



SANTY ANNO

3 bis 8 Spieler / ab 10 Jahren / 30 Minuten

Santy Anno ist ein spannendes Piraten-Spiel von Alain Orban, produziert von den „Belgiern mit Sombreros“ der Repos Production.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Die Spieler sind die berühmten Piraten der SANTY ANNO, dem gefürchteten Drei-Master, der die Karibik so unsicher macht. Nach einer langen Nacht mit diversen Partys und zuviel Rum haben sie vergessen, wo ihr Schiff liegt. Und wesentlich schlimmer, wer ihr Kapitän ist!

Um dieses völlig normale Problem im Leben eines Piraten zu lösen, hat die Piratengilde eine neue Tradition ins Leben gerufen: Die ersten 3 Piraten, die zurück an Bord sind, werden in der Reihenfolge Kapitän und Erster bzw. Zweiter Maat. Diejenigen, die zu spät erscheinen, werden zu Schiffsjungen degradiert und werden während der restlichen Reise das Deck schrubben!

Werdet ihr schnell und schlau genug sein, ein Leben mit Bürste und

Eimer zu vermeiden, um stattdessen mit Pistolen und Kanonen zu hantieren?



1- SPIELZIEL

Die Spieler möchten eine Degradierung vermeiden und deshalb so viele Dukaten wie möglich sammeln. Am Ende des Spiels (nach 5 Runden)



gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld und wird zum Kapitän ernannt. Die nächsten 2 werden sein Erster und Zweiter Maat. Die anderen Spieler verlieren und müssen die nächste Runde bezahlen... und den Tisch putzen und Gläser abräumen!

Mit 3 oder 4 Spielern gibt es nur einen Sieger: den Kapitän.

2- SPIELMATERIAL

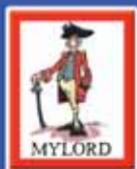
- 58 Spielkarten (37 Basis- und 15 Experten-Bordkarten, 6 Aktionskarten)
- Münzen (Dukaten im Wert von 1 bis 5)
- Dieses Regelheft
- 8 Schiffe
- 8 Piraten-Marker, 8 Bullaugen und 8 Bilderrahmen
- 1 „Hafen“-Spielplan

3- SPIELVORBEREITUNG

- Es werden 8 Stühle um den Spieltisch gestellt. Jeder Spieler nimmt irgendwo Platz.
- Die 8 Schiffe werden zufällig vor den Stühlen auf den Tisch gelegt (die Nummern sollten

durcheinander sein). Es müssen immer alle 8 Schiffe verwendet werden, auch wenn weniger als 8 Spieler teilnehmen!

- Der Hafen wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das passende Bullauge und den rechteckigen Piraten-Marker. Er legt den Piraten-Marker auf die linke Seite des vor ihm liegenden Schiffs. Die 8 Bilderrahmen sowie die restlichen Bullaugen und Piraten-Marker werden wieder in die Schachtel zurückgelegt.



- Die Dukaten werden nach Größe sortiert und bereit gelegt.

- Die 15 Bordkarten mit einem Stern (Experten-Version) und die 6 Aktionskarten (mit einem Teleskop auf der Rückseite) werden in die Schachtel zurückgelegt, sie werden im Basisspiel nicht verwendet. Die restlichen Basis-Bordkarten werden gemischt und als Stapel verdeckt neben den Hafen gelegt.

Der Spieler mit der größten Spielerfahrung wird „Bootsmann“ genannt. Er wird die Bordkarten aufdecken und die Züge der Piraten überprüfen.

DAS SPIEL

Es werden 5 Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde wird eine Reihe von Bordkarten aufgedeckt. Alle Piraten spielen gleichzeitig und versuchen so schnell wie möglich, sich auf den Stuhl vor ihrem Zielschiff zu setzen, das durch die Bordkarten vorgegeben wird.

Die ersten 5 Spieler vor den richtigen Schiffen (nicht unbedingt die Santy Anno) erhalten Dukaten: Der erste erhält 5, der zweite 4, usw. Somit muss man nicht nur vor dem korrekten Schiff sitzen, man muss dabei unter den Ersten sein!

