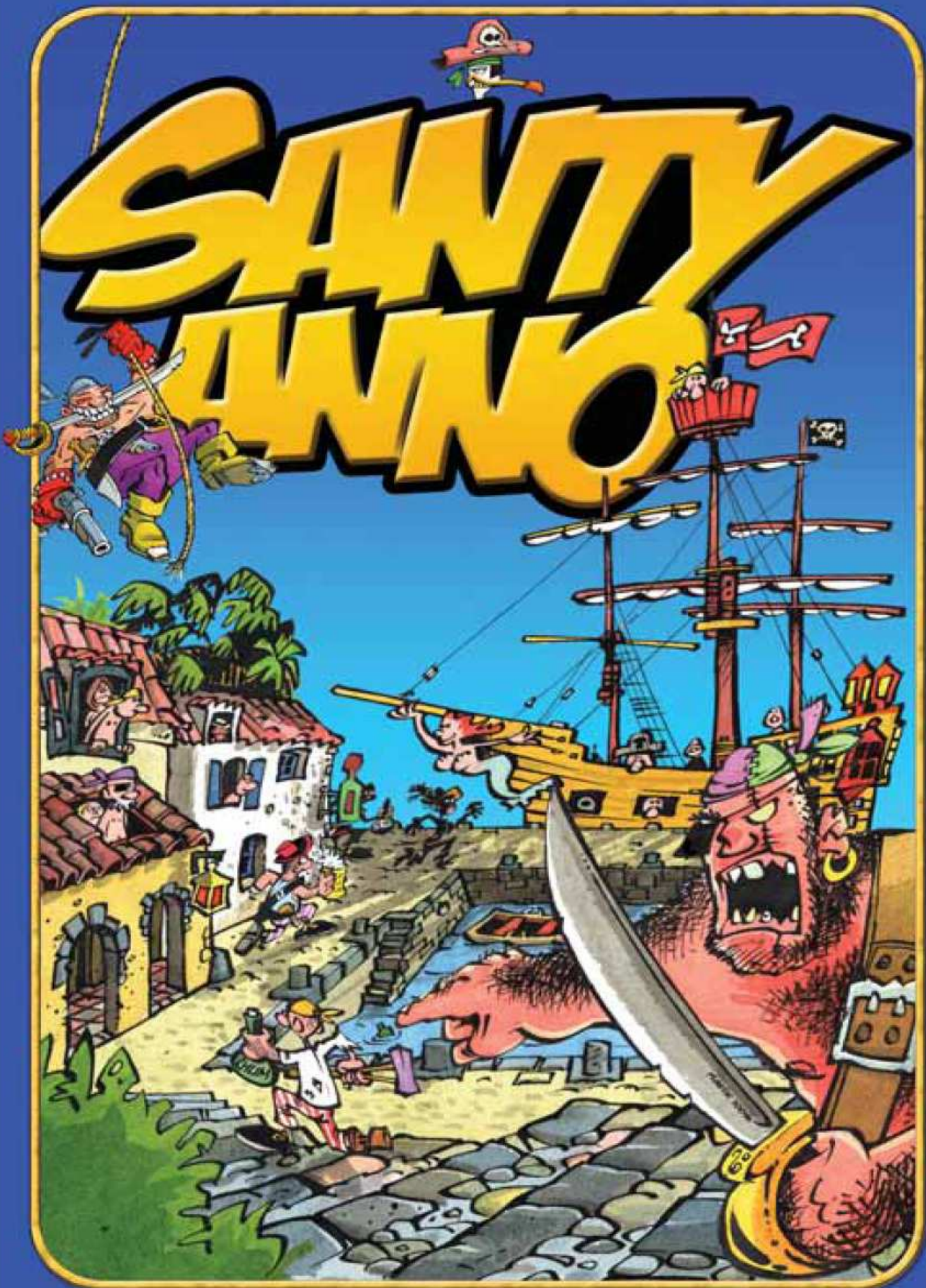


SANDY CUNNO





SANTY ANNO

pre 3 až 8 hráčov / od 8 rokov / 30 minút

Santy Anno je napínavá pirátska hra od Alaina Orbana, vydaná „Belgičanmi v sombreroch“, Repos Production.

