Autor: Leo Colovini

Wielka ucieczka

Wielka ucieczka *to nowa wersja światowego hitu* ***Cartagena****, gry dotychczas niewydanej w polskiej wersji językowej. Wzbogacona została o dodatkowe elementy, dzięki którym możliwe jest rozgrywanie kilku wariantów.*
Gra opowiada o ucieczce piratów z więzienia w kolumbijskiej Kartagenie. Legenda głosi, że grupa śmiałych więźniów, wykorzystując podziemny tunel, przedostała się na plażę, na której czekała na nich łódź. Na jej pokładzie śmiałkowie udali się na Tortugę, gdzie musieli przemierzyć niebezpieczną dżunglę, by dostać się do sekretnej kryjówki piratów.

ELEMENTY GRY

8 dwustronnych płytek terenu (z jednej strony jest podziemny korytarz, a z drugiej dżungla)

Więzienna cela

Piracka kryjówka

Łódź

Do gry dołożyliśmy woreczek. Wybierając się w podróż, możesz do niego spakować elementy ulubionej gry.

102 karty

12 kart posiada tło w szarym kolorze – ma ono znaczenie wyłącznie w wariancie *Limit kart*. W pozostałych rozgrywkach karty te traktowane są jak pozostałe.

30 pionków piratów (po 6 w pięciu kolorach)

8 żetonów skrzyń

5 znaczników graczy

CEL GRY

Gracze mają do dyspozycji po 6 piratów uciekających z lochów. Ucieczka składa się z dwóch etapów. Gracze mogą wybrać, w który z nich chcą zagrać:

- **etap Kartagena:** piraci uciekają z więzienia w Kartagenie i biegną do łodzi czekającej na plaży,
- **etap Tortuga:** piraci docierają łodzią na wyspę Tortuga i przez dżunglę przedzierają się do pirackiej kryjówki.

Niezależnie od rozgrywanego etapu przed graczami stoi to samo zadanie: dotrzeć swoimi piratami do celu (do łodzi lub do kryjówki). Zwycięzcą zostanie osoba, która jako pierwsza dotrze **wszystkimi swoimi piratami** do celu.

PRZYGOTOWANIE GRY

A W sposób losowy wybierzcie **6 płytek terenu**. Wykorzystajcie stronę odpowiadającą wybranemu etapowi: z podziemnym korytarzem lub z dżunglą i połączcie je tak, aby tworzyły drogę ucieczki:

- **etap Kartagena** – na początku drogi ucieczki znajduje się **więzienna cela**, a na końcu **łódź**,
- **etap Tortuga** – na początku drogi ucieczki znajduje się **łódź**, a na końcu **piracka kryjówka**.

B Rozdajcie każdemu z graczy **po 6 piratów** w wybranym przez nich kolorze. Umieśćcie pionki na początku drogi ucieczki (w więziennej celi lub na łodzi – w zależności od wybranego etapu).