1 – MERKMALE DER SCHIFFE

Die Schiffe sind alle verschieden, besitzen aber gleiche Merkmale. Es ist wichtig, sich diese Merkmale genauer anzuschauen, da sich alle Bordkarten auf diese Merkmale und ihre Eigenschaften beziehen.

Jedes Schiff besitzt 4 Merkmale, durch die es sich von den anderen unterscheidet:

- Der Ausguck
- Die Segel
- Der Rumpf
- Das Namensschild



Jedes Merkmal besitzt eine bestimmte Farbe (gelb, rot, blau oder grün). Jedes Schiff besitzt 4 verschiedene Farben, wobei jedes seiner Merkmale eine eigene Farbe hat. Es ist ebenfalls wichtig, dass nur je 2 Merkmale die gleiche Farbe unter den 8 Schiffen besitzen. Zum Beispiel haben nur 2 Schiffe rote Segel, 2 andere einen roten Ausguck, etc. Die Schiffe besitzen auch einen Namen und eine Ziffer von 1 bis 8.

Schließlich kann man in einer der 4 Ecken unseren geliebten Papagei Coco erkennen.



2 – EINE RUNDE

Eine Runde ist in 4 Phasen unterteilt.

PHASE 1: „ABLEGEN“, AUFDECKEN DER BORDKARTEN

Alle Spieler stellen sich hinter ihren Stuhl und nehmen ihr Bullauge in die Hand.

Der **Bootsmann** deckt unterhalb des Hafens die Bordkarten in einer Reihe auf. In der ersten Runde werden 5 Bordkarten aufgedeckt. Die Karten werden in der Reihenfolge des Pfeils auf dem Hafen gelesen (ausgewertet). Um den anderen Spielern keine voreiligen Ideen oder Gedanken zu ermöglichen, werden die Bordkarten entgegen der Leserichtung von rechts nach links platziert, beginnend mit der letzten bis schließlich zur ersten. Wenn diese Bordkarte aufgedeckt wird, ruft der **Bootsmann** „Ablegen!“ und startet so Phase 2.

PHASE 2: DAS EIGENE SCHIFF FINDEN

Jeder Spieler schaut sich die Bordkarten an und „zieht“ seinen Piraten in Gedanken von Schiff zu Schiff bis zum Ziel, das durch die Bewegungen der kompletten Reihe an Bordkarten vorgegeben ist. Man muss diese Bordkarten eine nach der anderen ausführen, indem man die Reihenfolge gemäß dem Pfeil auf dem Hafen beachtet.

Man muss dabei beachten, dass die Bewegung gemäß einer Bordkarte immer für das Schiff gilt, auf dem sich der Pirat gerade innerhalb der Reihenfolge befindet (dies ist nicht unbedingt das Startschiff). Die Schiffe bewegen sich niemals, und es ist verboten, den eigenen Piraten-Marker in dieser Phase zu bewegen!

Sobald ein Spieler meint, sein Zielschiff gefunden zu haben, rennt er um den Tisch, um sich vor dieses Schiff zu setzen. Erst wenn der Spieler

sitzt, darf er sein Bullauge verdeckt auf den Hafen ablegen. Liegt dort bereits ein Bullauge, legt er seines oben drauf und beginnt einen Stapel. Wenn ein Spieler sein Bullauge ablegt, bevor er sitzt, muss er es zurück nehmen, sich setzen und nun erneut auf den Stapel legen.

Es können zwei oder mehr Spieler auf dem gleichen Stuhl sitzen; der zweite setzt sich auf den Schoß des ersten, usw. Na ja... man sollte sich vor Spielbeginn versichern, dass die Stühle robust genug sind... wenn man einige Zweifel hat, bleibt man lieber hinter dem zuerst sitzenden Spieler stehen und legt seine Hand auf dessen Schulter.

Die Spieler können die Laufrichtung um den Tisch frei wählen.

Sobald alle Spieler außer dem Letzten an ihrem Ziel angekommen sind, zählen sie gemeinsam von 5 bis 0. Die Phase 2 endet bei 0. Sollte der letzte Spieler zu diesem Zeitpunkt noch nicht sitzen, muss er sein Bullauge offen auf der linken Seite des Hafens ablegen. Er erhält in dieser Runde kein Geld und setzt sich auf einen beliebigen leeren Stuhl.

PHASE 3: AUSWERTUNG DER BORDKARTEN

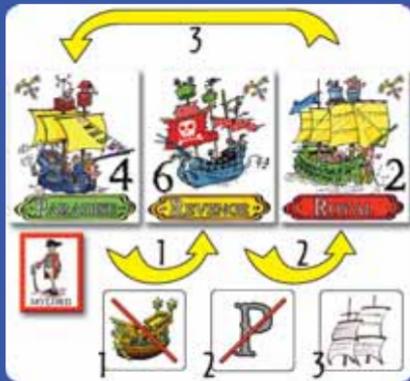
Nachdem nun jeder Spieler sitzt, muss man überprüfen, ob die Piraten auf den richtigen Schiffen sind.

Dies muss sehr gewissenhaft gemacht werden, um Fehler zu vermeiden. Der **Bootsmann** leitet dieses Manöver. Wir empfehlen, während der ersten Spiele die Bewegung durch die Bordkarten für jeden Piraten einzeln durchzuführen - ein Pirat nach dem anderen. Nur der **Bootsmann** zieht die Piraten-Marker, so dass keine Fehler auftreten können. Außerdem lässt sich so das Spielprinzip nochmals besser verstehen. Nachdem die Bewegung eines Piraten vollständig durchgeführt wurde, wird dessen Marker auf das Zielschiff gelegt. Sobald man das Spiel besser kennt und alle Spieler die möglichen Bewegungen wirklich



verstanden haben, kann man die einzelnen Bordkarten für alle Piraten gleichzeitig ausführen. Der **Bootsmann** nimmt die erste Bordkarte und lässt die entsprechenden Bewegungen aller Piraten ausführen. Um jeden Fehler zu vermeiden, ist die Reihenfolge, in der die Bewegungen gemäß der Farben und Buchstaben durchgeführt werden, auf dem Hafens vorgegeben. Wenn ein Pirat gemäß einer Bordkarte bewegt wurde, wird sein Marker auf das entsprechende Schiff gelegt. Muss sich ein Pirat nicht bewegen, wird sein Marker wieder auf das gleiche Schiff gelegt. Nachdem die Bewegungen gemäß der Bordkarte für alle Piraten durchgeführt wurden, werden sie auf die linke Seite der jeweiligen Schiffe gelegt und die Bordkarte abgeworfen. Der **Bootsmann** nimmt nun die nächste Bordkarte aus der Auslage und lässt wieder die entsprechenden Bewegungen ausführen.

Alle Spieler müssen bei dieser Auswertung sehr aufmerksam sein, da sich die Wege der Piraten dabei kreuzen können. Nach jeder einzelnen Bewegung werden die Piraten-Marker auf das jeweilige Schiff gelegt, so dass sehr einfach nachvollzogen werden kann, wer bereits bewegt wurde.



PHASE 4: DIE BEUTE TEILEN

Der **Bootsmann** nimmt den Stapel der Bullaugen und dreht ihn um, damit man sehen kann, wer zuerst an seinem Ziel ankam. Ist dieser Spieler am richtigen Platz, d. h. er sitzt vor dem korrekten

Zielschiff, legt der **Bootsmann** das Bullauge auf die rechte Seite des Hafens. Sitzt der Spieler nicht am korrekten Platz, wird das Bullauge auf die linke Seite des Hafens gelegt. Der **Bootsmann** überprüft auf diese Art alle Bullaugen der Spieler. Die Bullaugen der Piraten, die vor dem jeweils richtigen Zielschiff sitzen, werden in einer Reihe beginnend mit dem Schnellsten bis zum Langsamsten auf der rechten Seite des Hafens abgelegt.

