

VOORBEREIDING

Iedere speler neemt de rol aan van een **Piraat**, die probeert de **kist voldoende te vullen**, of van een **Muiter**, die een poging doet om de **bemanning te saboteren**.

Neem afhankelijk van het aantal spelers de volgende hoeveelheid rol- en "Plank"-kaarten. Doe de resterende rol- en "Plank"-kaarten in de doos. Die zijn niet nodig.

Aantal spelers			
3	2	1	12
4	3	1	14
5	4	1	16
6	4	2	18
7	5	2	20
8	6	2	22

Schud de Rolkaarten en geef iedere speler er gedekt 1. Iedere speler kijkt welke rol hij heeft en houdt die voor de andere spelers geheim.

Schud de Buitkaarten door de Actiekaarten, geef iedere speler 3 kaarten en leg de resterende kaarten als gedekte Trekstapel op tafel. Houd ruimte naast de Trekstapel voor een stapel kaarten die de Kist voorstelt, en creëer een plek op afstand van de Trekstapel en de Kist voor een aflegstapel.

Jullie kunnen nu beginnen.

SPELVERLOOP

De meest spraakzame speler start het spel. Ben je aan de beurt, dan moet je 1 van de volgende 2 acties uitvoeren: een Buitkaart leggen of een Actiekaart gebruiken.

• **Een Buitkaart leggen:** leg een buitkaart uit je hand gedekt op de Kist en noem de waarde van de kaart (**opmerking:** het is niet toegestaan om een Actiekaart op de Kist te leggen). De speler mag over de waarde van de gespeelde Buitkaart liegen om zijn geheime rol niet te verraden. Er zijn 3 soorten Buitkaarten:



"+1"-kaart: verhoogt de waarde van de kist met 1.



"0"-kaart: beïnvloedt de waarde van de kist niet.



"-2"-kaart: verlaagt de waarde van de kist met 2.



• Een Actiekaart gebruiken: toon een Actiekaart uit je hand aan alle andere spelers en voer de actie ervan uit. Daarna legt de speler de actiekaart gedekt op de aflegstapel. Er zijn 5 soorten Actiekaarten:



Plank: plaats de "Plank"-kaart vóór een andere speler naar keuze (nooit voor jezelf). Liggen er 3 "Plank"-kaarten voor een speler, dan wordt deze overboord gegooid: die speler moet zijn rolkaart tonen. Dan legt hij de 3 ontvangen "Plank"-kaarten en al zijn handkaarten gedekt op de aflegstapel. Hij is uit het spel. Is een speler overboord gegooid, dan mag hij nog wel overleggen en adviseren om zo zijn team te kunnen helpen.



Weg ermee: neem de bovenste 2 kaarten van de Kist zonder die te bekijken en leg deze gedekt op de Aflegstapel.



Verrekijker: neem de bovenste 3 kaarten van de kist (liggen er minder dan 3 kaarten, dan neem je alle kaarten van de kist), schud die en bekijk de kaarten zonder dat de andere spelers die zien. Leg de kaarten daarna in een volgorde naar keuze gedekt op de kist terug.



Miraculeuze vangst: trek 3 kaarten en neem die in je hand zonder de kaarten aan de andere spelers te laten zien. Leg daarna 2 kaarten naar keuze uit je hand gedekt op de Trekstapel. Je mag de volgorde zelf bepalen.



Leeg je zakken: kies een andere speler (nooit jezelf). Die speler moet direct al zijn handkaarten gedekt op de aflegstapel leggen. Daarna trekt hij 3 nieuwe kaarten.

Tot slot trek je 1 kaart (tenzij je de kaart "Miraculeuze vangst" hebt gespeeld) om je hand weer tot 3 kaarten aan te vullen. Je beurt is voorbij en de volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct voorbij als 1 van de volgende 4 situaties optreedt:



Aan het begin van zijn beurt meldt een Piraat dat hij denkt dat de Kist minimaal de vereiste waarde bevat en hij toont dan zijn Rolkaart. Deze Piraat laat dan de inhoud van de Kist aan alle spelers zien en telt de waarden van de Buitkaarten in de Kist bij elkaar op (opmerking: Een Muiser kan deze actie niet uitvoeren).

- Is de totale waarde van de Kist groter of gelijk aan de vereiste waarde, dan **winnen de Piraten**.

- Is de totale waarde van de Kist lager dan de vereiste waarde, dan **winnen de Muisers**.

Aantal spelers	Vereiste waarde van de Kist
3	5
4	8
5	11
6	6
7	9
8	12



Alle muisers zijn overboord gegooid. De Piraten winnen.



De muisers zijn niet meer in de minderheid: er zijn net zoveel muisers als piraten aan boord van het schip. **De Muisers winnen.**



Er zijn geen kaarten meer in de trekstapel. De Muisers winnen.



DRIE BELANGRIJKE TIPS



Overleg en vraag voortdurend, en deel informatie (correct of vals) met de andere spelers om je inspanningen georganiseerd te laten verlopen of de anderen op het juiste moment te verraden. Het is belangrijk om regelmatig te vragen wat andere spelers in hun hand hebben en dat te onthouden om uiteindelijk de muiters die in hun leugens verstrikt raken te kunnen ontmaskeren (**opmerking:** het is niet toegestaan om je kaarten te laten zien). Een speler die niet wil zeggen wat hij in zijn hand heeft, zou iets te verbergen kunnen hebben...



Werk met de anderen samen om je Actiekaarten efficiënt te kunnen gebruiken omdat die een belangrijke impact op het spel kunnen hebben. Wees echter voorzichtig met het bekendmaken van de Verrekijker, want die wil je gebruiken op het moment dat de Muiters dat het minste verwachten!



Sommige spelers kunnen van spel tot spel heel verschillende strategieën en verrassende gedragingen laten zien. Probeer in de gaten te houden wat andere spelers zeggen en doen: inconsistentie komt regelmatig voor.



© 2023 SAVANA
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice
 Alle rechten voorbehouden.
 Made in China

SAVANA

Auteur:
 Jean-Xia Chou
Ontwikkeling:
 Duncan Chauvin
Productie:
 Romain Chemière
Illustraties:
 Laura Bazzoni
Vertaling en eindredactie:
 999 Games b.v.

VAB01-04-108-2504



Er zijn **muiters** onder jullie...
 Kun jij die **ontmaskeren**?