

Cartagena - KSR

- Alle Spieler stellen ihre jeweils 6 Piraten an der der Schaluppe gegenüber liegenden Seite des Tunnels auf.
- Von den gemischten Karten (17x 6 Symbole) erhält jeder Spieler 6 Handkarten, der Rest ist für den verdeckten Nachziehstapel bestimmt.

Ablauf eines Zuges:

Man muss mind. 1 Aktion machen und darf bis zu 3 Aktionen ausführen.

Möglichkeit 1 - Der Spieler spielt eine Karte aus:

- Der Spieler legt **1 Karte offen** ab und zieht irgendeinen seiner Piraten auf das **nächste freie Feld** im Tunnel mit **dem selben Symbol wie auf der Karte**.
- Der Pirat kann noch vor dem Tunnel stehen oder schon darin sein.
- Ist das nächste Feld mit dem Kartensymbol zwischen dem Piraten und der Schaluppe nicht mehr frei, zieht der Pirat sofort direkt auf die Schaluppe.

Möglichkeit 2 - Der Spieler zieht rückwärts und erhält 1 - 2 Karten:

- Ein beliebiger eigener Pirat zieht bis zum **nächsten belegten** Feld zurück, auf dem aber nur 1 oder 2 Piraten bisher stehen dürfen. **Felder mit 3 Piraten werden dabei übersprungen**.
- Auf einem Feld dürfen insgesamt bis zu 3 Piraten stehen.
- Der Spieler erhält nun soviele Karten vom Nachziehstapel, wie vorher schon Piraten (1 oder 2) auf dem erreichten Feld standen.
- Ein Pirat auf der Schaluppe kann nicht mehr diese Aktion nutzen, er ist im Ziel.

Spielende:

Wer zuerst alle seine 6 Piraten an Bord der Schaluppe gebracht hat, gewinnt.

Taktische Tortuga-Version:

Die Spieler legen ihre Handkarten **offen** vor sich aus. Vom Nachziehstapel werden 12 Karten in Reihe ausgelegt. Die Pfeilkarte gibt die Richtung an, von wo aus Karten nachgezogen werden. Erst wenn die Reihe komplett aufgebraucht ist, werden 12 weitere Karten ausgelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Cartagena - KSR

- Alle Spieler stellen ihre jeweils 6 Piraten an der der Schaluppe gegenüber liegenden Seite des Tunnels auf.
- Von den gemischten Karten (17x 6 Symbole) erhält jeder Spieler 6 Handkarten, der Rest ist für den verdeckten Nachziehstapel bestimmt.

Ablauf eines Zuges:

Man muss mind. 1 Aktion machen und darf bis zu 3 Aktionen ausführen.

Möglichkeit 1 - Der Spieler spielt eine Karte aus:

- Der Spieler legt **1 Karte offen** ab und zieht irgendeinen seiner Piraten auf das **nächste freie Feld** im Tunnel mit **dem selben Symbol wie auf der Karte**.
- Der Pirat kann noch vor dem Tunnel stehen oder schon darin sein.
- Ist das nächste Feld mit dem Kartensymbol zwischen dem Piraten und der Schaluppe nicht mehr frei, zieht der Pirat sofort direkt auf die Schaluppe.

Möglichkeit 2 - Der Spieler zieht rückwärts und erhält 1 - 2 Karten:

- Ein beliebiger eigener Pirat zieht bis zum **nächsten belegten** Feld zurück, auf dem aber nur 1 oder 2 Piraten bisher stehen dürfen. **Felder mit 3 Piraten werden dabei übersprungen**.
- Auf einem Feld dürfen insgesamt bis zu 3 Piraten stehen.
- Der Spieler erhält nun soviele Karten vom Nachziehstapel, wie vorher schon Piraten (1 oder 2) auf dem erreichten Feld standen.
- Ein Pirat auf der Schaluppe kann nicht mehr diese Aktion nutzen, er ist im Ziel.

Spielende:

Wer zuerst alle seine 6 Piraten an Bord der Schaluppe gebracht hat, gewinnt.

Taktische Tortuga-Version:

Die Spieler legen ihre Handkarten **offen** vor sich aus. Vom Nachziehstapel werden 12 Karten in Reihe ausgelegt. Die Pfeilkarte gibt die Richtung an, von wo aus Karten nachgezogen werden. Erst wenn die Reihe komplett aufgebraucht ist, werden 12 weitere Karten ausgelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de