

SANTY ANNO





Santy Anno

3 tot 8 spelers / vanaf 10 jaar / 30 min
Vertaling: Tom Van 't veld

Een spannend piratenspel van Alain Orban, uitgegeven door "de Belgen met Sombrero's" van Repos Production.

HISTORISCHE INLEIDING

Je speelt een van de beruchte piraten van de SANTY ANNO, de beroemde driemaster, de schrik van de Zeven Zeeën. Na een wilde nacht vol feesten en rum ben je vergeten waar het schip ligt, en nog erger, wie de kapitein is!

Om dit bij zeeschuimers redelijk vaak voorkomend probleem voor eens en voor altijd op te lossen, stelde de piratengemeenschap een traditie in: de eerste drie die hun schip bereiken worden respectievelijk kapitein en stuurmannen. De achterblijvers worden tot matroos gedegradeerd en veroordeeld tot het schrobben van het dek!

Ben jij slim en snel genoeg om de opgelegde kustakten te vermijden?

1 - DOEL VAN HET SPEL

Vermijd dat je matroos wordt door zoveel mogelijk dukaten te verzamelen. Op het einde van het spel (na 5



rondes) wordt de speler met de meeste dukaten uitgeroepen tot kapitein. De volgende twee worden stuurman. Alle andere spelers hebben verloren; zij moeten de doos opruimen en het volgende rondje betalen.

Als je met drie of vier speelt, dan is er slechts één winnaar: de kapitein. De anderen worden matroos.

2 - MATERIAAL

- 58 kaarten (37 Initiatie, 15 Expert, 6 Gebeurtenis)
- Munten die dukaten voorstellen (waarde van 1 tot 5)
- Deze spelregels
- 8 schiptegels
- 8 piratentegels, 8 patrijspooten en 8 piratenfiches
- 1 "haven" spelbord

3 - SPELOPSTELLING

- Zet je aan een tafel met 8 stoelen.
- Plaats willekeurig de 8 schepen voor de stoelen (de nummers moeten niet opeenvolgend zijn). Je moet alle schepen plaatsen, zelfs als je niet met 8 spelers speelt!
- Leg de haven in het midden van de tafel.
- Elke speler kiest een piraat en neemt daarvan de patrijspoot en de overeenkomende tegel. Hij zet zich op een stoel en legt zijn piratentegel

links van het schip. De overblijvende speelstukken worden terug in de doos gelegd.



- Sorteert de dukaten per waarde.
 - Leg de 15 verplaatsingskaarten met een ster (expertniveau) en de 6 gebeurteniskaarten terug in de doos. Deze worden niet gebruikt in het initiatiespel. De andere kaarten worden geschud en gedekt naast de haven gelegd.
- De meest ervaren speler wordt de **Bosco** genoemd. Hij draait de kaarten om en zorgt voor een goed verloop van de verplaatsingen.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 5 rondes. Elke ronde wordt een reeks verplaatsingskaarten omgedraaid. Alle piraten spelen gelijktijdig en moeten proberen zich zo snel mogelijk te zetten voor het schip dat hen werd aangegeven door de verplaatsingskaarten. De 5 eerste spelers die zich voor hun bestemmingsschip (niet noodzakelijk de Santy Anno) kunnen zetten, winnen dukaten. De eerste speler ontvangt 5 dukaten, de tweede 4 dukaten, enzovoort. Je moet dus niet alleen op de juiste plaats zitten, je moet ook bij de eersten zijn!



1 - UITLEG VAN DE SCHEPEN

De schepen zijn allemaal verschillend, maar ze hebben toch gezamenlijke eigenschappen. Het is belangrijk deze goed te onderscheiden, want de verplaatsingskaarten hebben hierop invloed.

Elk schip heeft 4 eigenschappen :

- een kraaienest ;
- een zeil ;
- een romp ;
- en een naamplaat;



Elke eigenschap heeft een kleur (geel, rood, blauw, groen). Elk schip heeft de 4 verschillende kleuren. Geen enkel schip heeft twee keer dezelfde kleur. Het is ook belangrijk op te merken dat slechts 2 eigenschappen in dezelfde kleur voorkomen op de 8 schepen. Zo zijn er bijvoorbeeld maar 2 schepen met rode zeilen, 2 met een groen kraaienest, enz.. De schepen hebben eveneens een naam alsook een nummer van 1 tot 8.

Tenslotte bevindt zich in een van de vier hoeken COCO, de grappige papegaaï.

2 - EEN SPELRONDE

Een spelronde bestaat uit 4 fases.

FASE 1: "TROSSEN LOS" LEGGEN VAN DE VERPLAATSINGSKAARTEN

Alle spelers zetten zich recht achter hun stoel en nemen hun patrijspoort in de hand.

De **Bosco** draait de verplaatsingskaarten

zichtbaar om en legt ze in een lijn naast de haven. De kaarten worden gelezen volgens de pijl op de haven, maar om te voorkomen dat de andere spelers reeds kunnen nadenken, worden de kaarten in omgekeerde volgorde gelegd, van de laatste naar de eerste. Van zodra hij de bovenste kaart legt, roept de **Bosco** "Trossen los!!" om aan te geven dat je met fase 2 kan beginnen.

FASE 2 : JE SCHIP VINDEN

Elke speler bekijkt de verplaatsingskaarten en overloopt in zijn hoofd de verplaatsingen van zijn piraat naar de verschillende schepen. De uiteindelijke bestemming wordt aangegeven door de verplaatsingen op de kaarten toe te passen. Je moet de kaarten een voor een toepassen, zoals aangegeven door de pijl op de haven.

Opgelet, een kaart is slechts geldig op het schip waar de piraat zich op dat moment bevindt (niet noodzakelijk het startschip). De schepen bewegen nooit en het is eveneens verboden je piraat tijdens deze fase te verplaatsen!

Van zodra een speler denkt dat hij zijn bestemmingsschip kent, rent hij rond de tafel en zet hij zich hiervoor neer. Van zodra hij zit legt hij zijn patrijspoort op de haven. Als daar al een patrijspoort ligt, dan legt hij de zijne er bovenop, zodat je een stapel vormt. Als een speler zijn patrijspoort reeds legt vóór hij zit, moet hij ze terugnemen, zich neerzetten en ze dan opnieuw leggen.

Twee (of meer) personen mogen zich op dezelfde stoel zetten, maar degene die later aankomt, moeten zich op de schoot van de vorige spelers zetten. Verzeker je dus op voorhand van de stevigheid van de stoelen. In geval van twijfel kan je achter de reeds zittende persoon gaan staan en je handen op zijn schouders leggen.

De spelers mogen zelf kiezen in welke richting ze rond de tafel lopen.

Wanneer alle spelers behalve een zitten, tellen de anderen van 5 tot 0. Bij 0 is fase 2 afgelopen. De speler die nog niet zit, plaatst dan zijn patrijspoort links van de haven. Hij krijgt deze

ronde geen dukaten en zet zich op een lege stoel.

FASE 3 :

UITWERKING VAN DE VERPLAATINGSKAARTEN

Nu iedereen zit, moet gekeken worden of de piraten zich wel op het juiste schip bevinden. De uitwerking van de kaarten moet systematisch gebeuren om fouten te vermijden. De **Bosco** volgt het verloop van de kaarten.

Voor de eerste spelletjes raden we aan dat je elke piraat afzonderlijk uitwerkt. De **Bosco** verplaatst de piratetegels; dit voorkomt fouten en zo leer je het systeem kennen. Om aan te geven dat een piraat zijn verplaatsing heeft uitgevoerd leg je zijn tegel op het uiteindelijke schip.



Van zodra de spelers het verplaatsingsprincipe goed door hebben, kan je een simultaan systeem toepassen waarbij een kaart gelijktijdig op alle piraten wordt toegepast.

De **Bosco** neemt de eerste verplaatsingskaart en past haar effecten toe. Om fouten te voorkomen kijk je naar de aanwijzingen op de haven om de volgorde van de kleuren of letters voor de verplaatsingen te bepalen. Zodra een piraat verplaatst werd, zet je hem op het schip. Als een piraat niet verplaatst dient te worden, plaats je hem eveneens op zijn schip. Wanneer de verplaatsingskaart is toegepast, zet je alle piraten links van hun schip, leg je de kaart weg en pas je de volgende kaart toe. Je past alle verplaatsingen

toe volgens de aanwijzingen van de **Bosco**.

Als je deze methode gebruikt, dien je goed op te letten wanneer piraten mekaar kruisen. Zet na elke verplaatsing de piraat rechts van het schip, zo kan je gemakkelijk zien welke piraat reeds bewogen heeft.

FASE 4 : VERDELING VAN DE BUIT

De **Bosco** neemt de stapel patrijspoorten en draait deze om. Hij ziet nu de piraat die als eerste aankwam. Indien de speler die deze piraat speelt op de juiste plaats zit, dit wil zeggen als hij voor het juiste schip zit, legt de **Bosco** de patrijspoort rechts van de haven. Als de speler niet op de juiste plaats zit, legt de **Bosco** de poort links van de haven. De **Bosco** gaat zo de hele stapel af. De piraten die op de juiste plaats zitten moeten van boven naar onder naast de haven worden gelegd, zodat duidelijk is wie wanneer aankwam (dit om de verdeling van de buit te vergemakkelijken).

Vervolgens geeft de **Bosco** munten aan de spelers die op de juiste plaats zitten. Hij legt 5 dukaten op de patrijspoort van de piraat die als eerste aankwam, 4 dukaten aan de tweede en zo voort tot de vijfde 1 dukaat krijgt. Als er minder dan 5 spelers op de juiste plaats zitten, worden de overige munten teruggelegd.

Tenslotte neemt elke speler zijn patrijspoort en de eventuele dukaten die erop liggen terug bij zich.

Elke speler is verantwoordelijk voor zijn eigen buit. Het is dan ook aangeraden deze op een geheime schuilplaats te verbergen : in je broekzak bijvoorbeeld.

3 - EINDE VAN DE RONDE EN DE VOLGENDE RONDEN

Elke speler plaatst zich aan het schip waar zijn piraat zich bevindt als dit nog niet het geval was. De gebruikte verplaatsingskaarten worden opzij gelegd en een nieuwe ronde kan beginnen.

Opgelet, de **Bosco** draait elke ronde een extra kaart om : 6 kaarten in de tweede ronde, 7 in de derde, 8 in de vierde en tenslotte 9 in de vijfde ronde.

Specifieke regels voor fase 2 in de twee laatste rondes (8 en 9 kaarten).

De spelers moeten een volledige ronde rond de tafel maken alvorens ze mogen gaan zitten. Hiervoor laten ze hun patrijspoort naast hun startschip liggen. Ze mogen deze pas oprapen nadat ze een volledige ronde rond de tafel hebben gemaakt. Het is toegestaan van richting te veranderen na de eerste ronde.

4 - EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt na de buitverdeling van de vijfde ronde. De speler die nu de meeste dukaten bezit, wordt tot kapitein en overwinnaar uitgeroepen. De volgende twee worden stuurman. Alle andere spelers hebben verloren. Ze moeten de doos opruimen en een rondje betalen. Vergeet niet de munten die nog in je zak zitten terug te leggen.

Bij gelijkstand wint de speler die de meeste munten van 5 dukaten heeft. Als er nog gelijkstand is, kijk je naar de munten van 4 dukaten, enzovoort. In het zeer zeldzame geval dat er nog steeds gelijkstand is, scheid je de spelers met een ijzeren staaf.

VERPLAATSINGSKAARTEN

Er bestaan 4 soorten verplaatsingskaarten in het initiatiespel : eigenschap, kleur, naam en cijfer. Ze duiden allen de verplaatsingen van de piraten aan. Ter herinnering : de schepen worden nooit verplaatst en een kaart is van toepassing op het schip waar de piraat zich op dat moment bevindt (niet noodzakelijk zijn startschip).

1 - DE EIGENSCHAPSKAARTEN



De Eigenschapskaarten (kraaienest, romp, zeil en naamplaat) geven aan dat de piraat zich verplaatst naar het andere schip waarvan de kleur van de eigenschap dezelfde is

als die op het schip waar de piraat nu staat. Het schip waar je naartoe gaat is dus het schip dat de eigenschap in dezelfde kleur heeft.

Bijvoorbeeld: "The Brain", die zich op een schip met een rode romp ("Sahara") bevindt gaat naar het andere schip met een rode romp ("Viper"). Als er zich reeds een piraat op dit schip ("Viper") bevindt, wisselen ze van plaats.



Er zijn twee soorten Eigenschapskaarten: blanco kaarten en kaarten met een doorstreepte kleur.

De blanco kaarten geven aan dat je het effect toepast op de vier kleuren.

De kaarten met een doorstreepte kleur geven aan dat je het effect toepast op alle kleuren, behalve op de kleur die op de kaart staat.

Bijvoorbeeld: alle piraten, behalve zij die zich op een schip met een geel romp bevinden, verplaatsen zich naar het schip met een romp in dezelfde kleur als dat van het schip waar ze nu staan.

Om de uitwerking van de kaarten te vergemakkelijken, voer je de verplaatsingen uit zoals aangegeven op de haven.

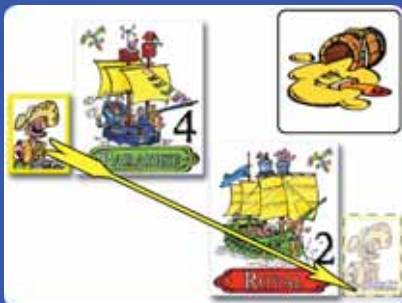
2 - De KLEURKAARTEN



De Kleurkaarten geven geen specifieke eigenschap aan. Je kijkt op het schip welke eigenschap in die kleur is weergegeven. De piraten verplaatsen zich naar het schip waarvan deze eigenschap in dezelfde kleur wordt weergegeven.

Bijvoorbeeld: "El Belgo" staat op "Paradise" en je moet de kleur geel toepassen. Aangezien op "Paradise" het zeil geel is, moet "El Belgo"

zich verplaatsen naar "Royal", het andere schip waarvan het zeil eveneens geel is.



Om de uitwerking van de kaarten te vergemakkelijken, voer je de verplaatsingen uit van boven naar beneden; eerst het kraaienest, dan het zeil, dan de romp en tenslotte de naamplaat.

3 - De NAAMKAARTEN



De Naamkaarten geven aan dat de piraten zich moeten verplaatsen naar het ander schip dat met dezelfde letter begint.

Er zijn twee soorten Naamkaarten: kaarten met een doorstreepte letter en kaarten met 4 letters.

De kaarten met 4 letters geven aan dat je het effect op alle letters toepast.

De kaarten met een doorstreepte letter geven aan dat je het effect toepast op alle letters behalve op de doorstreepte letter.

Bijvoorbeeld: "Beauty" staat op de "Profundis" en je past de kaart toe die geldt op alle letters behalve op de P. Ze verplaatst zich dus niet. "Edward", die zich op "Royal" bevindt, moet naar "Revenge" gaan.

Om de uitwerking van de kaarten te vergemakkelijken, voer je de verplaatsingen uit zoals aangegeven op de haven (eerst P, dan R, dan S en vervolgens V).



4 - DE CIJFERKAARTEN



Om een Cijferkaart uit te werken, volstaat het het getal van het schip op te tellen bij het getal op de kaart. Het resultaat is dan het schip van aankomst. Om de berekening te vereenvoudigen wordt een positief en een negatief cijfer gegeven; deze komen op hetzelfde neer, maar soms is het eenvoudiger een positief of een negatief getal te gebruiken.



Bijvoorbeeld : bij de kaart +3/-5 tellen de piraten op de schepen met nummers 1, 2, 3, 4 en 5 drie op bij het getal van hun schip, de piraten op de schepen 6, 7 en 8 trekken er 5 van af.

EXPERT VERPLAATSINGSKAARTEN



Wanneer je het initiatiespel goed onder de knie hebt, kan je de Expertkaarten toevoegen aan het spel. Voor een nog moeilijker spel kan je 10 willekeurige kaarten uit de basiskaarten halen.

1 - DE ROERKAARTEN



De Roerkaarten geven aan dat de piraten zich van schip naar schip moeten verplaatsen in de richting van de pijlen op de kaart.

Opgelet, er zijn kaarten van 1 tot 4 in de twee richtingen.

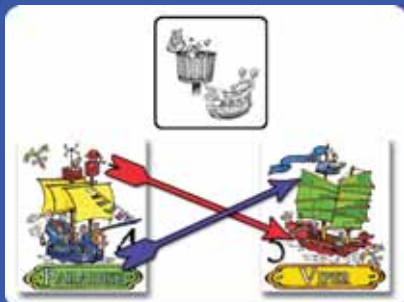
Tijdens fase 3 van de uitwerking van verplaatsingen vraagt de **Bosco** aan elke speler om de piraat die zich voor hem bevindt in de hand te nemen en deze gelijktijdig in de richting van de pijl door te geven.

2 - DE DUBBELE KAARTEN



De Dubbele kaarten tonen 2 eigenschappen. Om het schip van aankomst te vinden moeten de spelers kijken naar de kleuren van de 2 eigenschappen op het schip, deze omdraaien en zo het overeenkomstige schip vinden.

Bijvoorbeeld : als de kaart kraaienest-romp wordt omgedraaid en jouw schip, de "Paradise", heeft een rood kraaienest en een blauwe romp, dan moet je het schip vinden met een blauw kraaienest en een rode romp: de "Viper".



3 - De COCO KAARTEN



De COCO kaarten geven aan dat de piraten zich moeten verplaatsen naar het andere schip waar de papegaaï zich in dezelfde hoek bevindt.

Om de uitwerking van de verplaatsingen opnieuw te vereenvoudigen, voer je deze uit in de volgorde zoals aangegeven op de haven.

GEBEURTENISKAARTEN



De Gebeurteniskaarten hebben een andere achterkant, zodat je ze gemakkelijk kan herkennen. Er zijn 6 kaarten die 4 verschillende gebeurtenissen voorstellen.

Je kan de Gebeurteniskaarten gebruiken als je de initiatie- en de expertregels goed onder de knie hebt. Ze laten je toe om je spelletjes nog wat extra te spijzen.

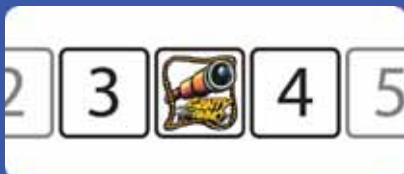
De Gebeurteniskaarten worden geschud en in een gedekte stapel naast de Verplaatsingskaarten gelegd.

Wanneer de **Bosco** de Verplaatsingskaarten legt bij het begin van een ronde, legt hij de bovenste Verplaatsingskaart gedekt en plaatst hij, eveneens gedekt, een Gebeurteniskaart tussen de 3^e en de 4^e Verplaatsingskaart.

De **Bosco** draait nu gelijktijdig de bovenste Verplaatsingskaart en de Gebeurteniskaart

om en roept "Trossen los".

Het spel verloopt nu zoals gewoonlijk, maar de Gebeurteniskaarten zullen de plannen van de piraten beïnvloeden!



1 - WERVELWINDKAART



Een wervelwind bemoeilijkt de zoektocht naar je schip. De Verplaatsingskaart die boven en onder de Wervelwindkaart liggen worden van plaats

verwisseld. De piraten moeten dus eerst de vierde Verplaatsingskaart toepassen vóór de derde kaart.

2 - ZEEZIEKTEKAART



Het valt niet mee je goed te voelen na een nachtje doorhangen. Je krijgt last van zeeziekte.

Alle kaarten die na de Zeeziektekaart komen vervallen. De piraten moeten zich voor ELKE volgende kaart één schip verplaatsen in de richting die op de kaart staat. Dit komt dus neer op een Roerkaart waarbij de waarde gelijk is aan het aantal kaarten dat onder de Zeeziektekaart ligt. Opgelet, er is voor beide richtingen een kaart.

3 - BERMUDA DRIEHOEKKAART



De effecten van de Bermuda Driehoek zijn tot hier voelbaar. Alle kaarten die na de Gebeurteniskaart liggen moeten in de omgekeerde volgorde worden gelezen. De piraten volgen dus eerst de eerste, de tweede en de derde kaart en vervolgens de laatste kaart, de voorlaatste en zo verder tot de vierde kaart.

4 - RUMKAARTEN OF DE ULTIEME UITDAGING



“Een echte piraat kan zijn schip achterwaarts vinden” zei Zwartbaard voor hij van de brug viel en verdronk. Tijdens de tweede fase, in plaats van naar je schip te rennen, moet je er achterwaarts naartoe gaan. En om het nog wat moeilijker te maken is dit eveneens geldig op de regel van de laatste twee rondes, zodat je dus eerst achterwaarts een rondje rond de tafel moet maken voor je je plaats mag zoeken.



PARTIJEN ZONDER VERPLAATSINGEN ROND DE TAFEL

Als je in een beperkte ruimte speelt, kan je het spel ook spelen zonder je te verplaatsen. Hiervoor houdt elke speler zijn piratenfiche in de hand. Je speelt zoals gewoonlijk, maar in plaats van je te verplaatsen, leg je je fiche op het schip waarvan je denkt dat je er naartoe moet en vervolgens je patrijspoot op de haven. Zodra alle spelers hun twee tegels hebben gelegd, verloopt de uitwerking van de ronde zoals gewoonlijk.

Als de piratenfiche zich op het juiste schip bevindt, wordt verondersteld dat de speler zich op de juiste plaats bevindt.

Santy Anno is een spel van Repos Production. Tel.+32-477.25.45.18, Rue Léopold Procureur 34, B-1090 Brussel – België, website: www.rprod.com

Auteur: Alain Orban.

Illustraties: Gérard Mathieu

Ontwikkeling: “de Belgen met Sombrero’s” alias Cédric Caumont & Thomas Provoost.

De « Belgen met sombrero's » willen graag Michel VLG, Tom van 't Veld en heel het team van de Ludothèque de Boulogne-Billancourt bedanken.

© REPOS PRODUCTION 2006.
ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN
VOOR ALLE LANDEN.

Dit materiaal mag alleen voor privé speldoeleinden gebruikt worden.