Anschließend verteilt der **Bootsmann** an die Spieler Geld, die korrekt sitzen: Er legt eine 5er-Dukaten-Münze auf das erste Bullauge, eine 4er-Dukaten-Münze auf das zweite, usw., bis das fünfte noch eine 1er-Dukaten-Münze erhält. Wenn es weniger als 5 korrekte Spieler gibt, werden die restlichen Münzen zurück in die Schachtel gelegt.

Schließlich nimmt jeder Spieler sein Bullauge und die eventuell gewonnenen Dukaten zurück.

Jeder Spieler bewahrt seine Beute an einem geheimen und sicheren Platz auf... zum Beispiel in der eigenen Tasche.

3 – ENDE DER RUNDE UND DIE FOLGENDEN RUNDEN

Jeder Spieler stellt sich wieder hinter den Stuhl, der vor dem aktuellen Schiff mit seinem Piraten steht – notfalls muss er jetzt erst zu dem korrekten Stuhl gehen – und alle verwendeten Bordkarten werden abgeworfen, sollte das nicht bereits geschehen sein. Eine neue Runde beginnt.

Der **Bootsmann** deckt in jeder neuen Runde eine Bordkarte mehr auf: 6 Bordkarten in der zweiten Runde, 7 in der dritten, 8 in der vierten und schließlich 9 in der fünften Runde.

Sonderregel in den letzten beiden Runden (mit 8 und 9 Bordkarten):

Die Spieler müssen einmal komplett um den Tisch laufen, bevor sie sich setzen. Somit wird das Bullauge vorerst beim Startschiff liegen gelassen. Man nimmt es erst auf, wenn man die erste Runde vollendet hat. Man beachte, dass die Spieler nun die Laufrichtung ändern können, um zu ihrem Zielstuhl zu gelangen.

4 - SPIELLENDE

Das Spiel endet nach Verteilen der Beute in der fünften Runde. Der Spieler mit den meisten Dukaten wird zum Kapitän ernannt und gewinnt das Spiel. Der zweite und dritte werden jeweils zum Maat ernannt. Die anderen Spieler verlieren und müssen die nächste Runde zahlen... und die Tische putzen und Gläser abräumen!

Bitte nicht vergessen, alle Münzen aus den Taschen wieder zurückzugeben!

Im Falle eines Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten 5er-Dukaten-Münzen. Gibt es immer noch ein Unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten 4er-Dukaten-Münzen, etc. Um im sehr seltenen Fall eines kompletten Unentschieden einen Sieger zu ermitteln, empfehlen wir eine Entscheidung durch Armdrücken.

BORDKARTEN

Es gibt im Basisspiel 4 verschiedene Arten von Bordkarten: Bestandteil, Farbe, Name und Ziffer. Sie bestimmen die Bewegung der Piraten. Zur Erinnerung: die Schiffe bewegen sich nicht und die Bordkarte wird nur auf das Schiff angewendet, auf dem sich der Pirat augenblicklich befindet (das ist nicht immer das Startschiff).

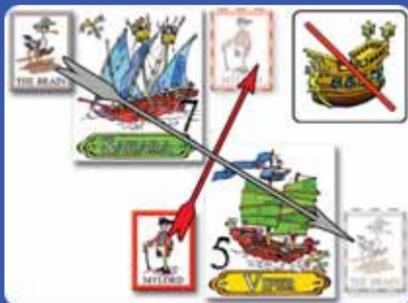
1 – DIE BESTANDTEIL-BORDKARTEN



Die Bestandteil-Bordkarten (Ausguck, Segel, Rumpf und Namensschild) lassen den Piraten zu dem zweiten Schiff mit dem gleichfarbigen

Bestandteil ziehen.

Beispiel: „The Brain“ befindet sich auf einem Schiff mit rotem Rumpf („Sahara“). Er zieht zu dem anderen Schiff mit einem roten Rumpf („Viper“). Wenn sich ein anderer Pirat auf diesem Schiff befindet, tauschen beide einfach ihren Platz.



Es gibt zwei verschiedene Arten von Bestandteil-Bordkarten: Bordkarten mit weißen Symbolen und Bordkarten mit einem Symbol in einer durchgestrichenen Farbe. Die weißen Symbole bedeuten, dass die Bewegung für alle 4 Farben gilt. „Die Bordkarten mit durchgestrichenen Symbolen bedeuten, dass die Bewegung für alle anderen Farben außer der durchgestrichenen Farbe gilt.“ Beispiel: Alle Piraten außer denen auf Booten mit gelben rumpf ziehen zu den entsprechenden anderen Booten mit gleichfarbigen rumpf. Um die Bewegungen in der Auswertung von Phase 3 zu vereinfachen, sollte die Reihenfolge der Farben auf dem Hafen eingehalten werden.

2 – DIE FARBE-BORDKARTEN

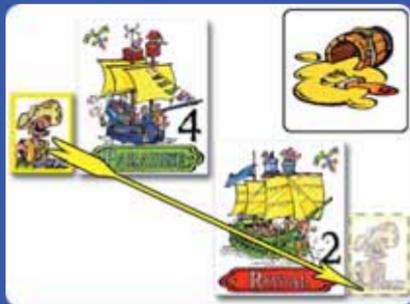


Die Farbe-Bordkarten zeigen keinen Bestandteil. Die Spieler müssen nach dem passenden Bestandteil auf ihrem aktuellen Schiff suchen, das der Farbe

entspricht. Die Piraten ziehen zu dem anderen Schiff mit dem farblich gleichen Bestandteil.

Beispiel: Die gelbe Bordkarte muss ausgeführt werden. „El Belgo“ steht auf der „Paradise“, einem Schiff mit gelben Segeln. Er muss nun zu dem anderen Schiff mit gelben Segeln ziehen, der „Royal“.

Um die Bewegungen in der Auswertung von Phase 3 zu vereinfachen, sollten sie von oben nach unten ausgeführt werden: Ausguck, Segel, Rumpf, Namensschild.



3 – DIE NAME-BORKARTEN

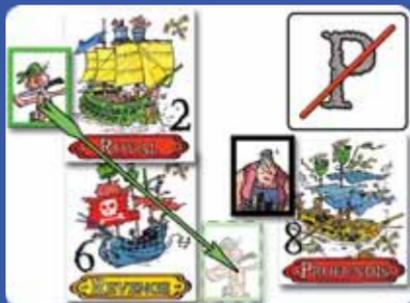


Die Name-Bordkarten lassen den Piraten zu dem anderen Schiff mit gleichem Anfangsbuchstaben ziehen.

Es gibt 2 Arten von Name-Bordkarten: Bordkarten mit einem durchgestrichenen Buchstaben und Bordkarten mit allen 4 Buchstaben.

Die Bordkarten mit allen 4 Buchstaben bedeuten, dass die Bewegung für alle 4 Buchstaben gilt.

Die Bordkarten mit einem durchgestrichenen Buchstaben bedeuten, dass die Bewegung für alle anderen Buchstaben außer dem durchgestrichenen Buchstaben gilt.

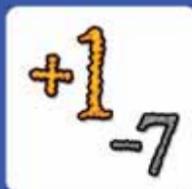


Beispiel: Die Bordkarte mit dem durchgestrichenen P wird ausgeführt. „Beauty“ steht auf der „Profundis“. Sie bewegt sich nicht.

„Edward“ beginnt seine Bewegung auf der „Royal“ und zieht zu der „Revenge“.

Um die Bewegungen in der Auswertung von Phase 3 zu vereinfachen, sollte die Reihenfolge der Buchstaben auf dem Hafen (P, R, S und V) eingehalten werden.