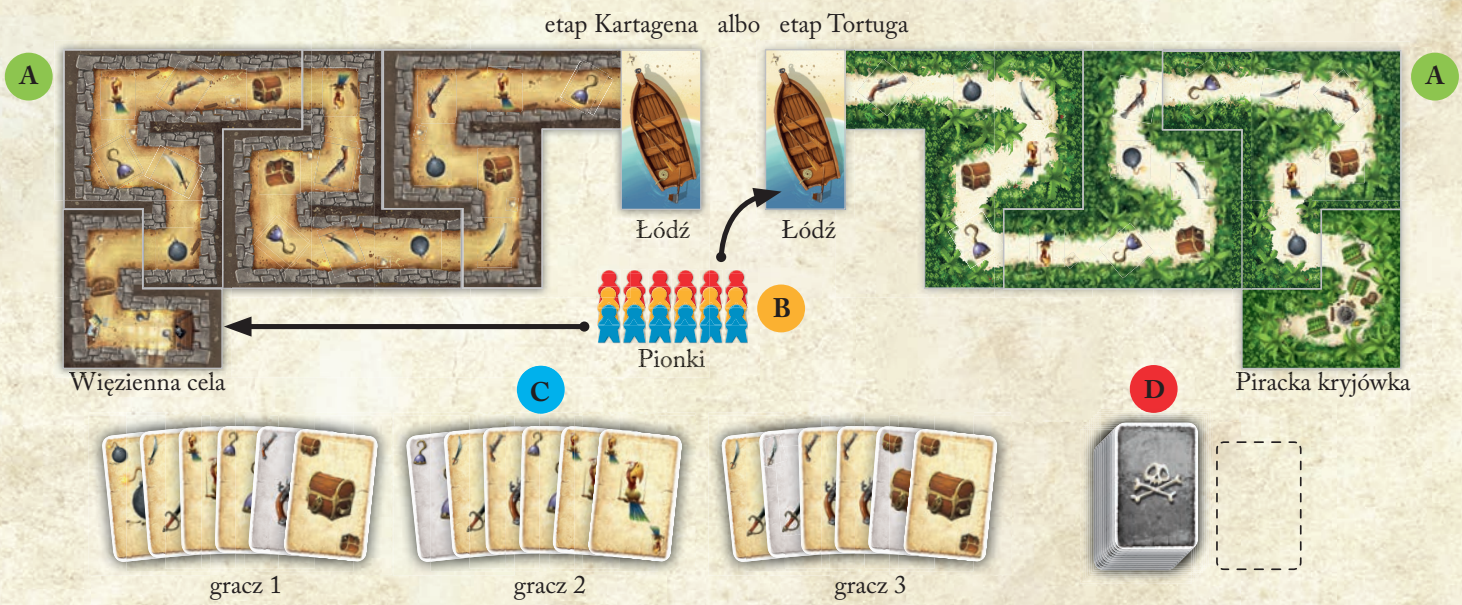
C Potasujcie karty i rozdajcie **po 6 kart** każdemu graczowi. Pamiętajcie, by nie pokazywać ich rywalom.

D Z pozostałych kart utwórzcie **stos** (karty leżą rewersem do góry). Obok należy zostawić miejsce na karty odkładane podczas gry (będziemy je nazywać **stosem wykorzystanych kart**).

Pozostałe elementy nie są wykorzystywane w podstawowym wariancie gry. Należy odłożyć je do pudełka.

Możecie swobodnie regulować **długość rozgrywki**:

- jeśli uznacie, że podstawowa gra trwa za krótko, możecie ją wydłużyć, wykorzystując wszystkie **8 płytek terenu**,
- dla młodszych graczy sugerujemy rozgrywkę z wykorzystaniem **4 płytek terenu** – gra będzie krótsza,
- niezależnie od liczby płytek terenu rozgrywkę możecie przyspieszyć, wykorzystując **4 lub 5 piratów** zamiast 6.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze przemieszczać będą swoich piratów na drodze ucieczki za pomocą kart. Karty są kluczem do sukcesu - bez nich ucieczka nie ma szans powodzenia.

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio uciekała z lochów (lub najstarszy gracz), a następnie swoje tury rozgrywają kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może **przesuwać piratów do przodu** lub **zdobywać karty**. Może wykonać **od 1 do 3 działań**, w dowolnej kolejności i dowolnymi swoimi piratami - decyzja należy do gracza (przykłady na następnej stronie).

PRZESUWANIE PIRATÓW DO PRZODU

Piraci przesuwani są za pomocą kart:

- Gracz wybiera **jedną kartę** spośród trzymanych w ręku i kładzie ją rysunkiem do góry na stosie wykorzystanych kart.
- Następnie wybiera **jednego ze swoich piratów** i przesuwa go **na pierwsze wolne pole z takim samym rysunkiem jak na karcie**. Wolne pole to takie, na którym nie stoi żaden pirat.

Przykład:

*Niebieski gracz wyłożył kartę z szablą. Jednego ze swoich piratów (**A**) przesuwa więc na pierwsze **wolne** pole z tym rysunkiem. Najbliższe pole z szablą jest już zajęte przez czerwonego pirata, gracz mija go i zatrzymuje się na następnym polu z szablą.*

- Jeśli wszystkie pola z danym rysunkiem znajdujące się przed piratem są **zajęte** (stoją już na nich inni piraci) lub nie ma pól z takim rysunkiem, pirat dociera do łodzi lub kryjówki (w zależności od wybranego etapu).

Przykład:

*Niebieski gracz ponownie wyłożył kartę z szablą. Jednego ze swoich piratów (tym razem wybrał pirata **B**) przesuwa na trasie ucieczki: pirat mija pole z szablą zajęte przez czerwonego gracza, mija również pole z szablą zajęte przez swojego niebieskiego kompana (**A**) i bezpiecznie dociera do łodzi.*

ZDOBYWANIE KART

Gracze rozpoczynają grę **z sześcioma kartami** w ręku. To jednak nie wystarczy, aby dotrzeć do celu. Jedynym sposobem na zdobycie kolejnych kart jest… **cofnięcie się**. Aby skutecznie uciekać, czasami więc będzie trzeba się cofnąć!

- **Aby zdobyć karty, należy cofnąć swojego pirata na najbliższe pole zajęte przez 1 lub 2 piratów**:
  - nie ma znaczenia, do kogo należą piraci na tym polu,
  - nie ma znaczenia, jaki rysunek znajduje się na tym polu.

Cofając się, gracz mija wszystkie **wolne** pola oraz pola zajęte przez **3 piratów**. Zatrzymuje się na najbliższym zajętym przez **1 lub 2 piratów**.

Do cofnięcia pirata gracz nie wykorzystuje kart trzymanych w ręku.

- Jeśli cofany pirat zatrzyma się **na polu z 1 piratem**, gracz zdobywa **1 kartę**.
- Jeśli cofany pirat zatrzyma się **na polu z 2 piratami**, gracz zdobywa **2 karty**.

Zdobyte karty gracz bierze z góry stosu kart.

Przykład:

*Niebieski gracz cofa pirata **A**. Mija on puste pola oraz pole zajęte przez 3 piratów. Najbliższym, na którym może się zatrzymać, jest pole z 1 czerwonym piratem. Gracz niebieski zdobywa więc **1 kartę** – bierze ją ze stosu kart.*

WAŻNE!

Gracz może wykonać **od 1 do 3** działań, w dowolnej kolejności i dowolnymi spośród swoich piratów – decyzja należy do gracza.

Przykład A

1 - przesuwa do przodu swojego pirata

2 - zdobywa kartę

3 - przesuwa do przodu innego swojego pirata

Przykład B

1 - zdobywa kartę

2 - zdobywa kartę

3 - zdobywa kartę

Przykład C

1 - przesuwa do przodu swojego pirata

2 - przesuwa do przodu tego samego pirata

X - rezygnuje z wykonania trzeciego działania

Przykład D

1 - zdobywa kartę

X - rezygnuje z wykonania drugiego działania

X - rezygnuje z wykonania trzeciego działania

Po wykonaniu działań tura gracza kończy się i rozpoczyna się tura następnego gracza, siedzącego z lewej strony.

Uwaga! Jeśli gracz **nie ma kart w ręce**, musi wykonać **jedno** z poniższych działań:

- cofa jednego ze swoich piratów i zdobywa 1 lub 2 karty (zgodnie z wyżej opisanymi zasadami) albo
- nie przesuwa żadnego z piratów i bierze ze stosu 1 kartę.

Po wykonaniu jednego z tych działań **jego tura się kończy**.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś gracz dotrze **wszystkimi** swoimi piratami do celu: do łodzi w etapie Kartagena lub do kryjówki podczas etapu Tortuga. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

WARIANTY GRY

Po zagraniu w podstawową wersję gry następne rozgrywki proponujemy wzbogacić o poniższe warianty. Można je dowolnie ze sobą łączyć.

Z Kartageny na Tortugę

Wariant ten pozwala odtworzyć całą ucieczkę z Kartageny na Tortugę. Celem gry jest dotarcie swoimi piratami do kryjówki na Tortudze.

Kartagena

Tortuga

gracz 1

gracz 2

gracz 3

Zmiany w przygotowaniu gry

- Wybierzcie 3 lub 4 płytki terenu* i stwórzcie z nich **podziemny korytarz**. Na jednym końcu umieśćcie **więzienną celę**, a na drugim **łódź**.
- Z pozostałych 3 lub 4 płytek terenu* stwórzcie **ścieżkę w dżungli**. Na jej końcu połóżcie **piracką kryjówkę**.

* Liczba płytek zależy od tego, jak długo chcecie grać.

Pozostałe elementy przygotujcie tak samo, jak w podstawowej wersji gry.

Zmiany w przebiegu gry

- Podobnie jak w podstawowej wersji gracz może wykonać 1-3 działania, ma jednak do wyboru o jeden rodzaj działania więcej: **przesunięcie łodzi**.
  - **Jeśli łódź znajduje się w Kartagenie**, może zostać przesunięta na Tortugę **wyłącznie** przez gracza, który **posiada w łodzi przynajmniej 1 pirata**.
  - **Jeśli łódź znajduje się na Tortudze**, może zostać przesunięta na Kartagenę **wyłącznie** przez gracza, który **posiada w podziemnym korytarzu przynajmniej 1 pirata**.
- W łodzi może znajdować się **maksymalnie 3 piratów jednego gracza**.
- Po dotarciu na Tortugę przesuwanie piratów z **łodzi do dżungli** odbywa się tak samo, jak ruch w korytarzu lub dżungli: gracz wykłada kartę i przesuwa swojego pirata na pierwsze wolne pole z takim samym rysunkiem.

- Może się zdarzyć, że w łodzi płynącej z Tortugi do Kartageny znajdować się będą piraci (nie zdążyli wysiąść na Tortudze). Po dotarciu do Kartageny pozostają oni w łodzi.
- Podczas swojej tury gracz posiadający **najwięcej piratów w łodzi** zostaje kapitanem i może skorzystać z **przywileju kapitana**. Ma możliwość wykonania **dodatkowego działania**, jakim jest **przesunięcie łodzi** z Kartageny na Tortugę lub w drugą stronę. Potem może rozegrać swoją normalną turę.

Kapitan Morgan

Wariant ten daje graczom dodatkowy sposób zdobywania kart. Nazwany jest imieniem Kapitana Morgana, który stając do walki, zawsze trzymał się zasady fair play.

Zmiany w przebiegu gry

W podstawowej wersji gry gracze zdobywają karty poprzez:

- **cofnięcie swojego pirata** na najbliższe pole z **1 lub 2 piratami**.

Kapitan Morgan wprowadza drugi sposób zdobywania kart. Gracze mogą je zdobywać również poprzez:

- **przesunięcie do przodu** pirata należącego do **innego gracza** na najbliższe pole **z 1 lub 2 piratami**. Obaj gracze czerpią więc korzyści: jeden zdobywa karty, a pirat drugiego zostaje przesunięty do przodu (patrz: 2).

Może się zdarzyć, że gracz przesunie pirata innego gracza do łodzi lub kryjówki (w zależności od rozgrywanego etapu). W takim przypadku gracz zdobywa **2 karty**, bez względu na liczbę piratów znajdujących się w łodzi lub kryjówce (patrz: 1).

Podczas rozgrywki gracz decyduje, z którego sposobu zdobywania kart chce skorzystać w danym momencie – **oba są dozwolone**. Dzięki temu rozgrywka wygląda inaczej. Nawet doświadczeni piraci muszą opracować nową strategię, aby wygrać.

Przykład połączenia 2 wariantów: *Z Kartageny na Tortugę i Kapitan Morgan*

*Gracz niebieski posiada przewagę piratów na łodzi, korzysta więc z **przywileju kapitana** i przesuwa łódź z Kartageny na Tortugę. Następnie wykonuje swoją turę:*

1. *Przesuwa czerwonego pirata do kryjówki – gracz niebieski **zdobywa 2 karty**.*
2. *Przesuwa żółtego pirata na pole z 1 piratem – gracz niebieski **zdobywa 1 kartę**.*
3. *Wykłada kartę z szablą i przesuwa swojego pirata z łodzi na pierwsze wolne pole z szablą.*

Limit kart

Wariant ten wprowadza limit kart trzymanych w ręku: **maksymalnie 7 kart**.
Prawdziwi piraci znani są jednak ze sprytu i zamiłowania do łamania zasad.
Podczas gry można więc posiadać więcej kart niż 7, ale wiąże się to z pewnym ryzykiem.

Zmiany w przebiegu gry

- Za każdym razem, gdy któryś z graczy wyłoży **kartę z szarym tłem**, wszyscy pozostali gracze mający w ręku **więcej niż 7 kart**, muszą odrzucić ich nadwyżkę (gracze ci decydują, których kart się pozbędą). Odrzucone karty należy odłożyć na stos kart wykorzystanych.
- Dodatkowo, gracz wykładający szarą kartę **zabiera losowo 1 kartę każdemu graczowi**, który przekroczył limit 7 kart.

Piracka zagrywka

W wariancie tym gracze mają możliwość wykorzystywania przedmiotów przedstawionych na kartach. Każdy z nich dostarcza graczom innych korzyści.

