

# SANTY ANNO





## Santy Anno

Da 3 a 8 giocatori / dai 10 anni in su / 30 minuti

Traduzione: Leonardo "Leo" Greco

Questo è un divertente gioco di pirati, creato da Alain Orban e prodotto dai "Belgi con il Sombrero" della Repos Production.

### BACKGROUND STORICO

Siete uno dei famosi pirati del SANTY ANNO, il terrificante trialbero che ha fatto del mar dei Carabi un posto pericoloso. Dopo un'intera notte a base di rum e feste, vi siete dimenticati dov'è la vostra nave e, ancora peggio, chi è il vostro capitano!

Al fine di risolvere questo frequente problema nella vita di un pirata, la comunità dei pirati ha instaurato una nuova tradizione: i primi 3 che si imbarcheranno saranno nominati capitano e primi ufficiali. Coloro che arriveranno tardi saranno declassati al ruolo di mozzo e passeranno il resto del viaggio a pulire il ponte!

Sarete abbastanza veloci e furbi da evitare di passare il resto dei vostri giorni con secchio e spazzola invece di spada e pistola?

### 1 - SCOPO DEL GIOCO

Evitare di diventare il mozzo e guadagnare il massimo di ducati. Alla fine del gioco (5 turni)

il giocatore con più denaro sarà nominato capitano e vincerà. I due successivi,



saranno primi ufficiali. Gli altri perderanno, dovranno pagare per la prossima partita ... e dovranno pulire tavola e bicchieri!

In 3 o 4 giocatori, ci sarà un solo vincitore: il capitano.

### 2 - MATERIALI

- 58 carte (37 carte abbordaggio Base e 15 carte Esperti, 6 carte Eventi)
- Monete che rappresentano dei ducati (valore da 1 a 5).
- Questo regolamento
- 8 navi
- 8 tasselli pirata, 8 obò and 8 quadri dei pirati
- 1 porto

### 3 - SET UP

- Posizionate 8 sedie intorno ad un tavolo e prendete posto.
- Posizionate a caso le 8 navi di fronte alle sedie [i numeri potranno non essere in sequenza]. Tutte le 8 navi vanno piazzate sul tavolo anche se si gioca con meno di 8 giocatori!
- Posizionate il porto al centro del tavolo.



- Ogni giocatore sceglie un pirata, e prende l'oblò e il tassello rettangolare corrispondente. Posiziona il tassello alla sinistra della nave che ha di fronte a sé. Gli 8 quadri, i tasselli e gli oblò rimanenti possono essere rimessi nella scatola.

- Dividete i ducati in base al loro valore.

- Riponete nella scatola, perché non necessarie nel gioco base, le 15 carte abbordaggio con la stella [livello esperti] e le 6 carte evento [quelle con un cannocchiale sul retro].

Le altre carte sono mescolate e impilate faccia in giù vicino al porto.

Il giocatore più esperto sarà chiamato **Il Nostramo**. Sarà suo compito scoprire le carte e controllare attentamente le mosse dei pirati.

## IL GIOCO

Consiste in 5 turni. All'inizio di ogni turno, sarà scoperta una serie di carte abbordaggio. Tutti i pirati giocano contemporaneamente e dovranno cercare di sedersi il prima possibile davanti alla nave che le carte abbordaggio indicheranno come obiettivo.

I primi 5 giocatori che troveranno la loro nave [non necessariamente il Santy Anno] riceveranno dei ducati: al primo 5, al secondo 4 e così via. Quindi, non solo dovrete sedervi davanti alla giusta nave, ma dovrete anche essere tra i primi a farlo!

## 1 - DESCRIZIONE DELLE NAVI

Le navi sono tutte diverse, ma hanno elementi in comune. E' molto importante osservarle con cura dato che le carte abbordaggio sono basate su questi elementi e sulle loro caratteristiche.

Ogni nave ha 4 elementi che le permettono di essere identificata fra le altre:

- il posto di vedetta
- le vele
- lo scafo
- la placca con il nome



Ogni elemento ha un colore [giallo, rosso, blu e verde]. Gli elementi di ogni barca sono di colore diverso fra loro. E' importante notare che ogni elemento ha lo stesso colore in due barche diverse. Cioè, ci sono due barche con le vele rosse, due barche con il posto di vedetta rosso, ecc...

