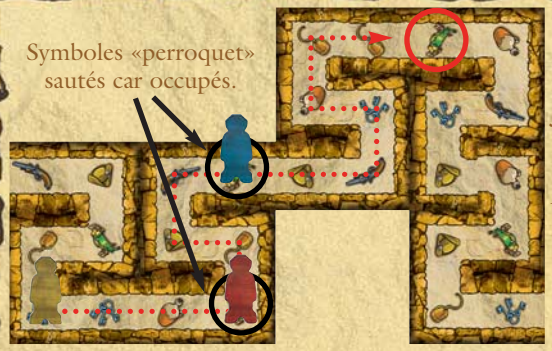


C'est au pirate jaune. Il joue une carte « perroquet » et avance son pirate sur le prochain symbole perroquet libre, en sautant les cases « perroquet » occupées.

Reculer un pirate et piocher une ou deux cartes

Le joueur choisit l'un de ses pirates et le recule jusqu'au premier symbole, quel qu'il soit, occupé par un ou deux pirates. Ces pirates peuvent être les siens ou ceux de ses adversaires. On ne peut pas reculer sur un symbole vide ou comprenant trois pirates. Il ne peut jamais y avoir plus de trois pirates sur un symbole. Si, à l'issue de son mouvement de recul, le pirate s'arrête sur un symbole occupé par un autre pirate, le joueur pioche une carte ; si le symbole est occupé par deux pirates, il en pioche deux.



Le joueur jaune recule son pirate sur un symbole occupé par deux pirates et pioche deux cartes. Il ne peut pas reculer sur les deux symboles précédant son pirate car le premier est vide et le second est déjà occupé par trois pirates.

Dans la version Jamaïque, les cartes piochées sont prises de la pioche ; dans la version Tortue, de la rangée de cartes visibles (en suivant le sens de la flèche). Quand la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées qui forment une nouvelle pioche.

6) Larguez les amarres : fin du jeu

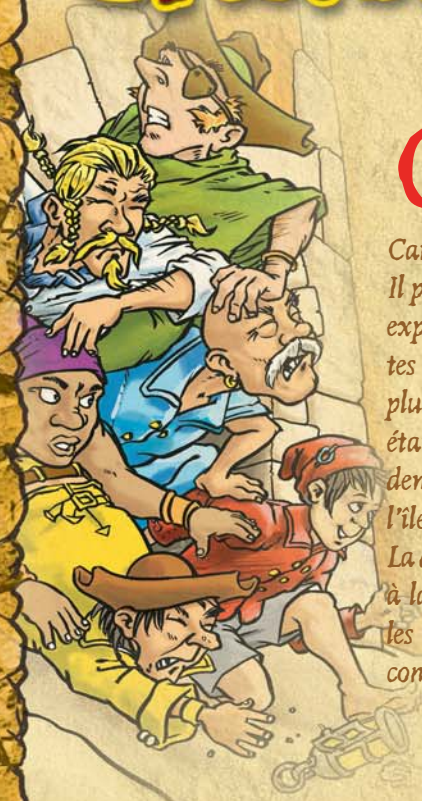
Quand un joueur joue une carte pour avancer un pirate mais qu'il n'y a pas de symbole libre, le pirate monte immédiatement dans la chaloupe. Le premier joueur qui parvient à embarquer ses six pirates l'emporte.

TILSIT

Parc de l'Événement
1, allée d'Effiat
91165 Longjumeau Cedex
France
Auteur : Leo Colovini
Illustrateur : Didier Guisérix
Traduction pour la version française : TILSIT Team
Maquette pour la version française : TILSIT Studio

© TILSIT 2005 pour la version française
© 2000 Venice Connection

Les Évadés de Cartagena



Ce jeu s'inspire de la célèbre évasion de 1672 au cours de laquelle une trentaine de pirates s'échappèrent de la forteresse de Cartagena.

Il paraît que peu après, un jeu commémorant cet exploit devint populaire dans les repaires de pirates des Caraïbes. Il en existait deux versions : une plus rapide, laissant plus de part à la chance, était jouée en Jamaïque ; une version plus lente, demandant plus de réflexion, était pratiquée sur l'île de la Tortue.

La différence entre les deux versions tient uniquement à la manière de poser les cartes sur la table et de les tenir en main. Elles sont identiques en ce qui concerne tous les autres aspects du jeu.

1) Le coffre au trésor : contenu du jeu

- Six segments de plateau imprimés des deux côtés. Sur chacun d'entre eux figure une portion de tunnel avec la séquence, à chaque fois différente, des six symboles suivants : crochet, cruche, perroquet, pistolet, tricorne, trousseau de clés.
- Une chaloupe en carton.
- Un jeu de 108 cartes : 102 cartes symboles (17 par symbole), 5 cartes joueurs, 1 carte flèche.
- 30 pirates de 5 couleurs différentes, six par couleur.
- Cette règle de jeu.

2) Le plan de l'évasion : le jeu en bref

Chaque joueur contrôle un groupe de six pirates et tente de les faire s'évader tous les six par le tortueux tunnel qui relie la forteresse au port, où les attend une embarcation. Dès que tous les pirates d'un joueur ont embarqué, la partie est terminée.

3) Lime et pots de vin : préparation du jeu



- Joindre six segments de plateau de façon à former un tunnel continu de 36 symboles. Les joueurs choisissent librement à chaque partie la configuration du tunnel.
- Chaque joueur prend six pirates d'une même couleur et pose la carte à sa couleur devant lui.
- Tous les pirates sont rassemblés à un bout du passage souterrain et la chaloupe est placée à l'autre bout.
- Retirez du paquet de cartes celle avec la flèche (elle n'est utilisée que dans la variante Tortue).
- Mélangez les cartes et distribuez-en 6 à chaque joueur.

Les versions diffèrent à ce moment-là

a) Version Jamaïque

Les joueurs gardent leur main secrète. Le reste des cartes forme une pioche face cachée.

b) Version Tortue

Les joueurs posent leurs cartes faces visibles devant eux. Le reste des cartes forme une pioche face cachée. Les 12 premières cartes de la pioche sont alignées faces visibles près du plateau de jeu. La carte flèche est posée à côté de la première carte révélée : elle indique le sens dans lequel les cartes seront piochées durant la partie. Quand une rangée est épuisée, on étale de la même manière une nouvelle rangée de 12 cartes.



Exemple de jeu version Tortue

4) Sauve-qui-peut : déroulement de la partie

Le joueur qui ressemble le plus à un pirate commence la partie.
Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
À son tour, un joueur peut effectuer **1, 2 ou 3 actions**, comme il le souhaite.
Deux types d'actions sont possibles :
- **Jouer une carte pour avancer un pirate.**
- **Reculer un pirate et piocher une ou deux cartes.**

Les actions peuvent être jouées dans n'importe quel ordre et peuvent être combinées librement (par exemple : avancer - reculer - avancer / reculer - reculer / reculer, etc.). Chaque joueur doit effectuer au moins une action par tour.

5) Sabre et tromblon : les deux types d'actions

Jouer une carte pour avancer un pirate

Le joueur joue une carte. Il choisit l'un de ses pirates (qui se trouve déjà dans le tunnel ou qui n'y est pas encore entré) et l'avance sur le premier symbole libre identique à celui figurant sur la carte qu'il vient de jouer. Un symbole est libre s'il n'y a pas d'autre pirate dessus, que ce soit un pirate du joueur ou de ses adversaires. Les symboles occupés sont «sautés». Les cartes jouées sont défaussées.