



## 2. L'évasion continue ...

### Idée du Jeu

A la fin du premier jeu Cartagena « L'Evasion de la Forteresse », les pirates sortent tout juste d'un tunnel secret qui s'étend sous la forteresse où ils étaient enfermés. Mais ils sont loin d'être encore en sécurité. Mais ils ne seront vraiment en sécurité que quand ils seront arrivés dans leur repère secret, la fameuse île de la Tortue.

Chaque joueur conduit un groupe de pirates le long du périlleux chemin qui mène à l'île de la Tortue. Il reste encore la terrible jungle sauvage à traverser mais aussi la dangereuse mer qui les sépare de leur repère. Ce serait encore facile si les autres groupes de pirates ne voulaient pas à tout prix empêcher leurs pairs d'arriver en premier !

Dès qu'un joueur a emmené la totalité de ses pirates en ville, il peut hisser le pavillon noir et se déclarer grand vainqueur de cette course à la liberté.

### Matériel de Jeu

- ▶ 5 plateaux de jeu avec 7 motifs différents : perroquet, coffre au trésor, longue-vue, ducat, carte au trésor, canon, boussole.
- ▶ 3 plateaux de jeu : un bateau, un repère de pirate (ville) et un drapeau pirate
- ▶ 105 cartes. 15 perroquets, 15 coffres, 15 longues-vues, 15 Ducats, 15 cartes au trésor, 15 Canons, 15 Boussoles. Dans chacun des ensembles de 15 cartes, l'une d'entre elle à un bord doré.
- ▶ 30 pions de pirates, 6 de chaque couleur
- ▶ 1 règle du jeu

### Préparatifs

Chaque joueur choisit une couleur et prend les figurines correspondantes. Les figurines non utilisées sont remises dans la boîte. Les plateaux de jeux sont placés afin de former deux îles : une de deux tuiles et une de trois. On place le bateau près de la petite île – entre les deux îles. Les pirates commencent au point le plus à gauche de la petite île. Le repère des pirates est placé au bout du parcours au point le plus à droite de la plus grande île. Les joueurs déposent leurs pions sur la position de départ, juste à côté du chemin qui traverse la petite île.



Les cartes sont mélangées. On en donne 7 à chaque joueur, le reste constitue la pioche.

## Déroulement de la partie

Le joueur qui ressemble le plus à un pirate commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent avancer le plus rapidement leurs figurines sur la petite île, franchir la mer sur le bateau et traverser la grande île. Le but est d'emmener en premier la totalité de ses pirates au repère des pirates.

### Tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour peut effectuer une, deux ou trois actions. Il sélectionne ses actions parmi les possibilités suivantes :

- ▶ Jouer une carte et avancer un de ses pirates
- ▶ Faire avancer un pirate adverse et recevoir des cartes en échange
- ▶ Déplacer le navire

Le joueur peut combiner ces trois actions de n'importe quelle façon. Il peut jouer trois actions différentes ou trois actions identiques. Il peut agir sur un seul et même pirate ou sur plusieurs pirates différents.

### Jouer une carte et faire avancer un pirate

Le joueur actif choisit une carte de sa main et la pose devant lui. Il sélectionne ensuite un de ses pirates et peut le faire avancer jusqu'au prochain symbole du parcours montrant le symbole joué sur la carte. Si un autre pirate se trouve déjà sur ce symbole du parcours, il peut aller sur le suivant. Si aucun emplacement de ce type n'est libre entre ce pirate et le bateau ou entre ce pirate et la ville, le pirate peut directement se déplacer sur le bateau, respectivement sur la ville.

### Notes :

- ▶ Attention, le bateau ne peut charger que trois pirates de la même couleur.
- ▶ On peut laisser un pirate sur la position de départ ou sur l'avant du bateau lorsque celui-ci a accosté sur la seconde île.

### Déplacer un pirate adverse pour piocher des cartes

Le joueur choisit arbitrairement un pirate adverse et le dépose sur la prochaine case du parcours sur laquelle se trouvent un ou deux autres pirates.

La couleur du pirate adverse n'a pas d'importance et le motif sur lequel est déposé le pirate n'a pas non plus d'importance. Les places avec trois pirates doivent être sautées. Les emplacements avec un ou deux pirates ne peuvent pas être passés. Si le pirate est déplacé là où se trouve un autre pirate, le joueur prend une carte. Si le pirate est placé là où se trouvent deux autres pirates, le joueur pioche deux cartes. On peut aussi bien déplacer de cette façon un pirate qui se trouve sur la case départ, ou un pirate qui se trouve à l'avant du navire lorsque celui-ci a traversé la mer. S'il n'y a plus d'emplacements libres entre le pirate et le bateau, le pirate est directement posé dans le bateau. Lorsque ce cas de figure se présente, le joueur pioche toujours deux cartes. La seule exception est que l'on ne peut jamais avoir plus de trois figurines de la même couleur dans le navire. On ne peut pas non plus déplacer de pirate adverse directement dans le repère.

### Déplacer le navire

Au début du jeu, le navire se trouve au bout de la première île. Faire traverser le bateau compte comme une action.

- ▶ Pour effectuer la première traversée, il faut au moins un de ses pirates à bord.
- ▶ Pour effectuer un retour de la seconde île vers la première, il faut au moins avoir encore un de ses pirates sur la première île.
- ▶ Il ne peut y avoir plus de trois figurines de la même couleur à bord.