HISTORICKÉ POZADIE

Hráči sú piráti na obávanom trojstažni Santy Anno, ktorý urobil Karibik nebezpečným.

Po dlhej noci s priveľa oslavami a množstvom rumu zabudli, kde leží ich loď. Ba čo je horšie, aj kto je ich kapitán!

Na vyriešenie tohto problému, úplne normálneho v živote každého piráta, sa cech pirátov rozhodol uviesť do života novú tradíciu: Prví traja, ktorí sa vrátia na loď, sa podľa poradia návratu stanú kapitánom, prvým a druhým dôstojníkom. Tí, ktorí prídu neskoro, budú degradovaní na plavčíka a počas celej ďalšej plavby môžu drhnúť palubu! Budete dostatočne rýchli a múdri, aby ste sa vyhli životu s kartáčom a vedrom? Miesto toho by ste predsa mohli narábať s pištoľami a delami.



1 – Cieľ hry

Hráči sa chcú vyhnúť degradácii a získať čo najviac dukátov. Na konci hry (po 5 kolách) vyhrá hráč s najviac dukátmi a stane sa kapitánom. Dvaja ďalší sa stanú prvým a druhým dôstojníkom. Ostatní hráči prehrali a zaplatia ďalšiu rundu... budú utierať stôl a umývať poháre! Ak hrajú 3 alebo 4 hráči, je iba jediný víťaz: kapitán.



2 – Herné komponenty

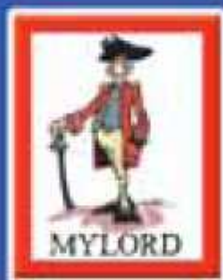
- 58 Kariet (37 palubných kariet, 15 pre expertov a 6 akčných kariet)
- Mince (Dukáty v hodnotách od 1 po 5)
- Pravidlá
- 8 Lodí
- 8 Pirátov (veľké obdĺžnikové palubné karty), 8 lodných okienok a 8 zarámovaných obrázkov pirátov
- 1 „Prístav“ – Plán hry

3 – Príprava hry

- Okolo stola rozmiestnite 8 stoličiek. Každý hráč sa na jednu posadí.
- 8 Lodí umiestnite po jednej ku každej stoličke na stôl. (Čísla by nemali nasledovať za sebou.) Aj pri hre menej

ako 8 hráčov je nutné použiť všetkých 8 lodí.

- Do stredu stola položte prístav.
- Každý hráč si zvolí farbu a vezme si piráta a lodné okienko v príslušnej farbe. Piráta položí vľavo vedľa svojej lode. 8 zarámovaných obrazov a zvyšné okienka ako aj pirátov odložte späť do krabice.
- Dukáty rozdeľte podľa hodnoty a pripravte na stôl.
- 15 kariet pre expertov (s hviezdikou) a 6 akčných kariet (s teleskopom na rube) odložte naspäť do krabice. V základnej hre sa nepoužívajú. Ostatné palubné karty sa dobre premiešajú a uložia sa ako skrytý balíček vedľa plánu. Hráč s najväčšími hernými skúsenosťami sa stane lodivodom. On bude odkrývať palubné karty a kontrolovať ťahy pirátov.



HRA

Hrá sa 5 kôl. Na začiatku každého kola sa otočí rad palubných kariet. Všetci piráti hrajú súčasne a snažia sa čo najrýchlejšie dosadnúť na stoličku pred svojou loďou, ktorá je určená práve vyloženými palubnými kartami.

Prvých 5 hráčov, ktorí sedia pred tou správnou loďou (nie nutne Santy Anno) dostanú dukáty: prvý 5, druhý 4, tretí 3 atď. Takže netreba byť iba pred správnou loďou, treba tam byť aj medzi prvými (najlepšie prvý).

1 – Znaky lodí

Každá loď je iná, ale každé dve majú spoločný znak. Je dôležité si tieto znaky dobre prezrieť, lebo palubné karty sa vzťahujú práve na ne a ich vlastnosti.

Každá loď má 4 znaky, ktorými sa od iných lodí odlišuje:

- Kôš (vyhliadka)
- Plachty
- Trup
- Štítok s menom



Každý znak má jednu zo 4 farieb (žltá, červená, modrá, zelená). Na každej lodi sú použité všetky 4 farby a každý znak lodí je teda inej farby. Ešte je dôležité vedieť, že každý znak sa v danej farbe opakuje práve na dvoch lodiach. Napríklad presne 2 lode majú červené plachty, iné 2 lode červený kôš atď. Okrem toho majú lode meno a číslo od 1 po 8.

Nakoniec môže pozorný hráč objaviť v jednom zo štyroch rohov nášho obľúbeného papagája Coco.



2 – Kolo

Kolo sa skladá zo 4 fáz.

1.FÁZA – polozenie kariet

Všetci hráči sa postavia k svojej stoličke a vezmú si do ruky lodné okienko.

Lodivod vyloží pod prístavom do radu palubné karty. V prvom kole 5 kariet, v druhom 6, v treťom 7, vo štvrtom 8 a v piatom 9 kariet. Palubné karty sa vyhodnocujú v smere šípky na pláne prístavu. Aby nikto nebol vo výhode sa palubné karty vykladajú v opačnom poradí, teda sprava doľava. Prvá sa vyloží posledná hodnotená palubná karta a posledná sa vykladá prvá vyhodnocovaná palubná karta. Keď lodivod vyloží poslednú kartu (prvú vyhodnocovanú) zakričí „Na lode!“ a odštartuje 2. fázu.

2.FÁZA – hľadanie vlastnej lode

Každý hráč si pozrie palubné karty a v mysli ťahá svojim pirátom z lode na loď až kým nevykoná posledný príkaz – poslednú palubnú kartu. Palubné karty musí vyhodnocovať postupne jednu po druhej v smere šípky tak ako sú položené za sebou. Pritom treba mať na zreteli, že pohyb daný palubnou kartou sa vždy vzťahuje na loď, na ktorú sa pirát v priebehu vyhodnocovania kariet práve dostal (čo nie je nutne loď z ktorej štartoval). Lode samotné sa nepohybujú a je zakázané počas tejto fázy hýbať obrazom piráta, ležiacim vedľa štartovnej lode.

Ako náhle si je hráč istý, že našiel svoju cieľovú loď, obehne stôl, aby sa posadil pred svoju cieľovú loď. Až keď sedí smie položiť lodné okienko rubom navrch na prístav. Ak tam už niečie okienko leží, položí hráč svoje naň,

čím vytvorí začiatok „komínika“ okienok.

Ak hráč položí okienko skôr než si sadne, musí si ho vziať späť, postaviť sa, opätovne si sadnúť, až potom smie položiť okienko na komínik.

Je možné, že dvaja alebo viacerí hráči sedia na tej istej stoličke. Druhý si sadne prvému na kolená atď.

Ach tak... je dobré sa pred začiatkom hry uistiť, že sú stoličky dostatočne robustné... ak však máte pochybnosti, ostaňte stáť za sediacim hráčom a položte mu ruku na rameno. Smer obiehania si môže hráč voľne zvoliť.

Ako náhle všetci hráči až na posledného položili lodné okienko, začnú spoločne odpočítavať od 5 po 0. 2. fáza končí nulou. Ak posledný hráč dovtedy ešte neseďí, musí svoje okienko položiť lícom nahor na ľavú stranu prístavu (nie na komínik). V tomto kole nezíska žiaden dukát a môže si sadnúť na ľubovoľnú prázdnu stoličku.

3.FÁZA – vyhodnotenie palubných kariet

Teraz príde ku kontrole, či všetci piráti sedia na správnych miestach. Táto časť je veľmi dôležitá a musí byť vykonaná nadmieru zodpovedne, aby sa predišlo chybám.

Lodivod riadi celú tretiu fázu.

Odporúčame počas prvých hier vykonávať pohyb pirátov po jednom. Teda pre každého piráta sa vykoná celá séria príkazov z palubných kariet jednotlivo. Pirátmi pohybuje iba lodivod, aby nevznikli žiadne chyby. Okrem toho sa týmto spôsobom všetci hráči rýchlejšie s hrou oboznámia a pochopia jej princíp. Po vykonaní pohybu sa obraz piráta položí na loď, na ktorej mal správne skončiť. Ako náhle sú hráči s hrou zžitý, je možné kontrolu robiť aj týmto spôsobom: palubné karty sa

vyhodnocujú pre všetkých pirátov súčasne. Lodivod vezme prvú palubnú kartu a nechá všetkých pirátov vykonať príslušný presun. Aby sa predišlo všetkým možným nedorozumeniam je na prístave zaznačené poradie farieb a písmen podľa ktorého sa presuny vykonajú.

Ak bol pirát presunutý podľa príkazu na karte, položte jeho obraz na loď. Ak sa pirát nemusí presúvať, položte jeho obraz na loď, vedľa ktorej leží.

Po uskutočnení presunu všetkými pirátmi musia všetky obrazy ležať na lodiach. Zložte každého teraz z lode vedľa nej a palubnú kartu odložte naspäť do krabice.

Lodivod vezme nasledujúcu palubnú kartu a hráči presunú pirátov podľa príkazu na nej. Hráči musia dávať pri vyhodnocovaní veľký pozor, lebo cesty pirátov sa pritom často krížia. Kladenie pirátov na loď je dodatočnou kontrolou, či všetci piráti pohyb podľa príkazu na palubnej karte vykonali.



4. FÁZA – delenie koristi

Lodivod vezme komínik lodných okienok a otočí ho, aby bolo vidieť, kto skončil svoju cestu piráta ako prvý. Ak tento hráč sedí na správnom mieste, t.j. jeho pirát pri kontrole skončil na lodi, pred ktorou hráč sedí, položí lodivod jeho okienko na pravú stranu prístavu, inak ho položí na ľavú stranu prístavu. Takto skontroluje lodivod všetky lodné okienka. Okienka

pirátov, ktorí sedia pred správnou loďou sa dostanú na pravú stranu prístavu. Najprv okienko najrýchlejšieho hráča a nakoniec okienko najpomalšieho „správneho“ hráča.

Nakoniec rozdelí lodivod odmeny pre hráčov s okienkom na pravej strane. Na okienko najrýchlejšieho hráča položí 5-dukátovú mincu, na okienko ďalšieho 4-dukátovú mincu atď. až na okienko piateho 1-dukátovú mincu. Ak sa premiestnilo správne menej ako 5 hráčov, odloží lodivod zvyšné mince späť do krabice. Hráči si vezmú späť lodné okienka a prípadne získané mince. Mince si dobre uložia (napríklad do vlastného vrečka).

3 – Koniec kola a nasledujúce kolá

Každý hráč sa opäť postaví k lodi pri ktorej leží obrázok jeho piráta.

Je možné, že sa musí k správnej stoličke najprv presunúť. Všetky použité palubné karty sa odložia do krabice (ak tak lodivod ešte neurobil). Začína nové kolo.

V každom ďalšom kole odkrýva lodivod vždy o 1 kartu viac, ako v predošlom kole. V druhom kole sa vykladá 6, v treťom 7, vo štvrtom 8 a v piatom 9 palubných kariet.

Špeciálne sú upravené pravidlá pre posledné dve kolá (s 8 a 9 palubnými kartami). Na začiatku hráč položí k pirátovi aj lodné okienko. Po nájdení cieľovej lode pre svojho piráta, musí hráč jeden raz obehnúť stôl, potom si vezme lodné okienko a ešte sa premiestni na stoličku pred cieľovou loďou a položí lodné okienko na prístav.

Po vzatí lodného okienka môže hráč zmeniť smer obiehania!

4 – Koniec hry

Hra končí po rozdelení koristi v piatom kole. Hráč s najviac dukátni je menovaný za kapitána a hru vyhral. Druhý a tretí sa stanú prvým a druhým dôstojníkom. Ostatní hráči prehrali a musia zaplatiť ďalšiu rundu... a čistiť stoly a umývať poháre!

Nezabudnite, prosím, vrátiť všetky mince z vrecák! V prípade rovnosti bohatstva dvoch hráčov vyhrá ten, ktorý má viac 5-dukátových mincí. Ak sa ani podľa toho nedá určiť víťaz, potom ním je ten, ktorý má viac 4-dukátových mincí atď.

Ak nastane ten ojedinelý prípad, že mince nedokážu určiť víťaza, odporúčame rivalom zápas v pretláčaní.

PALUBNÉ KARTY

V základnej hre sú palubné karty 4 typov: časť lode, farba, meno, číslo. Ony určujú pohyb pirátov.

Na zopakovanie: lode sa nehýbu a palubná karta sa aplikuje iba na loď, na ktorej sa pirát (nie vždy obraz piráta) aktuálne nachádza.

1 – Palubné karty s časťou lode

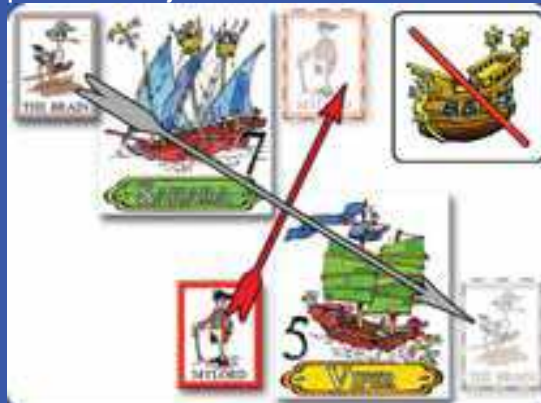


Kôš, plachty, trup a štítok posielajú piráta vždy na loď, ktorá má príslušnú časť tej istej farby.

Príklad: „The Brain“ je na lodi s červeným trupom („Sahara“). Presunie sa na inú loď, ktorá má tiež červený trup („Viper“). Ak tam bol iný pirát, jednoducho si vymenia miesta.

Sú dva základné typy palubných kariet s časťou lode: palubné karty s bielym znakom a palubné karty s preškrtnutým farebným znakom. Biele symboly naznačujú, že sa karta vzťahuje na všetky 4 farby.

Preškrtnuté palubné karty značia, že sa pohyb týka všetkých farieb okrem preškrtnutej.



Príklad: Piráti, ktorí sú na lodiach s nie žltým (teda červeným, zeleným alebo modrým) trupom sa presunú na lode, ktoré majú trup rovnakej farby.

Pre zabezpečenie prehľadu počas vyhodnocovania je nutné postupovať podľa farieb v poradí, ktoré je naznačené na prístave.

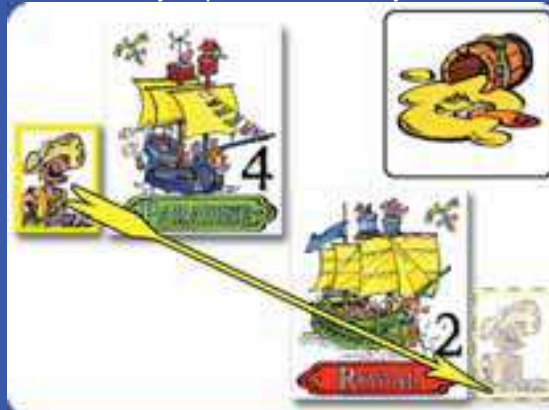
2 – Palubné karty s farbou



Palubné karty s farbou neukazujú žiadnu časť lode. Hráči si časť lode musia nájsť. Hľadajú na aktuálne svojej lodi tú časť, ktorá má farbu,

aká je na karte. Potom sa presunú na loď, ktorá má tú istú časť v tej istej farbe(, ako je na karte).

Príklad: Vyložená je palubná karta so žltou farbou „El Belgo“ stojí na „Paradise“, lodi so žltými plachtami. Teraz sa musí presunúť na inú loď so žltými plachtami – „Royal“.



Aby sa pohyb pirátov pri vyhodnotení zjednodušil, mali by ste postupovať v nasledujúcom poradí: Kôš, plachty, trup, štítok.

3 – Palubné karty s menom



Palubné karty s menom obsahujú vlastne iba preškrtnuté písmeno alebo všetky štyri písmená, ktorými začínajú mená lodí.

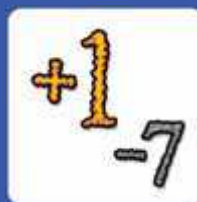
Posielajú pirátov k lodi, ktorej meno začína tým istým začiatčným písmenom ako mala ich aktuálna loď. Palubná karta so 4 písmenami znamená, že sa pohyb týka všetkých štyroch začiatčných písmen. Palubná karta s preškrtnutým písmenom znamená, že sa pohyb týka pirátov na lodiach, ktorých meno nezačína preškrtnutým písmenom (čiže zvyšné 3 písmená sú aktivované).

Príklad: Vykonávame pohyb podľa palubnej karty s preškrtnutým P-é. „Beauty“ stojí na „Profundis“. Nebude sa hýbať. „Edward“ sa z lode „Royal“ presunie na „Revenge“.



Aby sa pohyb pirátov pri vyhodnotení zjednodušil, mali by ste postupovať v nasledujúcom poradí: P, R, S, V.

4 – Palubné karty s číslom



Na vykonanie tejto palubnej karty musí pirát k číslu svojej aktuálnej lode buď pričítať žlté alebo odčítať sivé číslo (bez znamienka!) z karty.

Výsledok dá číslo lode, kam sa treba presunúť.

Vezmite to číslo, ktoré dá výsledok od 1 do 8.

Príklad: pri zahraní palubnej karty +3/-5 musia piráti na lodiach 1, 2, 3, 4 a 5 pripočítať 3. Piráti na lodiach 6, 7 a 8 odpočítajú 5.



KARTY PRE EXPERTOV



Len čo sa zoznámite so základnou hrou, zahrajte si aj verziu pre expertov. Z balíčka palubných kariet odstráňte náhodne 10

kariet a miesto nich doň zamiešajte všetky karty pre expertov.

1 – karty s kormidlom



Karty s kormidlom posielajú pirátov v naznačenom smere. Existujú pre oba smery v hodnotách 1, 2, 3 a 4. Pri vyhodnotení

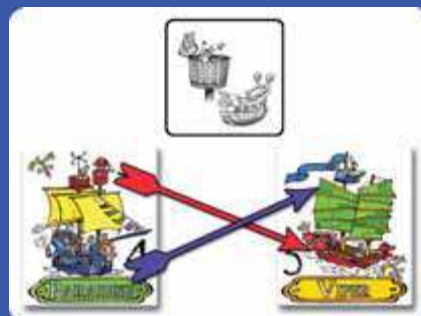
vezme každý hráč pred sebou ležiaceho piráta do ruky a všetci súčasne ich premiestnia v naznačenom smere o daný počet lodí.

2 – Karty dvojičky



Dvojičky sú karty s dvoma súčasťami lode. Aby ste našli cieľovú loď, musíte si svoju aktuálnu – špeciálne dve na karte zobrazené súčasti poriadne prezrieť. Ak teraz zameníte farby na súčastiach, nájdete svoju novú loď.

Príklad: Karta „kôš/trup“ je vyložená. Pirát stojí na „Paradise“. „Paradise“ má červený kôš a modrý trup. To znamená, že cieľová loď bude mať modrý kôš a červený trup – je to „Viper“.



3 – Karty s papagájom Coco



Coco-karty premiestňujú piráta na loď, vedľa ktorej letí Coco v tom istom rohu, ako majú na svojej aktuálnej lodi.

Aby sa pohyb pirátov pri vyhodnotení zjednodušil, mali by ste postupovať v poradí naznačenom na prístave.