Le barche hanno anche un nome ed un numero da 1 a 8.

In fine, in uno dei 4 angoli potrete vedere Coco, il nostro amato pappagallo.

## 2 - UN TURNO

Un turno è diviso in 4 fasi.

### FASE 1: "MOLLARE GLI ORMEGGI", RIVELARE LE CARTE ABBORDAGGIO

Ogni giocatore deve stare dietro la propria sedia con il proprio oblò in mano.

**Il Nostramo** rivela le carte abbordaggio formando una linea vicino al porto. Nel primo turno saranno rivelate 5 carte. Le carte saranno eseguite nell'ordine indicato dalla freccia sul porto. Per evitare che gli altri comincino a pensare, le carte saranno piazzate in ordine inverso, dall'ultima alla prima. Quanto l'ultima sarà girata, **Il Nostramo** dirà "Mollare gli ormeggi"! E comincerà la fase 2.

### FASE 2: TROVARE LA PROPRIA BARCA

Ogni giocatore guarda le carte abbordaggio e mentalmente sposta il suo pirata di nave in nave fino alla nave che la serie completa di carte definisce come la destinazione finale. Dovrete applicare gli effetti delle carte una dopo l'altra seguendo l'ordine definito dalla freccia sul porto.

Da notare che il movimento stabilito dalle carte si applica alla nave su cui il pirata si trova in quel momento [non necessariamente la nave di partenza]. Le navi non si spostano mai e non è nemmeno permesso muovere i pirati durante questa fase!

Non appena un giocatore pensa di sapere quale sia la sua destinazione

finale [la nave-obiettivo], dovrà correre attorno al tavolo, sedere di fronte ad essa e piazzare sul porto il proprio oblo a faccia in giù. Se ci dovessero essere altri oblo, dovrà piazzarlo sopra a questi, in modo da creare una pila. Se un giocatore posiziona il suo oblo prima di sedersi, lo deve riprendere in mano, sedersi e poi riposizionarlo.

Due o più persone potranno sedersi sulla stessa sedia; la seconda dovrà sedersi sulle ginocchia della prima e così via. Ehm... Assicuratevi che le sedie siano robuste prima di cominciare il gioco ... se avete qualche dubbio, meglio rimanere in piedi dietro alla persona seduta, poggiando una mano sulla sua spalla.

I giocatori possono scegliere in che senso correre attorno al tavolo.

Quando tutti i giocatori eccetto uno sono arrivati, gli altri contano a rovescio da 5 a 0. La fase 2 finisce allo 0. Se l'ultimo giocatore non è arrivato, dovrà posizionare il suo oblo alla sinistra del porto. Non guadagnerà alcuna moneta in questo turno e dovrà sedersi in uno di posti vuoti.

### **FASE 3: ESEGUIRE LE CARTE ABBORDAGGIO**

Ora che tutti sono seduti, dovrete verificare se vi trovate nei posti giusti. Dovrete farlo con molta attenzione in modo da evitare errori. **Il Nostromo** guiderà le manovre.

Per la prima partita, consigliamo di controllare la posizione di un pirata la volta. **Il Nostromo** muove il segnalino per evitare errori.

Questo vi permetterà di capire meglio la procedura. Per indicare che un pirata è stato controllato, posizionate il suo segnalino sulla nave d'arrivo.

Quando conoscerete meglio il gioco e tutti sapranno come fare, potrete applicare il movimento stabilito da una carta a tutti i pirati contemporaneamente.

**Il Nostromo** prende la prima carta e la applica. Per evitare errori, l'ordine di colori e lettere in cui eseguire i movimenti è illustrato sul porto. Quando un pirata è stato mosso, piazzatelo sulla nave. Se non deve essere mosso, piazzatelo sulla sua nave attuale. Quando il movimento definito dalla carta è stato applicato a tutti i pirati, posizionate

alla sinistra della nave su cui si trovano e scartate la carta. Prendete la carta seguente e applicatela. Fate tutti i movimenti che dirà **Il Nostromo**.

I pirati, potranno accavallarsi e incrociarsi tra loro. Ricordatevi di posizionare il segnalino sulla nave dopo che avrete mosso un pirata, in modo da capire in fretta chi è già stato mosso.



