

POR

# CARTAGENA

de Leo Colovini

8+

2-5

30  
45

Nosso Jogo retrata a grande fuga de prisioneiros da fortaleza de Cartagena em 1672. Nesta história lendária, conta-se que os piratas conseguiram escapar utilizando-se de uma passagem subterrânea que os levou até a praia, onde uma chalupa os esperava. Uma vez a bordo, os piratas foram até a Ilha de Tortuga e lá seguiram um caminho secreto através da densa selva até o esconderijo.

Em alguns anos, um jogo que celebra tal fuga se tornou muito popular nos esconderijos de piratas caribenhos. Em pouco tempo, muitas versões deste jogo surgiram entre os piratas, incentivados pelo espírito anárquico que tanto os caracteriza.

Aqui temos uma versão moderna baseada no antigo jogo «Cartagena». O jogo básico reproduz apenas a primeira parte da fuga: da fortaleza até a chalupa. Mas os jogadores também podem escolher jogar a segunda parte, a corrida através da ilha de Tortuga, ou as duas partes da história.

## CONTEÚDO

**8 partes de tabuleiro**, impressa em ambos os lados. Um lado mostra a passagem subterrânea e o outro lado mostra o caminho pela ilha. Cada parte do tabuleiro tem uma sequência do 6 símbolos.

**2 tabuleiros de chalupa**, um em bom estado e o outro meio inundado.

**1 tabuleiro de prisão.**

**1 tabuleiro com esconderijo dos piratas.**

**8 fichas de baú de tesouro** (para serem usados na versão Feiticeira da Magia Negra).

**30 piratas**, em 5 cores (6 de cada cor).

**Um baralho com 102 cartas.** Cada carta mostra um dos 6 símbolos (17 para cada símbolo). Duas cartas para cada símbolo tem um fundo escuro (veja Flibusteiros abaixo).

Chalupa meia inundada



102 cartas



8 partes de tabuleiro



Esconderijo dos piratas

30 piratas



Prisão



Chalupa em bom estado



8 fichas de baú de tesouro



## A PARTIDA BÁSICA: A FUGA (EVASÃO)

### OBJETIVO DA PARTIDA

Cada jogador controla um grupo de 6 piratas e tenta que os 6 consigam fugir pelas sinuosas passagens subterrâneas que ligam a fortaleza à praia, onde uma chalupa espera pelos piratas. Logo que um jogador conseguir levar todos os seus 6 piratas a bordo, a chalupa parte e a partida termina.

### PREPARAÇÃO

Coloque 6 das 8 partes de tabuleiro mostrando a passagem subterrânea juntas, para criar um caminho contínuo feito de 36 espaços (cada símbolo representa um espaço). Isto representará a passagem que os piratas deverão atravessar para alcançar a praia e a chalupa.

Coloque o tabuleiro da prisão numa ponta do caminho e a chalupa (com o lado bom para cima) na outra ponta.

Cada um dos 2 a 5 jogadores pegam um conjunto de 6 piratas da mesma cor. Eles os colocam no tabuleiro da prisão.

Depois de embaralhar o baralho de cartas, distribua para cada jogador 6 cartas, viradas para baixo. Os jogadores compram (pegam) as cartas (escondendo-as dos outros jogadores). Coloque o resto do baralho na mesa, virado para baixo. Desta reserva, os jogadores poderão comprar novas cartas durante a partida.

Guarde na caixa todos os componentes não utilizados.

### A PARTIDA

Escolha quem será o jogador inicial, usando o método de sua preferência. Os jogadores se alternam em turnos no sentido dos ponteiros do relógio. Em seus turnos, os jogadores podem realizar de 1 a 3 ações. As ações permitidas são:

- **Jogar uma carta e avançar um pirata (veja exemplos: A, C e F).**

Coloque uma carta na pilha de descarte, escolha um de seus piratas (um que já se encontra na passagem subterrânea ou que ainda está na prisão) e avance-o para o primeiro espaço vazio (vazio significa não ocupado por outro pirata), marcado com o mesmo símbolo que mostra a carta que você acabou de jogar. Se não houver um espaço vazio à frente de seu pirata com o símbolo indicado na carta jogada, você pode avançar o pirata até o fim da passagem subterrânea e colocá-lo na chalupa.

- **Mova um pirata para trás e compre uma ou duas cartas novas (veja exemplos: B, D e E).**

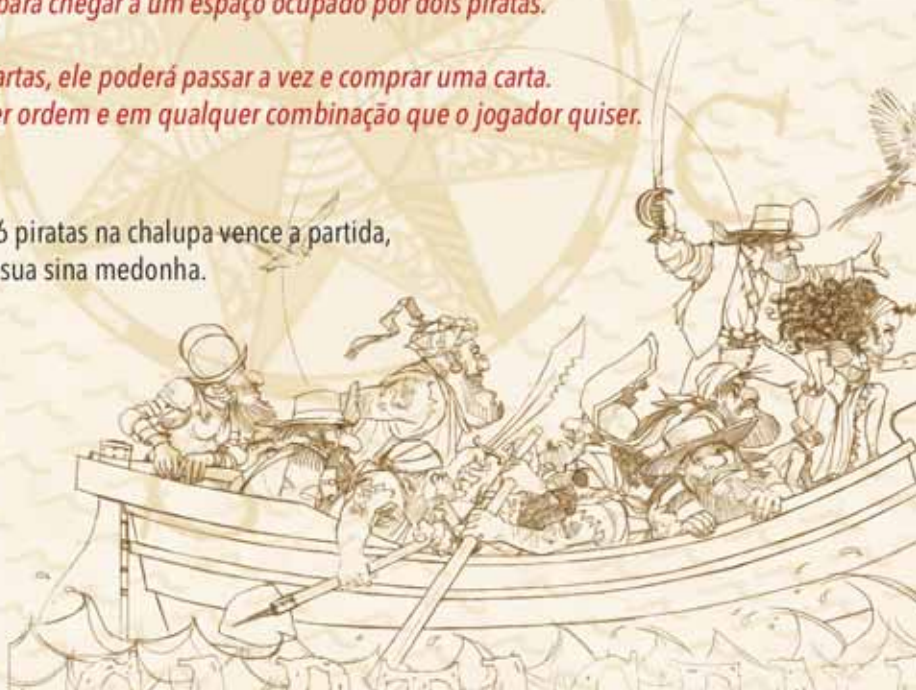
Selecione um de seus piratas e mova-o para trás, até encontrar o primeiro espaço ocupado por um ou dois piratas (os piratas podem ser seus ou de outro jogador). Quando se mover para trás, ignore espaços vazios e espaços ocupados por três piratas. Um espaço só poderá ser ocupado por, no máximo, três piratas. Se seu pirata cair num espaço ocupado por apenas um pirata, compre 1 carta. Se ele cair num espaço ocupado por dois piratas, compre 2 cartas. Uma carta recentemente comprada pode ser usada nas ações seguintes do mesmo turno. **Você NÃO pode pular um espaço ocupado por um pirata para chegar a um espaço ocupado por dois piratas.**

*No caso de um jogador não possuir mais cartas, ele poderá passar a vez e comprar uma carta.*

*As ações podem ser realizadas em qualquer ordem e em qualquer combinação que o jogador quiser.*

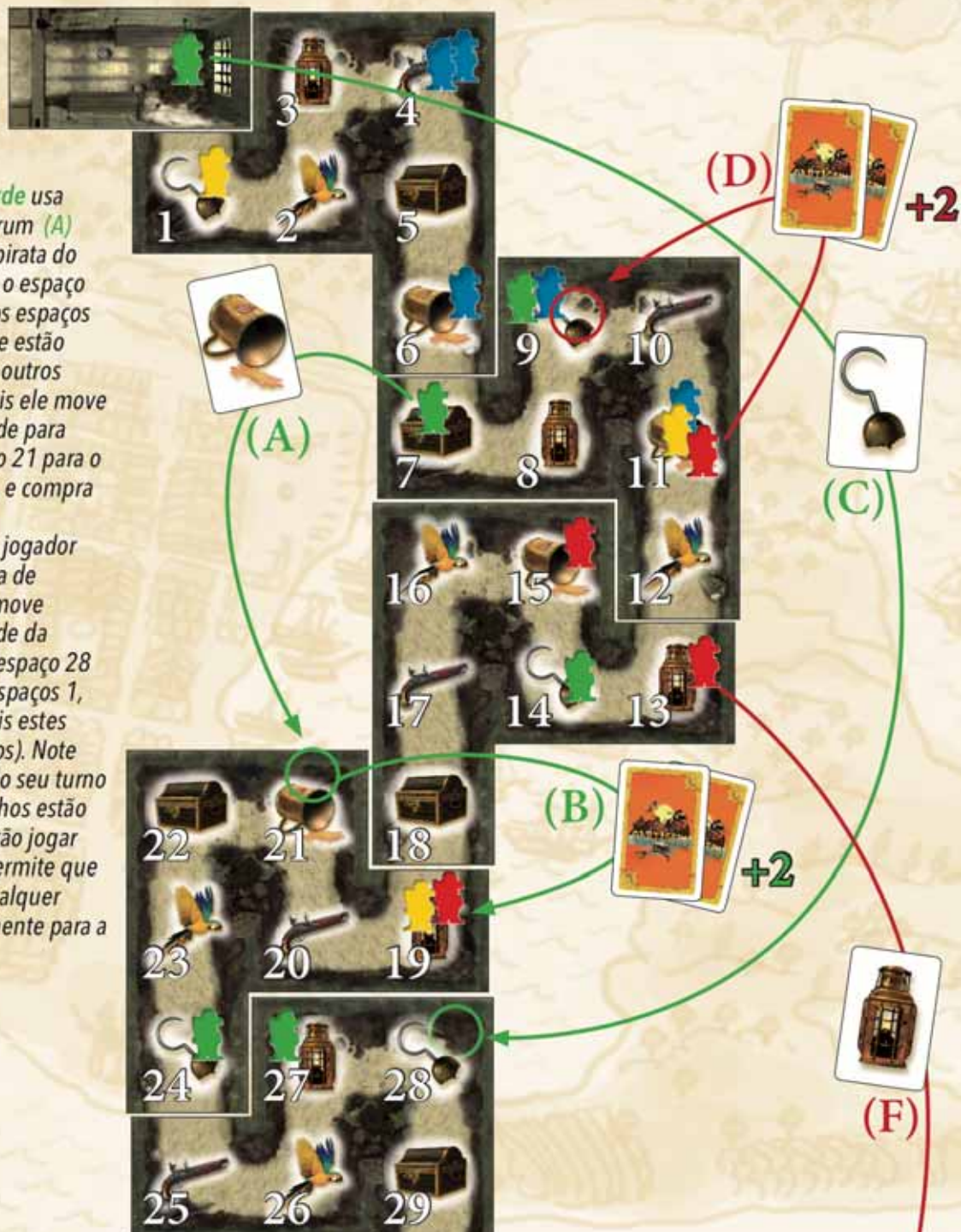
### FIM DA PARTIDA

O primeiro jogador a colocar todos os seus 6 piratas na chalupa vence a partida, deixando os outros para trás para enfrentar sua sina medonha.



### EXEMPLO 1

O jogador verde usa uma carta de rum (A) e avança seu pirata do espaço 7 para o espaço 21 (pulando os espaços 11 e 15, já que estão ocupados por outros piratas). Depois ele move seu pirata verde para trás, do espaço 21 para o espaço 19 (B), e compra 2 cartas. Finalmente, o jogador joga uma carta de gancho (C) e move seu pirata verde da prisão para o espaço 28 (pulando os espaços 1, 9, 14 e 24, pois estes estão ocupados). Note que no final do seu turno todos os ganchos estão ocupados, então jogar um gancho permite que você mova qualquer pirata diretamente para a chalupa.



### EXEMPLO 2

O jogador vermelho move o pirata para trás, do espaço 11 até o 9 (D), e compra 2 cartas. Depois, o jogador vermelho move o pirata para trás, da chalupa até o espaço 36 (E), para comprar uma carta, e depois joga uma carta de lanterna (F) para mover o pirata do espaço 13 até a chalupa.



## VERSÕES PERSONALIZADAS

Além da versão básica, é possível personalizar a partida. Você escolhe qual parte da história quer jogar e seleciona parâmetros, que podem influenciar a duração da partida e a sua complexidade. Todas as versões apresentadas aqui podem ser combinadas como os jogadores preferirem. Mas é preciso estabelecer o que foi escolhido antes de começar a partida!

### PARTIDA MAIS RÁPIDA OU MAIS DEMORADA

Independentemente de qual parte da história você escolha jogar, também é possível escolher o número de partes de tabuleiro a serem usadas. Quanto mais partes você usar, mais longa será a partida. Sugerimos usar 5-6 partes de tabuleiro no começo. Para jogar uma partida curta, use 4 partes de tabuleiro. Recomendamos 7-8 partes para partidas mais longas. Independentemente de qual parte da história você escolha jogar, é possível jogar com 4-5 piratas, em vez de 6.

### NA ILHA DE TORTUGA

Use as partes de tabuleiro com o lado da ilha para criar um caminho e, assim, jogar a segunda parte da história. Os piratas partem da chalupa quase afundada para o esconderijo.



### A FUGA COMPLETA

Para jogar novamente a história completa, use 3 ou mais partes de tabuleiro para criar a passagem subterrânea e 3 ou mais partes de tabuleiro com o lado da ilha para criar o caminho pela ilha. Coloque o tabuleiro da prisão no começo da passagem subterrânea e a chalupa com o lado em bom estado no fim da passagem subterrânea.

Coloque o tabuleiro do esconderijo no fim do caminho da ilha. Os jogadores movem seus piratas da prisão para a chalupa. Indo de barco, eles se movem para a outra margem e, através do caminho da Ilha de Tortuga, chegam ao esconderijo. O exemplo abaixo mostra 3 partes de tabuleiro para cada caminho, mas é possível usar mais do que isso, se você quiser!

Esta versão possui regras adicionais em relação ao movimento da chalupa.

- Em seu turno, o jogador pode escolher a ação **"Mover a Chalupa"**. Para fazer isso, o jogador usa uma de suas três ações, (exceto para o Capitão; por favor ver abaixo).
- Se houver uma chalupa em Cartagena, o jogador pode movê-la até Tortuga somente se o jogador possuir, pelo menos, um pirata a bordo.
- Se houver uma chalupa em Tortuga, o jogador pode movê-la até Cartagena somente se ainda possuir, pelo menos, um pirata na passagem subterrânea.
- A chalupa só pode ser ocupada por, no máximo, três piratas da mesma cor.
- Quando a chalupa é movida para Tortuga, os jogadores usam a ação **"Jogar uma carta e avançar um pirata"** para desembarcar os piratas, um de cada vez.
- Quando a chalupa volta para Cartagena, todos os piratas a bordo ficam na chalupa.
- **Regra especial do Capitão:** se **no começo de seu turno** um jogador possuir o maior número de piratas a bordo (ou com o mesmo número de piratas de outro jogador), este jogador é o Capitão e pode mover a chalupa **antes** de usar suas três ações, sem gastar nenhuma delas.
- Desde que o jogador use as regras mencionadas acima, ele pode mover a chalupa mais de uma vez em seu turno.



## MORGAN

Morgan é uma nova versão do jogo, inventada pelo pirata Morgan e batizada em sua homenagem. Morgan era conhecido em todo o Caribe por ser uma pessoa generosa, prestativa com seus amigos, e que tinha um coração de ouro!

Na versão básica do jogo, o jogador usa a ação "Mover um pirata para trás" para comprar novas cartas. No entanto, alguns jogadores preferem uma regra mais "altruísta": "**Mover um pirata oponente para frente e comprar uma ou duas cartas**".

Esta ação muda a partida por inteira, porque até mesmo os jogadores experientes precisam desenvolver novas estratégias.

### COMO FUNCIONA:

O jogador escolhe um pirata oponente e move-o para frente até que este alcance um espaço ocupado por um ou dois piratas. O jogador ignora espaços vazios e espaços ocupados por três piratas. Se o pirata se mover para um espaço ocupado por um pirata, o jogador compra uma carta. Se o pirata se mover para um espaço ocupado por dois piratas, o jogador compra duas cartas. Se não houver espaços compatíveis, o pirata poderá subir a bordo da chalupa ou alcançar o esconderijo (dependendo de sua posição e da história que está sendo jogada novamente). Neste caso, o jogador compra duas cartas do baralho, independentemente do número de piratas na chalupa ou no esconderijo.

Quando você jogar a Fuga Completa, a chalupa está no meio, e quando já houver três piratas da mesma cor a bordo, nenhum outro pirata desta cor poderá embarcar.

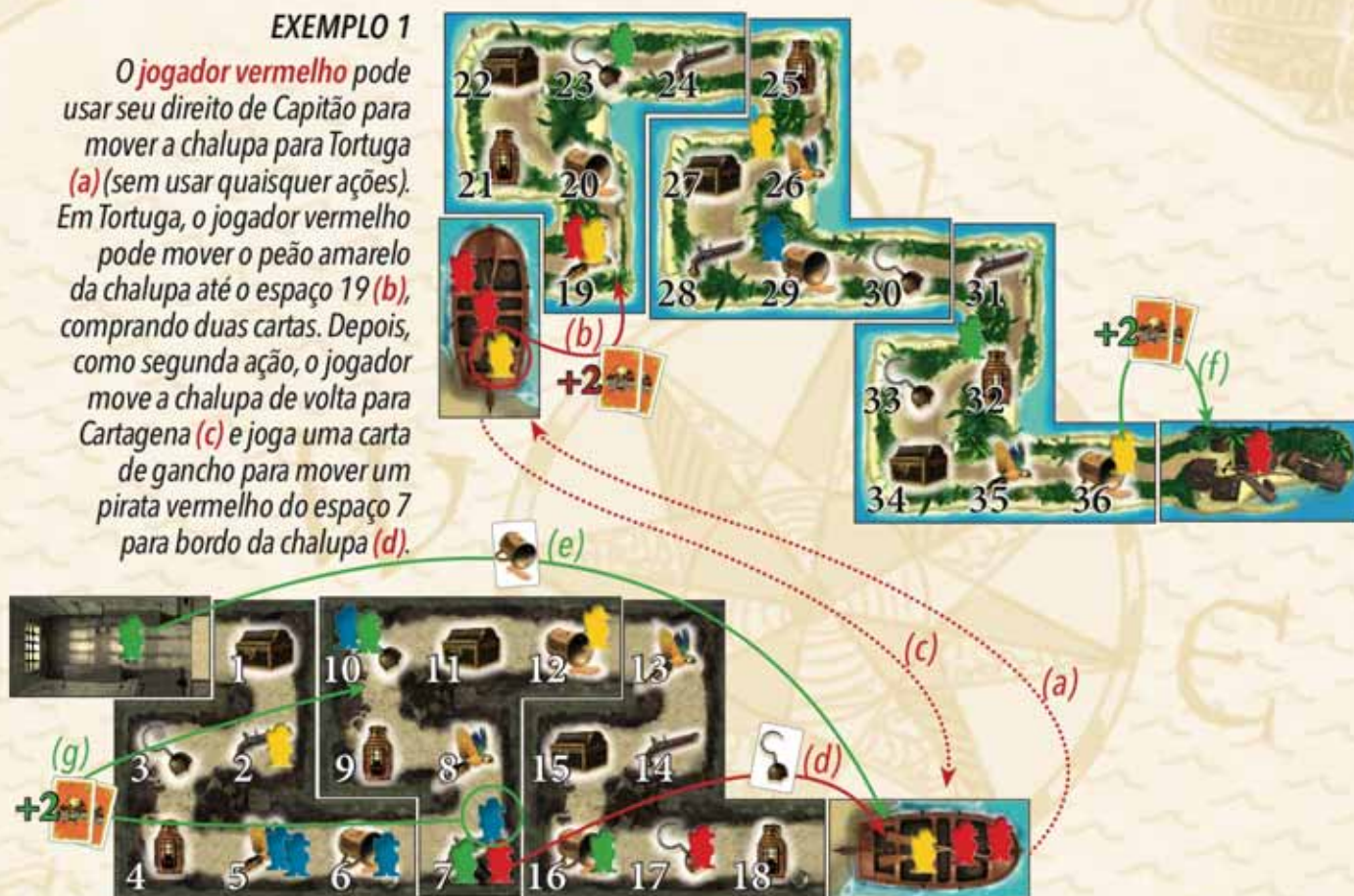
Os jogadores podem escolher qual versão querem usar em uma partida.

