коробку. Игроки ставят всех своих пиратов с одного конца подземного хода, а у другого швартуется шлюпка.
- Отложите карту со стрелкой. Если играете в «Тортугу», она понадобится чуть позже, а для «Ямайки» совсем не пригодится.
- Перетасуйте колоду и сдайте каждому игроку по 6 карт.

Если вы ещё не решили, по какому варианту правил играть, самое время сделать это.

**«Ямайка»** — карты скрыты, победа в большей степени зависит от везения.

Игроки держат свои карты на руке, не показывая соперникам. Колода лежит рядом с полем также в закрытую; в ходе партии игроки берут карты из колоды.

**«Тортуга»** — карты раскрыты, победа в большей степени зависит от расчёта.

Игроки держат свои карты в открытую, на столе перед собой. Раздав карты игрокам, выложите из колоды посередине стола ряд из 12 открытых карт. Карту со стрелкой положите горизонтально рядом с открытыми картами (так, чтобы она указывала вправо или влево). В ходе партии игроки берут карты из этого ряда в порядке, указанном стрелкой. Когда карты в ряду закончатся, выложите 12 новых карт из колоды.

## Ход игры

Первый ход делает тот игрок, кто больше всех похож на пирата (ходить первым — это не всегда преимущество). Затем игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить от 1 до 3 действий в любом порядке и в любых сочетаниях. Есть два вида действий:

**сыграть карту и пойти пиратом вперёд**  
*либо*

**пойти пиратом назад и взять одну или две карты**

В свой ход вы обязаны выполнить хотя бы одно действие!

### Сыграть карту и пойти пиратом вперёд

Сыграйте одну из своих карт (с руки, если играете в «Ямайку», либо из лежащих перед вами на столе, если играете в «Тортугу»). Выберите одного из своих пиратов и передвиньте его на следующее свободное (не занятое другим пиратом) деление с тем же символом, что и на сыгранной вами карте.

**См. пример игры:** жёлтый игрок играет флаг и передвигает своего пирата с деления 9 на деление 23. Он минует деления 12 и 17, поскольку они заняты другими пиратами.

Сыгранные карты уходят в сброс (держите стопку сброса лицом вверх рядом с колодой). Вы можете пойти любым своим пиратом: как тем, кто ещё не вошёл в подземный ход, так и тем, кто уже находится там. Если впереди пирата нет свободного деления с нужным символом, посадите его в шлюпку.





### Пойти пиратом назад и взять одну или две карты

Выберите одного из своих пиратов и отведите его назад на ближайшее деление, занятое одним или двумя пиратами (вашими или чужими — значения не имеет). Двигаясь назад, проходите без остановки свободные деления и деления, где уже собрались три пирата (больше трёх фишек на одном делении стоять не может). Если ваш пират остановился на делении с одним пиратом, возьмите одну карту, на делении с двумя пиратами — две карты.

*См. пример игры: красный игрок возвращает своего пирата с деления 8 на деление 6. Поскольку там уже стояло 2 пирата, игрок берёт 2 карты.*

При движении назад нельзя проходить мимо делений с одним пиратом: вы обязаны остановиться и взять карту. В «Ямайке» вы берёте новые карты из колоды на руку, а в «Тортуге» — из ряда (в порядке, указанном стрелкой) и сразу выкладываете перед собой. Если колода закончится, сделайте новую, перетасовав стопку сброса.

### Конец игры

Партия заканчивается, как только все 6 пиратов любого из игроков соберутся в шлюпку. Тот игрок, кому удалось сделать это, становится победителем.

### Пример хода

Посмотрите на иллюстрацию с примером игры. Играют по правилам «Тортуги», сейчас ход синего игрока. У него есть до трёх действий, и возможности распорядиться ими практически безграничны. Рассмотрим три варианта (не обязательно оптимальных).

**Автор игры:** Лео Коловини

**Художники:** Мартин Хоффманн, Клаус Штефан

© 2012 Winning Moves Deutschland GmbH

Münsterstraße 359, D-40470 Düsseldorf

[www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.



1. У синего четыре сабли, и он может сыграть три из них, чтобы продвинуть вперёд троих своих пиратов. Первой саблей он передвигает пирата от входа в подземный ход на деление 7, второй — с деления 6 на 15 (пропуская деление 7, занятое первым действием), а третья сабля позволяет пирату с деления 6 совершить рывок на деление 24. Но розыгрыш трёх одинаковых карт кряду и ускоренное продвижение сразу трёх пиратов только кажется мудрым решением. Вроде бы явной угрозы нет, так как у соперников нет сабель. Но взгляните: в ряду второй и третьей картами идут как раз сабли! Соперники смогут завладеть ими и пройти ещё дальше за счёт синих пиратов, занявших все «сабельные» позиции.

2. Ситуация на поле позволяет синему игроку получить 5 новых карт, если все три действия он израсходует на движение назад. Ход с 17 на 12 принесёт 1 карту, с 18 на 17 — 2 карты, и ещё 2 карты — за отступление тем же пиратом с 17 на 12, где уже стоят два пирата (в том числе синий, отступивший первым действием). Получив столько карт за один ход, синий может долгое время не беспокоиться о новых картах. С другой стороны, трое его пиратов уже сильно отстали (двое на делении 6, один вообще на входе): появляется реальная опасность проиграть.

3. Попробуем найти золотую середину. Первым действием синий игрок играет бутылку и передвигает пирата с деления 17 мимо занятых «бутылочных» делений прямо на борт шлюпки! Вторым действием пират с деления 18 отступает на 17 (там после первого действия осталось два пирата). Этот шаг не только даёт синему 2 новые карты, он ещё и освобождает «бутылочное» деление, к раздражению противников, которые не смогут пройти нон-стопом в шлюпку. Третьим действием синий укрепляет тылы: играет саблю и передвигает пирата от входа на деление 7.

**Русское издание: 000 «Мир Хобби»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов • **Перевод:** Алексей Перерва

**Редактура:** Петр Тюленев • **Вёрстка:** Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса  
Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

© 2012 000 «Мир Хобби» правообладатель  
на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно