

Software Challenge 2013 - Cartagena

Spielregeln

24. Juli 2012



"Die Nutzung des Spielkonzeptes "Cartagena"(Name, Spielregeln und Grafik) erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Winning Moves Deutschland GmbH."

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	4
2	Spielmaterial	4
2.1	Das Spielfeld	4
2.2	Die Spielsteine	4
2.3	Die Spielkarten	5
3	Spielablauf	5
3.1	Vorwärtzüge	6
3.2	Rückwärtzüge	6
3.3	Punkteverteilung	6
4	Ende des Spiels	7
5	Die graphische Benutzeroberfläche	7

1 Einführung

Das Spiel der Softwarechallenge 2012 ist eine abgewandelte Version von Cartagena des *Winning Moves* Verlages. Hierbei werden Piraten abwechselnd, mithilfe von Zugkarten über das Spielfeld bewegt.

Ziel des Spiels ist es alle Piraten auf die Schaluppe zu bringen. Wer dies als Erstes schafft, gewinnt das Spiel.

- Cartagena in abgewandelter Tortuga Version
- Ziel : Alle Piraten auf die Schaluppe

2 Spielmaterial

2.1 Das Spielfeld

Das Spielfeld setzt sich aus 5 Segmenten zusammen, innerhalb derer die Symbole *Schlüssel*, *Flasche*, *Hut*, *Pistole*, *Flagge* und *Säbel* jeweils genau einmal vorkommen. Die Reihenfolge ist innerhalb jedes Segmentes und von Spiel zu Spiel zufällig. Das Spielfeld wird durch ein Start- und ein Zielfeld ergänzt. Auf einem Spielfeld dürfen, mit Ausnahme von Start- und Zielfeld jeweils maximal 3 Spielfiguren stehen.

2.2 Die Spielsteine

Jeder Spieler startet mit 6 Piraten im Startfeld, welche alle ins Ziel gebracht werden müssen.



Abbildung 1: Ein mögliches Spielfeld.

2.3 Die Spielkarten



Abbildung 2: Die Spielkarten mit Symbolen

Zum Ziehen der Piraten werden die Spielkarten benötigt. Die Karten tragen analog zu den Spielfeldern wieder die Symbole *Schlüssel*, *Flasche*, *Hut*, *Pistole*, *Flagge* und *Säbel*. Insgesamt gibt es 102 Karten, also 17 von jedem Symbol. Jeder Spieler startet mit 6 Karten auf der Hand und darf maximal 8 Karten auf der Hand halten.

In der oberen Leiste werden die nächsten 12 Karten angezeigt, welche als nächstes gezogen werden können. Die Reihenfolge geht von links nach rechts.

Sind alle Karten verbraucht, so werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und neu bereitgelegt.

3 Spielablauf

Es beginnt der Rote Spieler. Jeder Spieler darf innerhalb einer Runde 3 Züge machen. Diese dürfen aus einer beliebigen Kombination von Vorwärts- und Rückwärtzügen bestehen.

Bei einem Vorwärtzug muss eine Karte von der Spielerhand abgelegt werden, bei Rückwärtzügen können neue Karten vom Stapel gezogen werden.



Abbildung 3: Eine Spielsituation, in der sowohl Vorwärts- als auch Rückwärtzüge möglich sind.

3.1 Vorwärtzüge

Bei einem Vorwärtzug wählt ein Spieler ein Feld auf dem sich eine oder mehrere Spielfiguren der eigenen Farbe befindet. Zum Vorwärtsziehen muss eine Karte abgelegt werden und die Spielfigur zieht auf des nächste unbesetzte Feld, welches das gleiche Symbol, wie die Karte zeigt. Alle übrigen Felder, sowie einfach oder mehrfach besetzte Felder werden hierbei übersprungen.

Gibt es zwischen einem Piraten und der Schaluppe kein Feld mehr mit dem auf einer Karte abgebildeten Symbol, oder sind alle Felder mit diesem Symbol belegt, so kann durch ablegen dieser Karte direkt auf das Zielfeld gezogen werden.



Abbildung 4: Alle Säbelfelder sind belegt. Durch Ablegen einer Säbelkarte kann ins Zielfeld gezogen werden.

3.2 Rückwärtzüge

Durch Rückwärtzüge können neue Karten vom offenen Kartenstapel gezogen werden. Hierbei wählt ein Spieler eine Spielfigur aus und zieht sie auf das nächste zurückliegende Feld, auf dem bereits entweder eine oder zwei Spielfiguren stehen. Das Startfeld ist hierbei ausgeschlossen und es ist egal welche Farbe die Spielsteine auf dem zurückliegenden Feld haben.

Stehen auf dem zurückliegenden Feld 2 Piraten, so zieht der Spieler 2 neue Karten vom offen Stapel, sonst darf er nur eine Karte ziehen.

3.3 Punkteverteilung

Die Punkte ergeben sich aus der Anzahl der Piraten, welche sich im jeweiligen Segment befinden. Hat ein Spieler beispielsweise zwei Piraten in Segment 1 und einen Piraten in Segment 3, so ergibt sich eine Gesamtpunktzahl von 4.

Spielsteine auf dem Startfeld bringen keine Punkte und ein Pirate im Zielfeld bringt 6 Punkte.

4 Ende des Spiels

Hat ein Spieler alle seine Piraten im Zielfeld, so gewinnt dieser. Schafft dies keiner der beiden Spieler alle Piraten innerhalb der 30 Runden, so gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

5 Die graphische Benutzeroberfläche