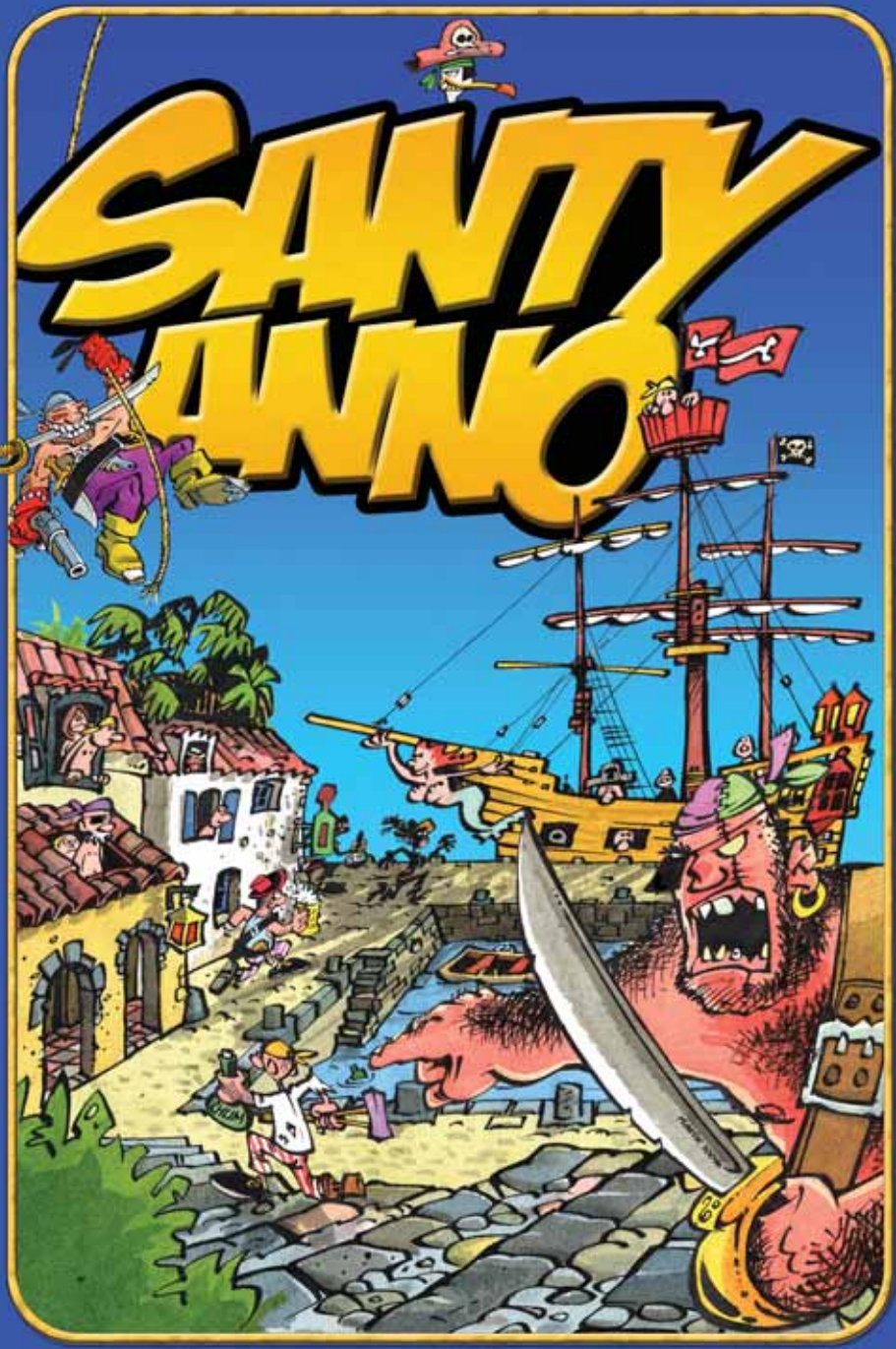

SANTY ANNO



Santy Anno

3 à 8 joueurs / 10 ans et + / 30 min

Un jeu de pirate frénétique par Alain Orban édité par les Belges à Sombreros de Repos Production.

