

# Santy Anno

3-8 graczy, powyżej 10 lat, 30 minut.

Jest to ekscytująca gra piracka, stworzona przez Alaina Orbaina, wyprodukowana przez „Belgów w Sombrierach” z Repos Production.

## Zaplecze historyczne

Wcielasz się w rolę jednego z okrytych złą sławą piratów z Santy Anno, przerażającego trójmasztowca zagrażającego morzom Karaibów. Po długiej nocy spędzonej na piciu rumu i imprezowaniu, zapomniałeś gdzie stoi twój statek, a co gorsza, kto jest jego kapitanem!

Aby rozstrzygnąć ten problem, tak naprawdę bardzo powszechny w pirackim życiu, gildia piracka zainaugurowała nową tradycję: pierwszych trzech, którzy znajdą się na pokładzie, stanie się odpowiednio kapitanem i pierwszymi oficerami. Ci, którzy przybędą za późno, zostaną zdegradowani do roli chłopców okrętowych i spędzą resztę rejsu na czyszczeniu pokładu!

Czy będziesz dość szybki i bystry, aby uniknąć spędzenia reszty czasu z miotłą i wiadrem, zamiast z mieczem i pistoletem?

### 1. Cel gry:

Uniknąć degradacji i zebrać jak najwięcej dukatów. Po 5 rundach gry, gracz z największą liczbą dukatów zostaje nominowany na kapitana i wygrywa. Dwóch następnych zostaje matem i drugim matem. Pozostali przegrywają i muszą zapłacić za następną kolejkę oraz wyczyścić stół.

Przy 3-4 graczach tylko kapitan wygrywa.

### 2. Materiały:

- 58 kart: 37 podstawowych i 15 eksperckich kart zaokrętowania oraz 6 kart wydarzeń
- dukaty o nominałach od 1 do 5.
- zasady
- 8 statków
- 8 żetonów piratów, 8 włazów i 8 ramek pirackich
- 1 karta portu.

### 3. Przygotowanie

- Postawcie 8 krzeseł przy stole i usiądźcie.
- Losowo ustawcie statki naprzeciw krzeseł (numery nie powinny być kolejno). 8 statków musi być w grze, nawet gdy nie gra 8 graczy.
- Połóżcie kartę portu na środku stołu.
- Każdy gracz dostaje: pirata, jego właz i odpowiedni żeton prostokątny. Kładzie go po lewej stronie od swojego statku startowego. Pozostałe ramki, żetony i włazy powinny wrócić do pudełka.
- Ułóż żetony dukatów według wartości.
- Odłóż 15 żetonów eksperckich (z gwiazdą) oraz wydarzenia (teleskop) do pudełka – nie będą użyte w podstawowej grze.

Pozostałe karty powinny zostać potasowane i ułożone w stos obok portu.

Najbardziej zaawansowany gracz zostaje Bosmanem.

To on odkrywa karty i sprawdza poprawność ruchów.

## Gra

Gracie 5 rund. Na początku odkrywa się serię kart zaokrętowania. Wszyscy piraci grają w tym samym czasie i muszą spróbować sięść na miejscach ich statków, jak to jest wskazane w kartach, najszybciej jak to możliwe.

5 pierwszych graczy dostaje za zaokrętowanie (niekoniecznie na Santy Anno) pieniądze: pierwszy: 5, drugi: 4 itd. Zatem nie tylko musisz usiąść przy którymś ze statków, ale również być jednym z pierwszych!

## 1. Opis statków

Statki są różne, ale mają te same elementy. Ważne jest, by się przyjrzeć dokładnie statkom, bo karty zaokrętowania są oparte na ich charakterystyce.

Każdy statek ma 4 elementy, które pozwalają go zidentyfikować wśród innych statków:

- bocianie gniazdo,
- żagle
- kadłub
- nazwę.

Każdy element ma przydzielony kolor: żółty, czerwony, niebieski lub zielony. Każdy ze statków ma 4 kolory, nigdy dwa elementy w tym samym kolorze. Ważne jest, że tylko dwa te same elementy mają ten sam kolor wśród 8 okrętów. Na przykład: tylko dwa mają czerwone żagle, tylko 2 czerwone bocianie gniazdo itp.

Dodatkowo każdy statek ma nazwę oraz numer: od 1 do 8. Dodatkowo – na każdym w jednym z czterech rogów znajduje się Coco – ukochana papuga.



## 2. Runda

Runda jest podzielona na 4 fazy:

### Faza 1:

#### *Odkrycie kart zaokrętowania*

Każdy z graczy stoi za swoim krzesłem i ma w ręce żeton władu.