Elas podem até ser usadas juntas: por exemplo a versão básica, jogando a passagem subterrânea e a versão Morgan atravessando a ilha, ou até as duas ao mesmo tempo durante todo o caminho.

Neste exemplo, "A Fuga Completa" é jogada com a versão "Morgan".

### EXEMPLO 1

O jogador vermelho pode usar seu direito de Capitão para mover a chalupa para Tortuga (a) (sem usar quaisquer ações). Em Tortuga, o jogador vermelho pode mover o peão amarelo da chalupa até o espaço 19 (b), comprando duas cartas. Depois, como segunda ação, o jogador move a chalupa de volta para Cartagena (c) e joga uma carta de gancho para mover um pirata vermelho do espaço 7 para bordo da chalupa (d).



### EXEMPLO 2

O jogador verde pode jogar uma carta de rum e mover um pirata da prisão até a chalupa (e) (pulando os espaços 6, 12 e 16, já que estes estão ocupados). Depois disso, o jogador move o peão amarelo do espaço 36 até o esconderijo (f) (comprando duas cartas) e o peão azul do espaço 7 para o 10 (g) (comprando outras duas cartas).

## FLIBUSTEIROS

De acordo com a regra do Flibusteiro, um jogador não pode possuir mais de 7 cartas na mão, mas os piratas são conhecidos flibusteiros e, portanto, tendem a não gostar muito de regras. Por isso, um jogador pode possuir quantas cartas quiser, até que outro jogador o compre no flagra!

Toda vez que uma carta de fundo escuro for usada, cada jogador (menos quem jogou a carta) deve descartar todas as suas cartas adicionais (acima do limite de 7 cartas). Cada jogador pode escolher quais cartas vai descartar.

Esta regra pode ser aplicada, ou não, indiferente ao número de partes de tabuleiro que está sendo usada, do número de piratas ou da história que está sendo jogada novamente.

*Dica:* utilize esta regra quando for jogar a versão Morgan.



## FEITICEIRA DA MAGIA NEGRA

A "Feiticeira da Magia Negra" é a versão mais recente deste Jogo. A temida Feiticeira da Magia Negra Caribenha decidiu ajudar os piratas, concedendo poderes de vudu às cartas!

Assim, cada carta tem um poder especial. Durante um turno, um jogador usando uma destas cartas pode escolher:

- Mover normalmente um de seus piratas.
- Usar o poder da carta dizendo em voz alta "Feiticeira da Magia Negra".

**Atenção!** Se o jogador esquecer de dizer a frase do ritual, o poder falha e o jogador tem que usar o movimento normal do seu pirata.

A versão "Feiticeira da Magia Negra" também usa as 8 cartas do baú de tesouro.

No início da partida, embaralhe as cartas e coloque-as, viradas para baixo, em cada símbolo de baú de tesouro no tabuleiro.



O efeito da magia depende de qual carta foi jogada.



**Pistola:** olhe as cartas de um oponente e escolha uma carta para comprar. O oponente compra imediatamente outra carta do baralho.