La traversée ne coûte aucune carte mais elle coûte une action (voir chapitre Capitaine)

## Résumé

### 1-3 Actions

Avancer sur le chemin  
Prendre des cartes  
Bouger le navire

### Avancer sur le chemin

Déposer une carte  
Avancer sur le prochain motif libre correspondant

### Pioche des cartes

Placer un pirate adversaire sur le prochain emplacement occupé ou dans le navire

Est déposé sur/reçoit  
1 pirate / 1 carte  
2 pirates / 2 cartes  
bateau / toujours deux cartes

Emplacements libres et emplacements avec trois pirates sont sautés.

### Traversée

Est une action  
Voyage allé : seulement si à bord  
Voyage retour : seul si un pirate sur l'île

Pas plus de trois de la même couleur à bord

### Le Capitaine

Si au début de son tour, un joueur a plus de figurines ou - en cas d'égalité pour le plus grand nombre - un nombre identique de figurine que les autres joueurs à bord du navire, il devient capitaine. Il peut alors déplacer le navire sans dépenser d'action au début de son tour.

### Cartes dorées

Dans les précédentes versions du jeu, on ne pouvait avoir plus de 7 cartes en main. Maintenant, les pirates peuvent collecter plus de cartes. Toutefois, si un joueur pose une carte avec un bord doré durant son tour, tous les pirates – y compris celui qui a joué cette carte – doivent défausser leur carte pour ne plus avoir que 7 cartes en main.

### Fin du jeu et évaluation

Le vainqueur est le joueur qui emmène en premier toutes ses figurines au repère des pirates. La partie se termine définitivement lorsque le dernier joueur fait rentrer son pirate en ville. Il peut alors hisser le pavillon noir !

### Capitaine

Le plus de pirate ou un nombre égal peut, au début du tour, déplacer le navire sans perdre d'actions

### Cartes dorées

Défausse jusqu'à avoir une main de 7 cartes

### Exemple de partie

Sur les feuilles fournies avec le jeu, deux exemples de parties à 4 sont représentés.

Sur l'**exemple 1**, jaune a plusieurs possibilités de jeu. Voici trois exemples de choix qu'il peut réaliser.

1. Jaune peut jouer trois cartes et avancer trois de ses pirates. D'abord, il fait traverser le bateau gratuitement (il est capitaine car il est majoritaire à égalité avec Vert). Ensuite, il joue un compas et peut déplacer un de ses pions du navire vers la case 33. Ensuite, avec un autre compas, il déplace l'autre pion du bateau directement en ville. Ensuite, avec un troisième compas, il déplace un second pion de la case 28 vers la ville.
2. Jaune peut aussi suivre une toute autre tactique. En déplaçant des pirates vers l'avant, il peut accumuler jusque 6 cartes supplémentaires. Il bouge le pirate bleu de la place 13 vers la place 14 et reçoit deux cartes. Ensuite, il bouge le pirate vert de la place 3 vers la place 5 et reçoit deux autres cartes. Finalement, il bouge le pirate rouge qui se trouve encore en position de départ vers la place 3 pour recevoir encore 2 cartes supplémentaires. Avec autant de carte, le joueur jaune aura plus de flexibilité pour les tours suivants. En contrepartie, il laisse deux pirates en arrière (un en position de départ et un autre sur la place 3) et prend le risque – en ayant plus de 7 cartes – de devoir défausser si un autre joueur joue une carte à bord doré.
3. Une combinaison des deux tactiques ci-dessus est peut-être une meilleure idée. En tant que Capitaine, le joueur jaune commence par déplacer le bateau. Ensuite, il joue un compas pour déplacer son personnage du bateau vers la place 33. Avec un deuxième compas, il peut déplacer son pirate du bateau vers le repère. Ensuite, il pousse le pirate bleu de l'emplacement 25 vers l'emplacement 28. Cette tactique lui permet de reprendre deux cartes mais permet aussi de bloquer la route utilisant le compas comme moyen de déplacement. Cela empêchera les joueurs suivants d'utiliser cette opportunité pour arriver rapidement au repère.

Autre situation, celle du joueur bleu sur l'**exemple 2**.

1. Bleu ramène le bateau sur la petite île. Il n'est pas capitaine, donc cela compte comme une action. Ensuite, il joue un coffre au trésor et bouge le pirate bleu de la place 13 vers le bateau. Comme troisième action, il déplace un pirate vert de l'emplacement 14 vers le bateau.
2. Autre possibilité : jouer un perroquet et emmener son pirate du bateau vers l'emplacement 23. Ensuite ramener le bateau et bouger son pirate de l'emplacement 13 sur le bateau.
3. Ou bien prendre le pirate rouge de la position de départ vers l'emplacement 5 (sur le 3, il ne peut pas aller comme il y a déjà trois pions sur cet emplacement). Ensuite, jouer un canon et bouger un pirate de l'emplacement 18 vers le 26. Ensuite, jouer un compas pour faire sortir le pirate de l'emplacement 26.

Parfois, il est plus intéressant de ne pas emmener trop vite un seul pirate en ville pour ne pas laisser trop de pirates à la traîne sur le chemin. En restant dans la course, on peut profiter des pirates adverses pour parcourir un plus grand chemin en utilisant un minimum de cartes.