Bosman odkrywa karty zaokrętowania w linii obok portu. W pierwszej rundzie zostaje odkrytych 5 kart. Karty są odczytywane według linii na porcie. By uniknąć zbyt wczesnego układania drogi przez graczy, karty zostają umieszczone w odwrotnej kolejności, od ostatniej do pierwszej. Kiedy ostatnia zostaje odkryta, bosman krzyczy: Odbijamy! i rozpoczyna się faza 2.

### Faza 2:

#### *Szukaj swojego statku*

Każdy gracz wyrusza na MENTALNĄ podróż swoim piratem według drogi, która została podana przez karty zaokrętowania. Musisz je wprowadzać w życie zgodnie z układem linii na żetonie portu. Zauważ, że ruch wykonywany jest ze statku, gdzie pirat „jest” aktualnie, niekoniecznie statku startowego. Statki się nie ruszają i jest zabronione przesuwanie pirata ze statku do statku. Tak szybko, jak gracz zna swój ostateczny statek, biegnie wokół stołu, by zająć miejsce przy nim. Tak szybko jak siada, rzuca swój żeton do portu, awerssem do dołu. Jeśli w porcie znajduje się żeton, umieszcza swój na wierzchu stosu. Jeśli zrobi to w odwrotnej kolejności, musi zabrać żeton, usiąść i dopiero wtedy położyć żeton. Więcej osób może usiąść na jednym krześle – kolejna siada poprzedniej na kolanach. Pamiętajcie sprawdzić, czy krzesła wytrzymają! Jeśli macie wątpliwości, stawajcie za siedzącą osobą, kładąc jej ręce na ramionach, potem na ramionach poprzednika itp.

Gracze mogą wybrać, którądy będą biegać wokół stołu.

Jeśli został tylko jeden gracz, pozostali liczą od 5 do 0. Przy „0” kończy się faza 2. Gracz, jeśli nie zajął miejsca, kładzie żeton obok portu, nie dostaje pieniędzy i musi zająć miejsce na statku, który pozostał wolny.

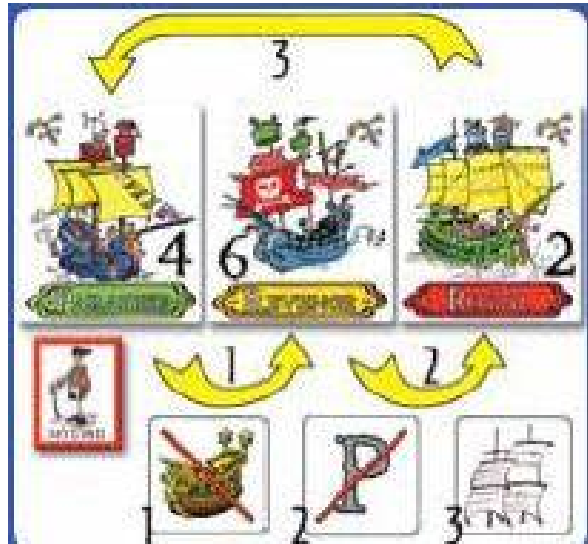
### Faza 3:

#### *Rozwiązanie kart zaokrętowania*

Teraz, gdy wszyscy siedzą, czas sprawdzić, czy piraci są na odpowiednich statkach. Bosman powinien prowadzić ścieżki, by uniknąć pomyłek.

Proponujemy rozwiązywać sekwencje zaokrętowania po kolei – pirat po piracie. Warto pozwolić Bosmanowi przesuwac żetony, by uniknąć pomyłek. Dodatkowo, pozwoli to zrozumieć procedurę. By określić, że droga została zakończona, połóż żeton na statku, przy którym się ona kończy.

Bosman bierze pierwszą kartę i wykonuje odpowiednie ruchy. By uniknąć pomyłek, porządek kolorów i liter został umieszczony na żetonie portu. Kiedy pirat się przesuwa, zostaje umieszczony na statku. Jeśli pirat nie musi się ruszać, połóż go na aktualnym statku. Kiedy ruch został wykonany dla wszystkich piratów, odłóżcie ich na lewo od statku. Weźcie następną i wykonajcie kolejnych ruch, według wskazówek Bosmana. Pamiętajcie, że w ten sposób piraci będą się przesuwać wokół stołu, więc łatwo zidentyfikować tych, którzy się poruszali, gdyż ich żetony leżą na okrętach.



#### Faza 4:

##### *Rozdawanie pieniędzy*

Bosman bierze stos żetonów i obraca go, by zobaczyć, kto pierwszy dotarł na miejsce. Jeśli osoba jest na prawidłowym miejscu, Bosman kładzie żeton po prawej stronie portu. Jeśli nie – Bosman kładzie żeton po lewej stronie portu. Muszą one zostać umieszczone w porządku, w jakim dotarły. Następnie rozdyskretuowane zostają pieniądze: 5 dla pierwszego, 4, dla drugiego itd. Jeśli mniej niż 5 osób trafiło na prawidłowe statki, pozostałe pieniądze trafiają do pudełka. Następnie każdy z graczy zbiera swój żeton wraz z pieniążkiem (lub nie) na nim. Każdy z graczy powinien schować swoje pieniądze w bezpiecznym miejscu. Jak np. portfel.

### 3. Koniec rundy i następne

Każdy gracz staje przy statku, na którym aktualnie jest, a wszystkie karty zaokrętowania zostają odrzucone. Zaczyna się nowa runda.

Bosman odkrywa co rundę więcej kart: 6 w drugiej, 7 w trzeciej, 8 w czwartej i 9 w ostatniej.

Specjalna zasada dla rundy 4 i 5.

Gracze muszą biec wokół stołu, zanim usiądą. Zatem, ich żeton jest po lewej stronie od startowego statku. Zostanie zabrany, gdy gracz zakończy rundę. Zauważ, że gracz może zmienić wytyczne, by trafić do swojego statku docelowego.

### 4. Koniec gry

Gra kończy się po obliczeniu 5 rundy. Gracz z największą liczbą dukatów zostaje kapitanem i wygrywa. Drugi i trzeci zostają matami. Pozostali muszą zapłacić za następną kolejkę i wyczyścić stół. Nie zapomnijcie oddać pieniędzy, które macie w portfelach.

Jeśli jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą 5 – dukatowych monet. Jeśli wciąż jest remis – 4-dukatowych i tak dalej. Jeśli wydarzy się rzadki przypadek, że gracze mają takie same monety – proponujemy siłowanie na rękę.

# Karty zaokrętowania

Są cztery typy kart w grze: element, kolor, nazwa i numer. Określają one ruch pirata. Przypominamy: statki się nie ruszają, a karta działa tylko na statek, na którym jest pirat, niekoniecznie startowy.

## 1. Karty elementów



Karty elementów (bocianie gniazdo, żagle, kadłub i nazwa) mówią, że pirat porusza się na statek ze wskazanym elementem w tym samym kolorze, co statek aktualny. Inaczej mówiąc – statek docelowy to ten, który ma wskazany element tego samego koloru.

*Przykład: „The Brain”, który jest na statku z czerwonym kadłubem („Sahara”), przesuwa się na inny statek z czerwonym*

*kadłubem („Viper”). Jeśli inny pirat jest już na tym statku, zamieniają się miejscami.*

Są dwa typy tych kart: białe i przekreślone w kolorze.

- - białe karty mówią, że ruch powinien zostać wykonany na dowolnym kolorze.
- - karty przekreślone w kolorze mówią, że zaokrętowanie działa na wszystkie kolory poza wskazanym na karcie.



*Przykład: wszyscy piraci przesuwać się na kadłuby w tym samym kolorze poza znajdującymi się na statkach z żółtymi kadłubami.*

*By uprościć rozgrywkę podczas fazy 3, poruszaj się zgodnie ze wskazaniami kolorów na porcie.*

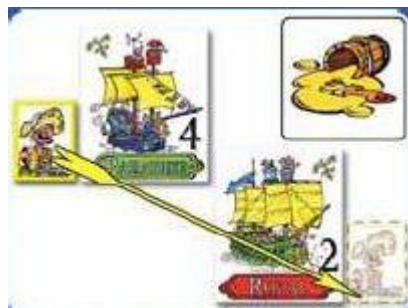
## 2. Karty kolorów



Te karty nie wskazują elementu. Musisz patrzeć, które elementy na Twoim aktualnym statku mają taki sam kolor, jak wskazany na karcie. Pirat przesuwa się na statek, który ma ten element w tym samym kolorze.

*Przykład: Karta z żółtym kolorem wyszła do gry. „El Belgo” jest na statku „Paradise” – z żółtymi żaglami. Musi się przenieść zatem na inny z żółtymi żaglami: „Royal”.*

By ułatwić fazę 3 przesuwać się w dół – gniazdo, żagle, kadłub, nazwa.



## 3. Karty nazw



Te karty mówią, by poruszyć się na statek, który ma tę samą startową literę, co aktualny statek.

Występują one w dwóch rodzajach:

- karty z 4 literami: oznaczają, że ruszają się wszystkie litery
- karty z jedną przekreśloną literą:

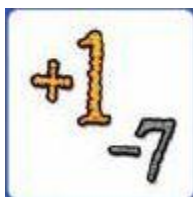
oznaczają, że ruszają się wszystkie poza wskazaną na karcie.

*Przykład: Pojawiła się karta z przekreślonym „P”. „Beauty” jest na statku „Profundis”. Nie rusza się. „Edward”, który jest na „Royal” przechodzi na „Revenge”.*

By ułatwić fazę 3, działaj wg wskazań liter na porcie.