**Rum:** pague uma bebida para todo mundo! Compre o número de cartas igual ao número de jogadores mais um. Fique com duas cartas e distribua o resto entre os jogadores, uma por jogador.



**Lamparina:** compre quatro cartas, fique com uma carta para você e coloque as outras no topo do baralho, na ordem que você quiser.




**Papagaio:** jogue dois papagaios ao invés de qualquer carta da sua escolha (isto consome somente uma de suas três ações).



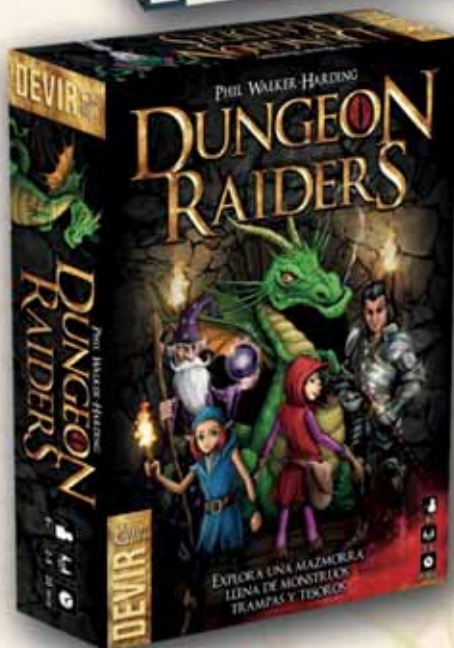
**Gancho:** jogue esta carta junto com outra carta (use duas de suas três ações). De acordo com a segunda carta jogada, você pode mover dois piratas que estão no mesmo espaço, ao mesmo tempo. Note que a segunda carta pode ser um gancho também.



**Baú de Tesouro:** se o seu pirata estiver num símbolo de baú de tesouro, você pode abri-lo (virando-o para cima) ao jogar uma carta do baú de tesouro. 6 de 8 cartas de baú do tesouro oferecem de 1 a 3 cartas (para comprar do baralho). Um baú de tesouro está vazio e o último tem uma cobra dentro dele. Se você encontrar a cobra , terá que mover seu peão para trás até o primeiro símbolo vazio de Rum, onde seu pirata ficará bêbado por causa do susto que levou! Se não houver símbolos de Rum disponíveis, seu pirata deve voltar até o último símbolo disponível no caminho. Se você encontrar a cobra, embaralhe todas as 8 cartas de baú de tesouro e coloque-as, viradas para baixo, aleatoriamente sobre os 6 símbolos de baú de tesouro no tabuleiro. Depois que o baú de tesouro é aberto, este é removido do tabuleiro. Se você estiver jogando com menos de 8 partes de tabuleiro, a cobra pode não aparecer.



O jogador vermelho diz em voz alta "Feiticeira da Magia Negra" e joga uma carta de gancho e uma carta de lamparina. O jogador move os dois peões vermelhos do espaço 19 até o esconderijo.



**DEVIR**

Devir Iberia. S.L - [www.devir.com](http://www.devir.com)

Autor: **Leo Colovini**

Ilustraciones / Il·lustracions / Ilustrações: **Basaglia&Longo**

Traducción ESP: **Ángel F. Bueno**

Revisión: **Marc Figueras y Marià Pitarque**

Traducció CAT i revisió: **Marc Figueras i Marià Pitarque**

Tradução POR: **Rodrigo Sponchiado Uemura**

Adaptación gráfica / Adaptació gràfica / Adaptação gráfica: **Cecilia Ramirez**



Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló, 184.  
08008 - Barcelona  
www.devir.com

Distribuído no Brasil pela  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
R. Teodoro Souto, 624  
Cambuci, CEP 01539-000  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
sac@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela  
DEVIR LIVRARIA, LDA  
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros  
Escritório 2, Olhos de Água  
2950-554 Palmela - www.devir.com  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440



© 2017  
Under license of  
studiogiocchi, Italy