Zmiany w przygotowaniu gry

- **8 żetonów skrzyń** połóżcie na stole rysunkiem **zamkniętej skrzyni** do góry i dokładnie wymieszajcie. Następnie umieśćcie je na płytkach terenu – **po 1 żetonie na każdym rysunku skrzyni**.

- Skrzynie, które pozostaną niewykorzystane, należy odłożyć z boku stołu w taki sposób, by nikt nie widział, co się na nich znajduje.

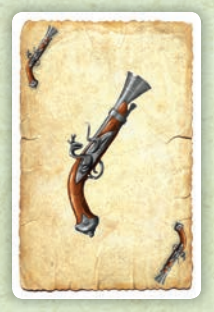
Zmiany w przebiegu gry

Podczas swojej tury gracz **wykłada kartę**, a następnie może:

- **przesunąć swój pionek pirata** zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry

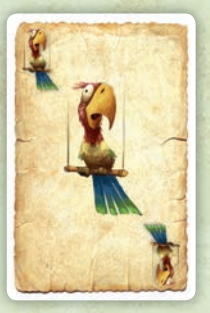
albo

- **wykorzystać przedmiot** z wyłożonej karty (decydując się na to, gracz **nie przesuwa** swojego pirata!) – zgodnie z dalszym opisem.



Grozisz innemu piratowi pistoletem.

- Weź karty innego gracza, obejrzyj je i **wybierz 1 kartę** – dodajesz ją do swoich kart.
- Gracz, któremu odebrałeś kartę, dobiera sobie **1 kartę** z góry stosu.



Papuga zdradza ci drogę do groty ze skarbami.

- Weź ze stosu o **1 kartę więcej** niż wynosi liczba graczy. **Wybierz 2 karty** i dodaj je do swoich kart. Pozostałe rozdaj pozostałym graczom – **po jednej**, według własnego uznania.

Znalazłeś zakopany skarb. Posiadanie haka ma jednak pewną wadę: masz wolną tylko jedną rękę.

- Weź ze stosu **4 karty**.
- **Wybierz 1 kartę** i dodaj do swoich kart.
- Pozostałe włóż na spód stosu, w wybranej przez siebie kolejności.

Jak na porządnego pirata przystało, potrafisz walczyć dwiema szablami.

- Jeśli wyłożysz **2 karty z szablą**, traktujesz je jak **kartę z dowolnym rysunkiem**.

Nic tak dobrze nie toruje piratom drogi, jak porządna bomba.

- Jeśli **2 twoich piratów stoi na tym samym polu**, wyłóż **2 karty**: bombę i inną kartę (w ramach jednego działania). Przesuń tych piratów na pole z rysunkiem odpowiadającym drugiej karcie.

Znalazłeś skrzynię. W środku możesz znaleźć skarb lub... węża! Otworzysz ją czy pobiegniesz dalej?

Jeśli **na początku tury** któryś z piratów **stoi na polu z żetonem skrzyni**, gracz, do którego należy pirat, podejmuje decyzję, czy chce otworzyć skrzynię:

- Jeśli nie chce jej otwierać, pozostawia żeton na swoim miejscu. Gracz rozgrywa swoją normalną turę.
- Jeśli chce ją otworzyć, **nie rozgrywa swojej normalnej tury.** Musi wyłożyć z ręki **kartę z rysunkiem skrzyni**. Wtedy może odwrócić żeton i ujawnić zawartość skrzyni. W zależności od zawartości skrzyni gracz wykonuje następujące działania:

Pirat zdobył 1, 2 lub 3 przedmioty. Gracz bierze odpowiednią liczbę kart ze stosu. Żeton skrzyni odkładany jest z boku stołu.

Skrzynia jest pusta, pirat nic nie zdobył. Żeton skrzyni odkładany jest z boku stołu.

Pirat został zaatakowany przez węża, musi uciekać! Gracz **cofa pirata na pierwsze wolne pole z rysunkiem szabli**. Jeśli nie ma takiego pola, należy go przesunąć na pole za ostatnim piratem znajdującym się na trasie ucieczki.

Po otwarciu **skrzyni z wężem** należy zebrać **wszystkie żetony skrzyni** (te leżące na płytkach terenu oraz odłożone z boku stołu), wymieszać i ponownie rozłożyć na polach z rysunkiem skrzyni.

Poznaj nasze gry planszowe!

nk.com.pl /NaszaKsiegarnia

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa

© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Studiogiochi

Autor: Leo Colovini
Ilustrator: Tomek Larek

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Susfał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc