



Cartagena

Spielanleitung – kurz erklärt

Cartagena ist ein Brettspiel, bei dem ihr mit euren Piraten durch einen Fluchttunnel lauft. Wer eine Karte ausspielt, zieht eine Figur zum nächsten freien Feld mit dem passenden Symbol. Neue Karten gibt es nur, wenn ihr einen eigenen Piraten rückwärts zu den anderen zurückschickt.

Spielziel

Bringe alle 6 eigenen Piraten durch den Tunnel ins Boot am anderen Ende. Wer das zuerst schafft, gewinnt.

Vorbereitung

Legt die Tunnelteile in beliebiger Reihenfolge aneinander. Mischt die Karten gut. In der leichteren Version bekommt jeder 6 Handkarten. Alle Figuren starten am einen Tunnelende, das Boot kommt ans andere Ende.

So spielt ihr

- 1 In deinem Zug darfst du bis zu 3 Aktionen ausführen.
- 2 Aktion A: Lege eine Handkarte offen auf den Ablagestapel.
- 3 Ziehe danach eine eigene Figur vorwärts bis zum nächsten freien Feld mit diesem Symbol. Gibt es kein solches Feld mehr, geht die Figur direkt ins Boot.
- 4 Aktion B: Ziehe eine eigene Figur rückwärts bis zum ersten besetzten Feld.
- 5 Steht dort 1 Figur, nimmst du 1 Karte nach, stehen dort 2 Figuren, nimmst du 2 Karten.
- 6 Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

So gewinnt ihr

Sobald jemand alle 6 Figuren ins Boot gebracht hat, endet die Partie. Dieser Spieler gewinnt.

Spielziel

Eure Piraten sitzen fest und wollen fliehen. Der Weg führt durch einen Tunnel, an dessen Ende ein rettendes Boot wartet. Ihr versucht, eure Spielfiguren so schnell wie möglich durch diesen Tunnel zu bewegen und ins Boot zu bringen. Wer zuerst alle 6 eigenen Figuren im Boot hat, hat das Spiel für sich entschieden.

Spielmaterial

Tunnelteile

Spielkarten

6 je Spieler Spielfiguren (Piraten)

1 Boot

Spielaufbau

- Baut den Tunnel aus den Teilen zusammen. Die Reihenfolge dürft ihr frei wählen.
- Mischt die Spielkarten gründlich.
- In der leichteren Version erhält jeder Spieler 6 Karten auf die Hand.
- Alle Spielfiguren beginnen gemeinsam auf der einen Seite des Tunnels, während ihr das Boot ans entgegengesetzte Ende setzt.

Spielbeginn

Sobald der Tunnel liegt, die Figuren am Start stehen und alle ihre 6 Handkarten haben, kann es losgehen. Wer den ersten Zug macht, steht im vorliegenden Regelauszug nicht.

Spielablauf

Der Zug: bis zu drei Aktionen

In deinem Zug darfst du bis zu 3 Aktionen ausführen. Für jede Aktion entscheidest du neu, ob du eine Figur vorwärts bewegst oder dir neue Karten besorgst.

Aktion 1: Karte ausspielen und vorrücken

- 1 Lege eine Handkarte offen auf den Ablagestapel.
- 2 Wähle eine eigene Figur.
- 3 Ziehe sie in Richtung Boot bis zum nächsten unbesetzten Feld, das dem Symbol der Karte entspricht.
- 4 Ist kein passendes Symbol mehr vor der Figur vorhanden, kommt sie sofort ins Boot. Diese Figur ist entkommen.

Aktion 2: Zurückziehen und Karten nachziehen

- 1 Wähle eine eigene Figur und ziehe sie rückwärts, bis sie auf ein besetztes Feld trifft.
- 2 Steht dort genau 1 Figur, nimmst du anschließend 1 Karte vom Nachziehstapel.
- 3 Stehen dort 2 Figuren, bekommst du 2 Karten.
- 4 Ein Feld mit 3 Figuren ist voll und darf nicht betreten werden.

Felder und Figuren

Beim Rückwärtsziehen darfst du keine Figuren überspringen. Steht vor dir nur ein volles Feld mit 3 Figuren, ist das Zurückziehen mit dieser Figur nicht möglich. Vorwärts gilt dagegen, dass belegte Felder mit dem passenden Symbol übergangen werden, bis ein freies Feld dieses Typs erreicht ist.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich für deine erste Aktion.
- 2 Entweder: Karte offen ablegen und eine eigene Figur zum nächsten freien Feld mit diesem Symbol in Richtung Boot ziehen.
- 3 Oder: eine eigene Figur zurückziehen bis zum ersten besetzten Feld und je nach Anzahl der dort stehenden Figuren 1 oder 2 Karten nachziehen.
- 4 Führe auf die gleiche Weise bis zu 2 weitere Aktionen aus.
- 5 Beende deinen Zug und gib an den nächsten Spieler weiter.

Sonderregeln

- Ein Feld fasst höchstens 3 Figuren. Ein volles Feld darf nicht betreten werden.
- Beim Rückwärtsziehen dürfen keine Figuren übersprungen werden. Liegt vor der Figur nur ein volles Feld, ist diese Aktion mit ihr nicht möglich.
- Findet sich vor einer Figur kein passendes Symbol mehr, wandert sie beim Ausspielen der Karte direkt ins Boot.
- Neue Karten bekommst du ausschließlich durch das Zurückziehen einer eigenen Figur.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet sofort, wenn ein Spieler alle 6 eigenen Spielfiguren ins Boot gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichstand oder weiteren Platzierungen sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Leichtere Version: Jeder Spieler startet mit 6 Handkarten.

Tipps

- Behalte im Blick, wie viele Karten du noch hast. Ohne Karten kannst du nicht vorrücken und musst Figuren zurückschicken.
- Ein Rückzug lohnt sich besonders, wenn auf dem Zielfeld bereits 2 Figuren stehen, denn dann bekommst du gleich 2 Karten.
- Lass gezielt eine Figur hinten stehen. Sie dient als Landeplatz für spätere Rückzüge und damit als Kartenquelle.
- Figuren, die weit vorne stehen, erreichen bei seltenen Symbolen schnell das Boot, weil fehlende Symbole die direkte Flucht erlauben.
- Besetzte Felder bremsen deine Gegner aus, da sie zum nächsten freien Feld desselben Typs weiterziehen müssen.

Häufige Fragen

Wie viele Aktionen habe ich pro Zug?

Du darfst bis zu 3 Aktionen ausführen. Du kannst sie frei mischen, also zum Beispiel zweimal vorrücken und einmal zurückziehen.

Wie weit ziehe ich eine Figur nach dem Ausspielen einer Karte?

Du ziehst sie in Richtung Boot bis zum nächsten unbesetzten Feld, das zum Symbol der Karte passt. Besetzte Felder dieses Typs werden übergangen.

Was passiert, wenn es das Symbol meiner Karte vor der Figur nicht mehr gibt?

Dann setzt du die Figur direkt ins Boot. Ihr ist die Flucht damit gelungen.

Wie komme ich an neue Handkarten?

Du ziehst eine eigene Figur rückwärts, bis sie ein besetztes Feld erreicht. Für 1 dort stehende Figur bekommst du 1 Karte, für 2 Figuren 2 Karten.

Wie viele Figuren passen auf ein Feld?

Höchstens 3. Ein Feld mit 3 Spielfiguren darf nicht betreten werden.

Darf ich beim Zurückziehen über andere Figuren springen?

Nein. Im Rückwärtsgang dürfen keine Figuren übersprungen werden. Steht vor der Figur nur ein volles Feld mit 3 Figuren, kannst du mit ihr nicht zurückziehen.

Zählen beim Zurückziehen nur eigene Figuren?

Die Quelle unterscheidet nicht nach Farben, sondern spricht allgemein von besetzten Feldern und der Anzahl dort stehender Figuren. Zurückgezogen wird aber immer eine eigene Figur.

Wann ist die Partie zu Ende?

Sobald ein Spieler alle 6 eigenen Spielfiguren ins Boot gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt.

Mit wie vielen Karten starte ich?

In der leichteren Version erhält jeder Spieler 6 Karten auf die Hand. Zu anderen Varianten macht der vorliegende Text keine Angabe.

Ist der Tunnel immer gleich aufgebaut?

Nein. Zu Beginn setzt ihr den Tunnel beliebig zusammen, der Aufbau kann also von Partie zu Partie wechseln.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	leichtere Version (im Text erwähnt)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand leichtere Version (im Text erwähnt), zuletzt geprüft am 10.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/cartagena/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/cartagena/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026