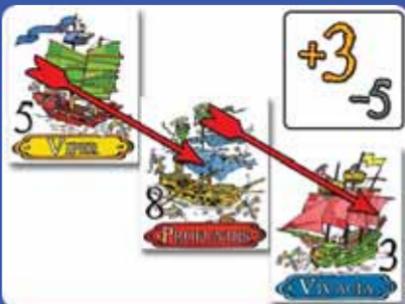
4 – DIE ZIFFER-BORKARTEN



Um diese Bordkarten auszuführen, muss man die abgebildete Ziffer zu der Ziffer des aktuellen Schiffs addieren (oder von ihr subtrahieren). Das Ergebnis gibt das

Zielschiff an. Man nimmt die entsprechende Ziffer der Bordkarte (positiv oder negativ), die ein Ergebnis zwischen 1 und 8 ergibt.

Beispiel: Bei der Bordkarte +3/-5 müssen die Piraten auf den Schiffen 1, 2, 3, 4 und 5 die +3 addieren, die Piraten auf den Schiffen 6, 7 und 8 die -5 subtrahieren.



EXPERTEN-BORDKARTEN



Sobald man mit dem Basisspiel vertraut ist, laden wir sie ein, mit den Experten-Bordkarten zu spielen: Es werden zufällig 10 Basis-Bordkarten entfernt und durch die gesamten Experten-Bordkarten ersetzt.

1 – DIE STEUER-BORDKARTEN



Die Steuer-Bordkarten lassen die Piraten in der angegebenen Richtung von Schiff zu Schiff ziehen. Die Bordkarten sind für beide Richtungen von 1 bis 4 nummeriert. Bei gleichzeitiger Bewegung aller Piraten (siehe oben) in der Auswertung der Bordkarten in Phase 3 nimmt jeder Spieler auf Kommando des Bootsmanns einen vor ihm liegenden Piraten und zieht ihn auf seinen Befehl die Anzahl an Schiffen weiter.

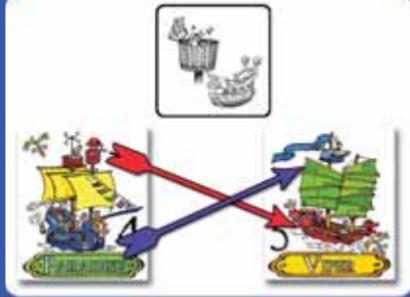
2 – DIE DOPPLER-BORDKARTEN



Die Doppler-Bordkarten zeigen 2 Schiffsbestandteile. Um das Zielschiff zu finden, muss man nach den Farben dieser 2 Bestandteile auf dem aktuellen Schiff schauen. Wenn man diese Farben tauscht, findet man das Zielschiff.

Beispiel: Die Bordkarte „Ausguck/Rumpf“ wird ausgeführt. Der Pirat steht auf der „Paradise“ mit einem roten Ausguck und einem blauen Rumpf. Das Zielschiff des Piraten besitzt somit einen blauen

Ausguck und einen roten Rumpf, die „Viper“.



3 – DIE COCO-BORDKARTEN



Die Coco-Bordkarten lassen die Piraten zu dem anderen Schiff ziehen, das Coco in der gleichen Ecke wie das aktuelle Schiff zeigt.

Um die Bewegungen in der Auswertung von Phase 3 zu vereinfachen, sollte die Reihenfolge gemäß der Abbildung auf dem Hafen eingehalten werden.



AKTIONSKARTEN



Die Aktionskarten haben eine spezielle Rückseite mit einem Teleskop. Es gibt 6 Karten mit 4 verschiedenen Aktionen.

Die Aktionskarten sollten erst verwendet werden, nachdem man mit dem Basisspiel und dem Expertenspiel vertraut ist. Sie machen das Leben des Piraten noch aufregender. Die Aktionskarten werden gemischt und verdeckt neben den Stapel der Bordkarten gelegt.

Wenn der **Bootsmann** die Bordkarten aufdeckt, lässt er die erste Bordkarte (ganz links) vorerst verdeckt und fügt die oberste Aktionskarte – ebenfalls verdeckt – zwischen der dritten und vierten Bordkarte ein.

Der **Bootsmann** deckt anschließend beide Karten gleichzeitig auf (die erste Bordkarte und die Aktionskarte) und ruft „Ablegen!“, um Phase 2 zu starten.



Der Ablauf der restlichen Runde bleibt gleich, mit Ausnahme der Wirkung der Aktionskarte zwischen der dritten und vierten Bewegung.

1-STRUDEL



Ein Strudel erhöht die Verwirrung während der Suche nach dem korrekten Schiff.

Die Bordkarten direkt vor und hinter dem Strudel werden in Gedanken getauscht. Die Piraten müssen also erst die vierte Bordkarte ausführen, bevor sie die dritte beachten.

2-SEEKRANK



Es scheint heute etwas Komisches mit der Nahrung oder dem Rum passiert zu sein, die Piraten werden alle seekrank.

Alle Bordkarten nach dieser Aktionskarte sind betroffen. Nach Ausführen jeder einzelnen der folgenden Bordkarten muss der Pirat um ein Schiff in der auf der Aktionskarte angegebenen Richtung weiterziehen. In anderen Worten entspricht diese Aktion einer Steuer-Bordkarte mit Wert 1 nach jeder einzelnen Bordkarte, auch wenn die Piraten sich wegen einer Bordkarte nicht bewegen mussten. **Wichtig:** Es gibt je eine Aktionskarte für beide Richtungen.

3-DAS BERMUDA-DREIECK



Selbst in dem ruhigsten Hafen besitzt das Bermuda-Dreieck einen Einfluss.

Alle Bordkarten nach dieser Aktionskarte müssen rückwärts ausgeführt werden. Nachdem die erste, zweite und dritte Bordkarte ausgeführt wurden, folgt die letzte, dann die vorletzte, etc., bis schließlich die vierte Bordkarte ausgeführt wird.

4-RUM ODER DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG



„Ein guter Pirat findet sein Schiff auch rückwärts“ sagte Black Beard, bevor er ins Meer fiel und ertrank.

Während Phase 2 müssen die Spieler rückwärts laufen, um zu dem Zielschiff zu gelangen.

Als ultimative Herausforderung kann eine

komplette Runde rückwärts um den Tisch gelaufen werden, bevor das Zielschiff erreicht werden darf (entsprechend der Regeln in der vierten und fünften Runde).

DAS SPIEL OHNE „UM DEN TISCH LAUFEN“

Wenn es nicht genug Platz gibt, damit man um den Tisch herumlaufen kann, kann man das Spiel auch ohne Laufen spielen.

Jeder Spieler erhält den Bilderrahmen seines Piraten und behält ihn in der Hand.

Die Spielregeln bleiben vollständig die gleichen, außer das man nun nicht um den Tisch läuft, um sich auf den entsprechenden Stuhl zu setzen. Stattdessen platziert man zuerst seinen Bilderrahmen unterhalb des vermeintlichen Zielschiffs und legt dann das Bullauge auf den Hafen.

Sobald alle Spieler ihren Bilderrahmen und das Bullauge abgelegt haben, wird die Runde mit Phase 3 und 4 fortgesetzt. Ist der Pirat nach der Auswertung auf demselben Schiff wie der Bilderrahmen, ist der Spieler korrekt gewesen.

Santy Anno ist ein Repos Production Spiel
Tél.+32477.25.45.18

34, Rue Léopold Procureur
1090 Bruxelles - Belgien

Webseite : www.rprod.com

Originalspiel : Alain Orban

Graphik : Gérard Mathieu

Entwicklung : "Die Belgier mit Sombreros" alias
Cédric Caumont & Thomas Provoost

Übersetzung: Henning Kröpke

DANKSAGUNG:

"Die Belgier mit Sombreros" danken Henning Kröpke, Angelika, Harald, Christward Conrad und einem der wenigen Deutschen, die den belgischen Stil verstehen: Friedemann Frieze.

© REPOS PRODUCTION 2006. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Material darf nur für private Spielzwecke benutzt werden.