## 4. Karty numerów



By rozwiązać te karty musisz dodać lub odjąć wynik na karcie do/od numeru swojego aktualnego statku. Rezultat – jest Twoim docelowym statkiem. Pamiętaj, że otrzymany rezultat musi być między 1 a 8.

*Przykład: Dla karty +3/-5, piraci na statkach 1, 2, 3, 4 i 5 dodają 3, natomiast*

*na statkach 6, 7, 8 odejmują 5.*



## Eksperskie karty zaokrętowania



Gdy już umiesz grać według podstawowych zasad, zapraszamy do rozgrywki nieco bardziej skomplikowanej. Odrzuć z talii 10 kart podstawowych, dowolnie, a na ich miejsce wrzuć karty ekspertów.

### 1. Karty steru



Karty steru mówią, że musisz się poruszyć piratem w stronę i o liczbę statków wskazane na karcie. Są one ponumerowane od 1 do 4 w obu kierunkach. Przy rozwiązywaniu tej karty Bosman prosi, by każdy podniósł pirata sprzed siebie i przeniósł w odpowiednim kierunku.

### 2. Podwójne karty



Podwójne karty pokazują dwa elementy statku. By znaleźć statek, musisz zobaczyć elementy aktualnego statku, zamienić je kolorami i tak znajdziesz kolejny statek.

*Przykład: pojawiła się karta bocianiego gniazda/kadłuba. Jesteś na „Paradise”, który ma czerwone gniazdo i niebieski kadłub. Twoim celem jest zatem statek z czerwonym kadłubem i niebieskim gniazdem – więc „Viper”.*

### 3. Karty Coco



Koko mówi, że pirat musi poruszyć się na statek, gdzie papuga jest dokładnie w tym samym rogu, co na aktualnym statku. Znowu, by ułatwić rozwiązywanie tej karty użyj porządku z karty portu.

# Karty wydarzeń



Karty wydarzeń mają na odwrocie teleskop. Jest 6 kart reprezentujących 4 wydarzenia.

Te karty powinny być przedstawione graczom w momencie, gdy ci umieją już grać zarówno w podstawową, jak ekspercką grę. Powodują one, że życie pirata staje się jeszcze pikantniejsze.

Karty wydarzeń zostają potasowane i położone zakryte obok stosu kart zaokrętowania. Kiedy Bosman rozdaje karty zaokrętowania, zanim odkryje ostatnią kartę, wkłada pomiędzy 3 i 4 zakrytą kartę wydarzenia. Następnie odkrywa obie karty (zaokrętowania i wydarzenia) jednocześnie i krzyczy: Odbijamy! Reszta rund wygląda tak samo, jak w wersji podstawowej, z różnicą wydarzenia między 3 i 4 kartą.



## 1. Trąba powietrzna



Trąba powietrzna podnosi zamieszanie podczas poszukiwania statku. Karty przed i po wydarzeniu zostają zamienione, więc pirat musi wprowadzić działanie 4 przed 3.



## 2. Choroba morska

Hmmm, coś musiało być nie tak w jedzeniu lub rumie wypitym dziś. Jesteś chory/a.

Wszystkie karty zaokrętowania po tym wydarzeniu zostają zmienione. Pirat musi się poruszać zgodnie z ich działaniem, ale o jedno pole więcej zgodnie ze wskazaniami karty. Generalnie, sprawa wygląda tak, jakby każda karta miała dodatkowo ster o wartości 1. Pamiętaj: jest jedna karta w każdą stronę.

## 3. Trójkąt bermudzki



Nawet w najspokojniejszym porcie trójkąt bermudzki pokazuje swój wpływ. Wszystkie karty zaokrętowania po tym wydarzeniu muszą zostać przeczytane w odwrotnym kierunku. Zatem 1, 2 i 3 karta działają normalnie, potem zaś ostatnia, przedostatnia, trzecia od końca i 4.

## 4. Rum lub ostateczny pojedynek



Każdy pirat umie znaleźć swój statek idąc tyłem – powiedział Czarnobrody przed tym jak wpadł do morza i utonął. Podczas drugiej fazy musisz iść tyłem.

# Gra bez biegania wokół stołu

Gdy nie ma miejsca, by chodzić wokół stołu, możecie grać bez ruszania się z miejsca. Każdy gracz otrzymuje ramkę swojego pirata i umieszcza ją w ręce. Zasady gry są takie same, lecz zamiast zajmować miejsce, po prostu kładziesz ramkę pirata pod kartę statku, o którym myślisz, że jest twoim celem. Potem normalnie kładziesz żeton na porcie. Kiedy wszyscy gracze zakończą umieszczanie, przechodzicie do fazy 3 i 4. Jeśli ramka jest na tym samym statku, co żeton pirata – trafiłeś na odpowiedni statek.

Tłumaczenie: Andrzej „Andre” Świech