### **FASE 4: SPARTIRE IL BOTTINO**

**Il Nostromo** prende la pila di oblo e la rigira faccia su in modo da vedere chi è arrivato per primo. Se questi è nel giusto posto, cioè siede davanti alla giusta nave, **Il Nostromo** mette l'oblo alla destra del porto. Altrimenti l'oblo sarà messo a sinistra.

**Il Nostromo** divide tutti gli oblo in questo modo. I pirati messi a destra vanno messi in ordine d'arrivo.

Ora **Il Nostromo** distribuisce i ducati a coloro che sono seduti nel giusto posto: 5 ducati sul primo oblo, 4 sul secondo e così fino al quinto che riceve 1 ducato. Se ci sono meno di 5 giocatori seduti nel giusto posto, le monete rimaste vanno riposte nella scatola.

In fine, ogni giocatore riprende il proprio oblo e le eventuali monete.

Ogni giocatore nasconde il proprio bottino...nel portafogli per esempio.

### 3 – TURNO SUCCESSIVO

Ogni giocatore si alza in piedi – se non lo è già – dietro alla sedia dove si trova ora il suo pirata e tutte le carte abbordaggio usate vengono scartate. Comincia un nuovo turno.

Il **Nostromo** rivela una carta in più per ogni turno: 6 carte al secondo turno, 7 al terzo, 8 al quarto ed in fine 9 al quinto.

Regola speciale per gli ultimi due turni [8 e 9 carte].

I giocatori devono fare un giro completo del tavolo prima di sedersi. Quindi, l'oblo è lasciato vicino alla nave di partenza. Verrà ripreso dopo aver fatto un giro completo del tavolo. Nota che i giocatori possono cambiare la direzione della corsa per raggiungere la nave obiettivo.

### 4 – FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo la spartizione del bottino del 5° turno. Il giocatore con più ducati, diventa il capitano e vince. Il secondo e il terzo diventano primi ufficiali. Gli altri perdono e devono pagare per la prossima partita ... e pulire tavolo e bicchieri!

E non dimenticate di restituire le monete che avete nel portafogli!

In caso di parità, vince chi ha più monete da 5 ducati. In caso di ulteriore parità, vince chi ha più monete da 4 e così via. Se dovesse esserci ancora una parità, vi consigliamo di risolverla con un braccio di ferro.

### CARTE ABBORDAGGIO

Ci sono 4 tipi di carte abbordaggio nel gioco base: elemento, colore, nome e numero. Stabiliscono i movimenti dei pirati. Ricordate: le barche non si muovono e le carte si applicano alla nave su cui il pirata si trova in quel momento [non necessariamente la nave di partenza].

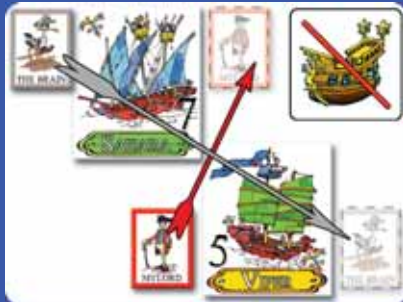
### 1 – CARTE ELEMENTO



Le carte elementi [posto di vendetta, vele, scafo e placca con nome], impongono al pirata di spostarsi all'altra barca che ha l'elemento mostrato dello stesso

colore della barca su cui siete in quel momento: la nave obiettivo è quella con l'elemento indicato dello stesso colore.

Es.: "The Brain" è sulla barca con lo scafo rosso ("Sahara"). Deve muoversi verso un'altra barca con scafo rosso, la "Viper". Se c'è un altro pirata sulla "Viper", in pratica, si scambiano di posto.



Ci sono 2 tipi di carte elemento: le bianche e quello con un colore sbarrato.

Le carte bianche stabiliscono che l'abbordaggio si applica a tutti e 4 i colori.

Le carte con un colore sbarrato indicano che l'abbordaggio va fatto per tutti i colori eccetto quello mostrato sulla carta.

Es.: tutti i pirati tranne quelli su una nave con scafo giallo devono spostarsi su una nave con lo scafo dello stesso colore di quella su cui sono.

Durante la fase 3, per evitare errori, utilizzate l'ordine dei colori mostrato sul porto.

## 2 - CARTE COLORE

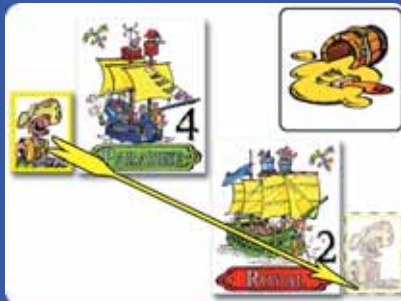


Le carte colore non mostrano nessun elemento. Dovrete trovare nella nave su cui siete l'elemento che ha il colore mostrato dalla carta e muovere il pirata

verso l'altra nave che ha quest'elemento dello stesso colore.

Es.: E' in gioco la carta "giallo". "El Belgo" è sulla "Paradise", che ha le vele gialle. Dovrà muoversi verso l'altra barca con le vele gialle, la "Royal".

Nella fase 3, risolvete le carte partendo dall'alto: posto di vedetta, vele, scafo e placca con nome.



## 3 - CARTE NOME



Le carte nome indicano che vi dovrete muovere verso la nave il cui nome comincia con la stessa lettera della nave su cui siete.

Ci sono 2 tipi di carte nome: quelle con una lettera sbarrata e quelle con 4 lettere.

Le carte con 4 lettere indicano che il movimento si applica a tutte le lettere.

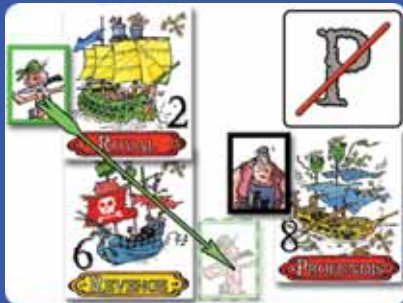
Le carte con una lettera sbarrata indicano che il movimento si applica a tutte le lettere eccetto quella sbarrata.

Es.: E' in gioco la carta con una P sbarrata. "Beauty" è sulla "Profundis". Non dovrà muoversi.

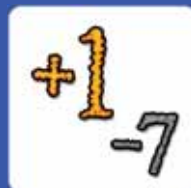
"Edward" che è sulla "Royal" si muove verso

la "Revenge"

Durante la fase 3, per evitare errori, utilizzate l'ordine delle lettere mostrato sul porto [P, R, S e V].



## 4 - CARTE NUMERO



Per eseguire questa carta, dovrete aggiungere al numero della nave su cui siete, uno dei numeri mostrati dalla carta. Il risultato è la vostra nave obiettivo.

Dovrete prendere il numero (positivo o negativo) della carta, che vi da un risultato tra 1 e 8.

Es.: Per la carta +3/-5, I pirati sulle navi 1, 2, 3, 4 e 5 aggiungeranno 3, quelli sulle navi 6, 7, 8 sottrarranno 5.



## ABBORDAGGIO PER ESPERTI



Quando avrete preso confidenza con il gioco base, vi consigliamo di inserire le carte Esperti: rimuovete 10 carte a caso tra quelle base e sostituitele con quelle Esperti.

### 1 - CARTE TIMONE

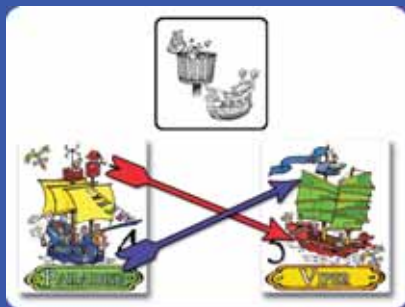


Le carte timone indicano che i pirati devono muoversi di nave in nave secondo il senso indicato dalla carta. Le carte sono numerate da 1 a 4 in entrambe le direzioni. Durante la fase 3, **Il Nostromo** chiede ad ogni giocatore di prendere il pirata che ha davanti a se e passarlo in modo da muoverlo della distanza indicata.

### 2 - CARTE DOPPIE



Le carte doppie mostrano 2 elementi delle navi. Guardate ai colori di questi elementi nella nave su cui siete, il vostro obiettivo sarà la nave che ha questi elementi con i colori inversi (scambiati).



Es.: è in gioco la carta posto di vedetta/scafo. Siete sulla "Paradise" che ha il posto di vendetta

rosso e lo scafo blu. Il vostro obiettivo è la nave con post di vedetta blu e scafo rosso, la "Viper".

### 3 - CARTE COCO



Le carte Coco indicano che dovrete andare sulla nave che ha Coco nello stesso angolo di quella su cui vi trovate ora.

Durante la fase 3, per evitare errori, utilizzate l'ordine mostrato sul porto.

### CARTE EVENTO



Le carte evento hanno un retro speciale, un cannocchiale. Sono 6 carte con 4 diversi eventi.

Introducete le carte evento solo quando avrete preso confidenza con le carte base e quelle Esperti: aggiungono pepe alla vita di un pirata.



Mescolatele e formate una pila a faccia in giù vicino alle carte abbordaggio.

Quando **Il Nostromo** rivela le carte abbordaggio, lascia coperta la prima (che è l'ultima rivelata) e inserisce - coperta - fra la 3<sup>a</sup> e la 4<sup>a</sup> carte abbordaggio, una carta evento.

**Il Nostromo** scopre contemporaneamente le due carte (la prima carta abbordaggio e la carta evento) dicendo "Mollare gli ormeggi!"

Il resto del turno rimane invariato, tranne per l'evento che capiterà tra il 3<sup>o</sup> e il 4<sup>o</sup> movimento.

## 1 – TROMBA D'ARIA



Una tromba d'aria aumenta la confusione nella vostra ricerca della nave giusta.

La carta abbordaggio precedente e quella successiva la tromba d'aria vanno scambiate: i pirati dovranno applicare prima la 4<sup>a</sup> carta poi la 3<sup>a</sup>.

## 2 – MAL DI MARE



Ci doveva essere qualcosa di avariato nel cibo o nel rum stasera, perché ora avete il mal di mare.

Questo evento avrà effetto su tutte le carte che lo seguono.

Dopo ogni carta, che viene dopo l'evento, i pirati dovranno spostarsi alla barca successiva nel senso della freccia indicato dalla carta. In pratica è come se fosse in gioco una carta timone di valore 1 dopo ogni abbordaggio, anche se non ci si è mossi. Nota: c'è una carta per ogni direzione.

## 3 – IL TRIANGOLO DELLE BERMUDA



Anche in questo tranquillo porto, il triangolo delle Bermuda ha i suoi effetti.

Le carte abbordaggio che seguono questo evento devono essere lette in ordine inverso. Così dopo le carte 1, 2 e 3, vanno applicate l'ultima, la penultima, e così via fino alla 4<sup>a</sup>.

## 4 - RUM O L'ULTIMA SFIDA

"Un buon pirata può trovare la sua barca camminando all'indietro" dice Barba Nera prima di



cadere in mare e affogare.

Durante la 2<sup>a</sup> fase dovrete camminare all'indietro per raggiungere il vostro posto. Come ultima sfida, correte all'indietro una volta attorno al tavolo prima di prendere posto [come fareste nel turno 4 e 5].

## GIOCARE SENZA MUOVERSI ATTORNO AL TAVOLO

Se non potete correre intorno al tavolo, potete giocare senza muovervi.

Ogni giocatore riceve un quadro del suo pirata e lo tiene in mano.

Le regole di gioco sono le stesse, ma invece di correre attorno al tavolo per sedersi sulla giusta sedia, dovrete prima posizionare il quadro sotto la nave che pensate essere il vostro obiettivo e quindi posizionare l'obolo nel porto.

Una volta che tutti i giocatori avranno posizionato i loro quadri e obolo, il turno continua con le fasi 3 e 4. Se il quadro sarà sulla stessa nave su chi arriverà il segnalino, vorrà dire che sarete arrivati sulla nave giusta.

**Santy Anno** è un gioco della **Repos Production**  
Tel.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur •  
1090 Bruxel - Belgio • sito web: [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

**Autore:** Alain Orban

**Illustrazioni:** Gérard Mathieu

**Sviluppo:** "Belgi con il Sombrero" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

© REPOS PRODUCTION 2006. ALL RIGHTS RESERVED FOR ALL COUNTRIES.

Questo regolamento può essere usato solo per intrattenimento privato.

## RINGRAZIAMENTI

I "Belgi con il Sombrero" vogliono ringraziare Leonardo "Leo" Greco e La Tana dei Goblin.