AKČNÉ KARTY



Akčné karty majú na rube ďalekohľad. Celkovo je 6 kariet so 4 rôznymi akciami. Akčné karty by ste mali používať až po zvládnutí základnej hry a hry pre expertov. Tieto karty život piráta ešte okorenia.

Akčné karty zamiešajte a uložte rubom nahor vedľa balíčka palubných kariet. Keď lodivod otáča palubné karty, položí prvú hranú akčnú kartu najprv rubom nahor na začiatok radu vykonávaných kariet. Potom vezme vrchnú akčnú kartu a vsunie ju skryte medzi tretiu a štvrtú hranú palubnú kartu.



Následne obe skryté karty naraz otočí a zakričí „na lode“, čím odštartuje fázu 2 kola. Zvyšok kola ostáva zachovaný, avšak pozor na vplyv akčnej karty!

1 – vír



Vír patrí k tomu, čo zvyšuje zmätok pri hľadaní tej pravej lode. Palubné karty priamo pred a za vírom sa v mysli hráčov musia vymeniť. Teda piráti sa presúvajú podľa prvej, druhej, štvrtej, tretej, piatej palubnej karty v uvedenom poradí

2 – morská nemoc



Dnes sa sjedlom alebo rumom? stalo niečo divné, všetci piráti dostali morskú nemoc. Všetky palubné karty po tejto akčnej karte sú

ovplyvnené. Po vykonaní každej jednej palubnej karty príde pirátovi zle a musí sa posunúť o jednu loď (v smere danom akčnou kartou).

Inými slovami táto akcia zodpovedá jednej kormidlovej palubnej karte s hodnotou 1 položenej za každou palubnou kartou. Pirátovi príde zle, aj keby sa pri palubnej karte nemusel presúvať.

Pozor! existuje len jedna morská nemoc ale v oboch smeroch!

3 – Bermudský trojuholník



Aj v najpokojnejšom prístave môže zaúčinkovať Bermudský trojuholník. Všetky karty za touto akčnou kartou sa musia vykonať v opačnom poradí. Teda piráti sa premiestňujú podľa 1., 2., 3., poslednej, predposlednej, ... štvrtej karty.

4 – Rum alebo posledná výzva



„Dobrý pirát nájde svoju loď aj pospiatky“ povedal Čierna Brada, než spadol do mora a utopil sa. Počas fázy 2 musia hráči utekať dozadu, aby sa dostali k svojej lodi. Ako posledná výzva nech je bežanie jedného celého kolečka dozadu až potom pribehnutie k vlastnej lodi (ako vo štvrtom a piatom kole).

HRA BEZ „BEHANIA OKOLO STOLA“

Ak nemáte dosť miesta na behanie okolo stola, môžete hru hrať aj bez toho. Každý hráč okrem obrazu svojho piráta a lodného okienka dostane ešte zarámovaný obrázok svojho piráta, ktorý drží v ruke. Pravidlá hry sa nemenia, až na to, že miesto behu okolo stola položí hráč zarámovaný obrázok nad loď, ku ktorej si mal sadnúť. Potom vezme lodné okienko a položí ho ako zvyčajne do prístavu. Len čo všetci hráči položia obrázok a okienko, pokračuje kolo ako zvyčajne. Pri vyhodnotení je pirát správne ak jeho obraz skončí na lodi nad ktorou je zarámovaný obrázok.

Santy Anno je hra Repos Production

Tél.+32477.25.45.18

34, Rue Léopold Procureur

1090 Bruxelles - Belgien

Web: www.rprod.com

Autor : Alain Orban

Grafika : Gérard Mathieu

Vývoj : “Belgičania v sombrérach” alias

Cédrick Caumont & Thomas Provoost

Preklad: Monika dilli Dillingerová

POĎAKOVANIE:

“Belgičania v sombrérach”

ďakujú

Henningovi Kröpfkemu, Angelike, Haraldovi,

Christwardovi Conradovi jednému z mála

Nemcov, ktorý rozumie belgickému štýlu:

Friedemannovi Friesemu.

© REPOS PRODUCTION 2006.

Všetky práva vyhradené.

Tento materiál sa smie používať len na osobnú potrebu.