Prélude historique

Vous incarnez l'un des célèbres pirates du SANTY ANNO, le fameux trois-mâts fin comme un oiseau. Après une nuit de festivités et de rhum, vous avez oublié où était le bateau et pire que tout, qui en était le capitaine !

Pour résoudre ce problème finalement assez fréquent de la vie des flibustiers, la communauté pirate a instauré une tradition : les 3 premiers arrivés seront respectivement capitaine et lieutenants. Les retardataires sont rétrogradés mousses et condamnés à briquer le pont !

Serez-vous assez malin et rapide pour vous éviter les travaux de nettoyage forcé ?

1 - But du jeu

Eviter de devenir mousse en empochant le plus de ducats. A la fin de la partie (5 tours), le joueur avec le plus de ducats est déclaré capitaine et vainqueur. Les 2 suivants sont ses lieutenants. Tous les autres joueurs ont perdu, ils doivent ranger la boîte et payer la tournée.



Si vous jouez à trois ou quatre, il n'y aura qu'un seul gagnant : le capitaine.

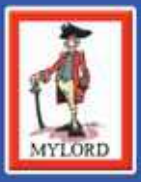
2 - Matériel

- 58 cartes (37 Initiation, 15 Expert, 6 Evénement)
- Des pièces représentant les ducats (valeurs de 1 à 5)
- Les règles du jeu
- 8 bateaux
- 8 tuiles Pirate, 8 hublots et 8 cadres de pirate
- 1 port.

3 - Mise en Place

- Installez-vous autour d'une table où se trouvent 8 chaises.
- Placez au hasard les 8 bateaux en face des chaises. Vous devez placer tous les bateaux même si vous n'êtes pas 8 à jouer !
- Placez le port au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un pirate, prend son hublot





et la tuile rectangulaire correspondante. Il s'assied sur une chaise et place sa tuile à gauche du bateau.

Les 8 cadres, les tuiles et les hublots restants

sont rangés dans la boîte.
- Triez les ducats par valeurs.
- Mettez les 15 cartes mouvement étoilées (niveau expert) et les 6 cartes événement longue-vue dans la boîte, elles ne servent pas pour les parties d'initiation.
Les autres cartes sont battues et placées face cachée à côté du port.
Le joueur le plus expérimenté est appelé le Bosco. Il retournera les cartes et assurera le bon déroulement de la résolution des mouvements.

Déroulement de la partie

Le jeu dure 5 tours. A chaque tour, une série de cartes mouvement est retournée. Tous les pirates participent en même temps et doivent essayer de s'asseoir le plus rapidement possible devant le bateau qui leur aura été déterminé par les cartes mouvement.
Les 5 premiers joueurs assis devant leur bateau d'arrivée (pas spécialement le Santy Anno) remporteront des ducats. Le premier arrivé remporte 5 ducats, le deuxième 4 et ainsi de suite. Il ne suffit pas uniquement d'être à la bonne place, vous devez également être parmi les premiers !

1- Explications des bateaux

Les bateaux sont tous différents mais possèdent des caractéristiques communes. Il est important de bien les distinguer car les cartes Mouvement se basent sur celles-ci.
Chaque bateau possède 4 caractéristiques :

- une vigie ;
- une voile ;
- une coque ;
- et une plaque nominative ;



A chaque caractéristique est attribuée une couleur (jaune, rouge, bleu ou vert). Chaque bateau possède les 4 couleurs différentes.
Aucun bateau ne possède deux fois la même couleur. Il est important également de noter que seulement 2 caractéristiques de la même couleur sont présentes dans les 8 bateaux. Par exemple, il y a uniquement 2 bateaux avec des voiles rouges, 2 avec des vigies rouges, etc.
Les bateaux possèdent également un nom et un chiffre de 1 à 8.
Enfin, dans l'un des 4 coins se trouve COCO le perroquet facétieux.

2- Un tour de jeu

Un tour de jeu est divisé en 4 phases.

Phase 1 : " Larguez les Amarres " placement des cartes mouvement

Tous les joueurs se mettent debout derrière leur chaise et prennent leur hublot en main.
Le Bosco retourne des cartes mouvement face visible en ligne à côté du port. Lors du premier tour, il en retourne 5. Les cartes seront lues dans l'ordre de la flèche indiquée sur le port. Mais pour éviter que les autres joueurs ne commencent à réfléchir, Le Bosco place les cartes dans l'ordre inverse de lecture, de la dernière à la première. Lorsqu'il pose la première, il crie : " Larguez les amarres !!!" pour indiquer que l'on peut commencer la phase 2.

Phase 2 : Trouver son bateau

Chaque joueur regarde les cartes mouvement et imagine mentalement les déplacements de son pirate vers les différents bateaux. La destination finale de chaque pirate est donnée par l'application de l'ensemble des cartes mouvement. Il faut appliquer les cartes une à une dans l'ordre de la flèche indiquée sur le port.
Attention, une carte s'applique au bateau où se trouve actuellement le pirate (pas spécifiquement son bateau de départ), les bateaux ne bougent jamais et il est interdit de bouger son pirate durant cette phase !
Dès qu'un joueur pense connaître son bateau d'arrivée, il doit courir autour de la table

s'asseoir devant celui-ci et ensuite, dès qu'il est assis, il doit poser son hublot face cachée sur le port. S'il y a déjà un hublot, il dépose le sien dessus, formant ainsi une pile. Si des joueurs déposent leur hublot avant d'être assis, ils doivent le reprendre, s'asseoir et le reposer ensuite.

Deux (ou plus) personnes peuvent s'asseoir sur la même chaise mais le dernier arrivé doit alors se mettre sur les genoux du précédent. Assurez-vous de la solidité des chaises avant la partie. En cas de doute, vous pouvez plus simplement vous placer derrière le joueur déjà assis et mettre vos mains sur ses épaules.

Les joueurs peuvent choisir le sens dans lequel ils tournent autour de la table.

Quand tous les joueurs sont arrivés sauf un, les joueurs décomptent en choeur de 5 à 0, à zéro la phase 2 est finie. Si le dernier joueur n'est pas encore arrivé, il place son hublot de pirate à gauche du port. Il marque zéro ducat pour ce tour et s'assied sur une chaise libre.

Phase 3 : Résolution des cartes mouvement

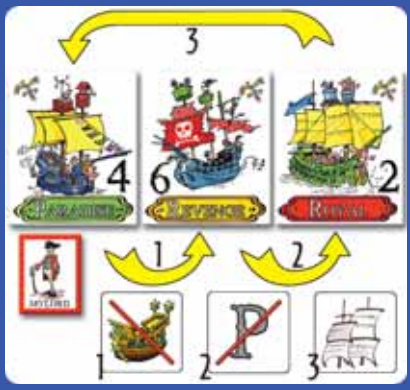
Maintenant que tout le monde est assis, il faut vérifier si les pirates sont sur le bon bateau. La résolution des cartes doit être réalisée de manière systématique sous peine de se tromper. Laissez-vous guider par le Bosco.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de résoudre la séquence pirate par pirate. Laissez le Bosco déplacer les tuiles pirates, cela évitera les erreurs et cela vous permettra de bien comprendre le système. Pour indiquer qu'un pirate a fini ses mouvements, mettez sa tuile sur son bateau d'arrivée.

Lorsque vous maîtrisez bien le jeu et que les joueurs ont bien compris les mouvements, vous pouvez utiliser la méthode simultanée et appliquer une carte à tous les pirates en même temps.

Le Bosco prend la première carte mouvement et en applique les effets. Afin d'éviter des erreurs, l'ordre des couleurs ou des lettres dans lequel les mouvements sont réalisés est indiqué sur le port. Dès qu'un pirate est déplacé, il est mis sur son bateau. Si des pirates ne doivent pas être déplacés, mettez-les également sur leur bateau. Une fois la carte mouvement terminée, remettez tous les pirates à gauche de leur bateau, défaussez la carte que vous venez de réaliser et appliquez la suivante. Faites tous les mouvements à la demande du Bosco.

Lorsque vous utilisez cette méthode, faites attention, car des pirates vont se croiser. Après chaque mouvement placez bien les pirates sur leur bateau d'arrivée, ainsi vous identifierez facilement les pirates qui ont déjà bougé.



Phase 4 : Partage du butin

Le Bosco prend la pile de hublots et la retourne. Il voit ainsi le premier arrivé. Si le joueur qui incarne ce pirate est à la bonne place, c'est à dire s'il est assis devant son bateau d'arrivée, le Bosco dispose le hublot à la droite du port. Si le joueur n'est pas à la bonne place, le Bosco le dispose à gauche du port. Le Bosco résout toute la pile de la même manière. Les pirates qui ont réussi doivent être disposés de manière croissante du premier arrivé au dernier afin de les départager plus facilement.

Ensuite, le Bosco attribue les pièces aux joueurs bien assis. Il pose une pièce de 5 ducats sur le hublot du premier arrivé, une pièce de 4 ducats sur le deuxième et ainsi de suite jusqu'au 5ème avec une pièce de 1 ducat. S'il y a moins de 5 joueurs arrivés à la bonne place, les pièces restantes sont remises dans la boîte.

Pour finir, chaque joueur reprend son pirate et l'éventuelle pièce qui se trouve dessus.
Chaque joueur est responsable de son butin, il est conseillé de cacher ses pièces dans son repère secret : sa poche par exemple.

3 - Fin de tour et tours suivants

Chaque joueur se place derrière la chaise du bateau où se trouve sa tuile Pirate si ce n'était pas encore le cas, on défausse les cartes mouvement utilisées et un nouveau tour recommence.
Attention, le Bosco retourne une carte de plus par tour : 6 cartes lors du deuxième, 7 lors du troisième, 8 lors du quatrième et enfin, 9 cartes lors du 5ème tour.
Règles spécifiques pour les deux derniers tours de la phase 2 (8 et 9 cartes).
Les joueurs doivent réaliser un tour complet avant d'aller s'asseoir. A cette fin, ils laissent leur hublot à côté de leur bateau de départ. Ils ne peuvent le reprendre qu'après un tour complet de la table. Il est permis de changer de sens après le premier tour de table.

4 - Fin du jeu

Le jeu prend fin après le partage du butin du cinquième tour. Le joueur qui possède le plus de ducats est déclaré capitaine et vainqueur. Les 2 suivants sont ses lieutenants. Tous les autres joueurs ont perdu, ils doivent ranger la boîte et payer une tournée. N'oubliez pas de rendre les pièces oubliées dans vos poches.
En cas d'égalité, celui qui a le plus de pièces de 5 ducats gagne. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le plus de pièces de 4 ducats, et ainsi de suite. Dans le cas très rare d'une égalité parfaite, départagez les joueurs par un bras de fer.

Cartes Mouvement

Il existe 4 types de cartes Mouvement dans le jeu d'initiation : Caractéristique, Couleur, Nom et Chiffre. Ces cartes indiquent tous les mouvements des pirates. Pour rappel, les bateaux ne bougent jamais et une carte s'applique au bateau où se trouve actuellement le pirate (pas spécifiquement son bateau de départ).

1 - Les cartes Caractéristique



Les cartes Caractéristique (vigie, coque, voile et plaque) indiquent que les pirates se déplacent sur l'autre bateau dont la caractéristique indiquée sur la carte est de la même couleur que celle du bateau qu'il occupe actuellement. Le bateau d'arrivée est le bateau qui a la caractéristique de la même couleur.
Par exemple : " The Brain " qui est sur un bateau à coque rouge (" Sahara ") va sur l'autre bateau qui a une coque rouge (" Viper "). S'il y a un pirate sur ce bateau ("Viper"), ils échangent leurs places.



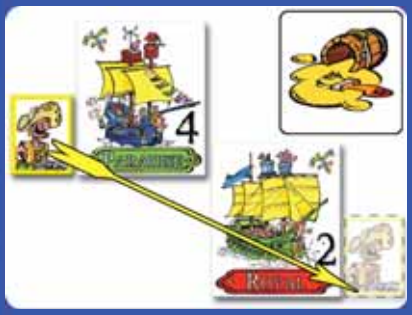
Il existe 2 sortes de cartes Caractéristique : les cartes Blanche et les cartes Couleur Barrée.
Les cartes Blanche indiquent que l'on applique l'effet sur les quatre couleurs.
Les cartes Couleur Barrée indiquent que l'on applique l'effet sur toutes les couleurs sauf sur celle indiquée sur la carte.
Par exemple : tous les pirates sauf ceux dont la coque est jaune se déplacent vers le bateau dont la coque est de la même couleur que leur bateau.
Pour faciliter la résolution, effectuez les mouvements selon l'ordre des couleurs indiqué sur le port.

2 - Les cartes Couleur



Les cartes Couleur n'indiquent pas une caractéristique spécifique. Il faut regarder sur chaque bateau quelle caractéristique est de la couleur de la carte. Les pirates se déplacent vers le bateau dont ladite caractéristique est de la même couleur que celui de son bateau actuel.

Par exemple : " El Belgo " est sur le " Paradise " et il faut appliquer la carte couleur jaune. Comme sur le " Paradise ", la voile est jaune, " El Belgo " doit aller vers l'autre bateau dont la voile est jaune, le " Royal ".



Pour faciliter la résolution, effectuez les mouvements de haut en bas, vigie puis voile puis coque puis plaque nominative.

3 - Les cartes Nom



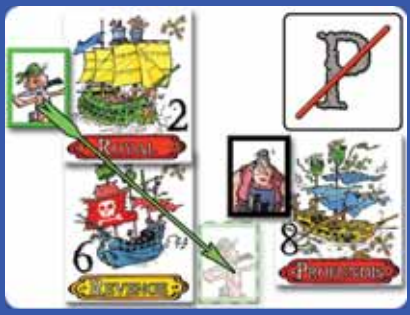
Les cartes Nom indiquent que les pirates se déplacent sur l'autre bateau dont la première lettre est identique.

Il existe 2 sortes de cartes Nom : les cartes Lettre Barrée et les cartes 4 Lettres.

Les cartes 4 Lettres indiquent que l'on applique l'effet à toutes les lettres.

Les cartes Lettre Barrée indiquent que l'on applique l'effet à toutes les lettres sauf celle indiquée sur la carte.

Par exemple : " Beauty " est sur le Profundis et il faut appliquer la carte " toutes les lettres sauf le P ". Elle ne bouge donc pas. " Edward " qui est sur le " Royal " doit aller sur le " Revenge ".



Pour faciliter la résolution, effectuez les mouvements dans l'ordre indiqué sur le port (P puis R puis S puis V).

4 - Les cartes Chiffre



Pour résoudre les cartes Chiffre, il suffit d'additionner le numéro du bateau et l'un des chiffres de la carte. Le résultat indique le bateau d'arrivée.

Pour faciliter les calculs, nous avons indiqué un chiffre positif et un négatif. Cela revient au même mais en fonction du numéro de votre bateau, il vous sera parfois plus facile d'utiliser le chiffre positif ou le chiffre négatif.



Par exemple : pour la carte +3/-5, les pirates sur les bateaux 1, 2, 3, 4 et 5 vont additionner 3 et les pirates sur les bateaux 6, 7, 8 soustrairont 5.

Cartes mouvement expert



Lorsque vous êtes familiarisé avec le jeu d'initiation, nous vous invitons à jouer avec les cartes expert. Pour cela, vous devez enlever au hasard 10 cartes du jeu d'initiation et ajouter toutes les cartes de mouvement expert.

1 - Les cartes Barre de navigation

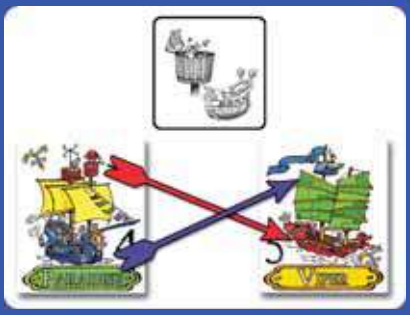


Les cartes Barre de navigation indiquent que tous les pirates se déplacent de bateau en bateau dans le sens indiqué par la carte.
Attention, il existe des cartes de 1 à 4 et dans les 2 sens horaires.
Lors de la phase 3 de résolution des mouvements, le Bosco demande à chaque joueur de prendre en main le pirate qui se trouve devant lui et invite tout le monde à le déplacer en même temps de bateau en bateau à son rythme.

2 - Les cartes Double



Les cartes Double indiquent chacune 2 caractéristiques. Pour trouver le bateau d'arrivée, il faut regarder sur votre bateau actuel la couleur des 2 caractéristiques de la carte, les inverser et trouver le bateau correspondant.
Par exemple : pour la carte vigie-coque, votre bateau le " Paradise " a une vigie rouge et une coque bleue, vous devez trouver l'unique bateau qui a une vigie bleue et une coque rouge le " Viper ".



3 - Les cartes COCO



Les cartes Coco indiquent que les pirates se déplacent sur l'autre bateau où Coco se situe exactement dans le même coin.
A nouveau, pour faciliter la résolution, effectuez les mouvements dans l'ordre indiqué sur le port.

Cartes Evénement



Les cartes événement ont toutes un dos spécial " longue vue " permettant de les identifier. Il y a 6 cartes représentant 4 événements différents.
Les cartes événement sont à utiliser une fois que les règles initiation et expert sont bien maîtrisées. Elles vous permettent d'ajouter du piment à vos parties.



Les cartes événement sont mélangées et mises en pile faces cachées à côté des cartes mouvement.
Lorsque le Bosco retourne les cartes

mouvement au début du tour, il laisse la première carte mouvement face cachée et insère une carte événement, elle aussi face cachée, entre la 3ème et la 4ème carte mouvement.
Le Bosco retourne alors simultanément la première carte mouvement et la carte événement en disant " Larguez les amarres ".
Le tour de jeu se déroule alors normalement excepté que les cartes événement viennent modifier les plans des pirates.

1 - Carte Tourbillon



Un Tourbillon vient perturber la recherche de votre bateau. La carte mouvement avant la carte Tourbillon et la carte mouvement après la carte Tourbillon sont inversées. Les pirates doivent donc appliquer la carte mouvement qui arrive en quatrième position avant celle qui arrive en troisième position.

2 - Carte Mal de Mer



Difficile de se sentir en pleine forme après une soirée arrosée. Le mal de mer vous surprend.
Toutes les cartes mouvement qui suivent la carte mal de mer sont perturbées. Les pirates doivent, après CHAQUE carte mouvement qui suit, se déplacer d'un bateau dans le sens indiqué par la carte. En pratique, les pirates font comme s'ils appliquaient une carte Barre de navigation de valeur 1 après chaque carte mouvement, et ce même s'ils n'ont pas dû bouger.
Attention, il existe une carte pour chacun des sens horaires.

3 - Carte Triangle des Bermudes



Le Triangle des Bermudes agit jusqu'ici. Toutes les cartes mouvement qui suivent cette carte événement doivent se lire dans le sens inverse de la flèche du port. Les pirates appliquent donc la première, la deuxième et la troisième carte mouvement. Ensuite, ils appliquent la dernière carte mouvement, l'avant-dernière et ainsi de suite jusqu'à la quatrième carte mouvement.

4 - Cartes Rhum ou l'ultime défi

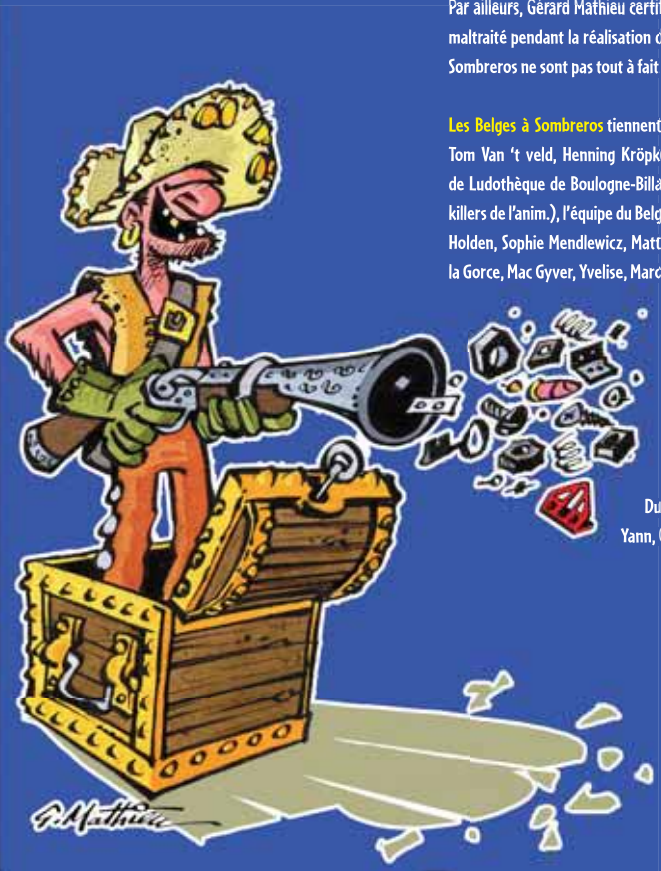


« Un vrai pirate peut retrouver son bateau en marche arrière » disait Barbe Noire avant de tomber du pont et de mourir noyé. Durant la phase 2, au lieu de courir vers son bateau, chaque pirate doit s'y rendre en marche arrière. Pour corser le tout, on applique également la règle des 2 derniers tours de jeu et chaque joueur doit systématiquement réaliser un tour complet de la table avant de pouvoir s'asseoir.

Parties sans déplacements autour de la table

Si vous jouez dans un espace réduit, vous pouvez jouer sans vous déplacer.
Pour cela, chacun reçoit et garde en main son cadre de pirate.
On joue normalement, mais au lieu de se déplacer et de s'asseoir, on pose d'abord son cadre au dessous du bateau où l'on pense se trouver à l'arrivée et ensuite son hublot sur le port.
Lorsque tous les joueurs ont mis leurs 2 tuiles, on décompte et on finit le tour comme dans le jeu normal. Si le cadre et la tuile sont sur le même bateau, on considère que le pirate est bien assis.

Santy Anno est un jeu Repos Production
Tél.+32477.25.45.18 •
34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
Jeu : Alain Orban
Développement : "Les Belges à Sombreros" aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Illustrations : Gérard Mathieu
© REPOS PRODUCTION 2006. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



Remerciements

Ce jeu est dédié à tous les pionners ludiques, magasins, asbl, associations, soirées jeux en tous genres, brunchs, pique-nique, clubs, bars ludiques, blogs, sites-web qui chaque jour font découvrir les jeux de société modernes au grand public. Caramba !

Alain Orban tient à remercier ses enfants Geoffrey et Justine pour leur soutien et leurs bons conseils.

Gérard Mathieu tient à remercier Pauline Mathieu pour sa mise en couleur des pirates et Jessica Abdoune pour celle des navires.
Par ailleurs, Gérard Mathieu certifie qu'aucun rat vivant n'a été maltraité pendant la réalisation de ce jeu, ce dont Les Belges à Sombreros ne sont pas tout à fait certain.

Les Belges à Sombreros tiennent à remercier Benoît Löscher, Tom Van 't veld, Henning Kröpke, Michel VLG, toute l'équipe de Ludothèque de Boulogne-Billancourt (Manu et Gaëtan : les killers de l'anim.), l'équipe du Belgoludique, Gérard Mathieu, Tor Holden, Sophie Mendlewicz, Matthieu d'Epenoux, Benjamin de la Gorce, Mac Gyver, Yvelise, Marc, Elfine, Gwendoline, Murielle, Maître Julien Wittmer, Brigitte, Oliver, Marie, Théo, Lola, Le Père Noël, The Big Mouthy, tous les membres du F.L.A.N., c'est à dire Nicolas Doguet, Frédéric Bizet, Yves Paploray et Christophe Dufaux ainsi que Les Chaffiens Yann, Gil et Celine.