



 1-4

 45 min.

Een spel voor 1 – 4 spelers van Uwe Rosenberg

 8+

Geïllustreerd door Lukas Siegmon

Welkom in de wereld van SAGANI ...

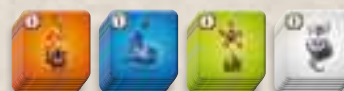
... een wereld die wordt bevolkt door natuurgeesten. Deze geesten streven naar harmonie tussen de elementen om zo vuur, water, aarde en lucht te behouden. Zijn de elementen in balans dan komen de geesten uit hun flessen en laten ze zich in hun volledige vorm zien.

Elke geest belichaamt een van de vier elementen en beïnvloedt dus de harmonie tussen de elementen. Zo ontstaat een kleurrijke, harmonieuze wereld waarin de geesten voor ons zichtbaar worden.

In **Sagani** wordt deze wereld gecreëerd door jou en je medespelers. Gebruik de klankfiches en breng de harmonie terug. Elke geest die aan je verschijnt, brengt de overwinning dichterbij.

Sagani is de naam die de Zwitserse arts en natuurfilosoof **Paracelsus** de natuurgeesten gaf in zijn werk "**De Meteoris**".

Spelmateriaal



72 natuurgeesttegels
(18 per soort)



4 telstenen



96 klankfiches
(24 per spelerskleur)



1 speelbord



1 startspelertegel



10 wanklankfiches

Doel van het spel

Kies natuurgeesttegels en plaats ze in je eigen speelgebied. De pijlen op de tegels geven aan waar je in kleur overeenkomende andere tegels moet plaatsen.

Zodra je voor alle pijlen op een tegel een passende tegel hebt geplaatst, word je met punten beloond voor die opdracht.

De druk is hoog, want als je tijdens het spel te veel niet vervulde opdrachten hebt, ontvang je minpunten.

Voorbereiding (2 – 4 spelers)

- 1 Kies een spelerskleur en neem de **klankfiches** en de **telsteen** in die kleur. De klankschijven leg je als **persoonlijke voorraad** voor je op tafel.
- 2 De **wanklankfiches** zijn neutraal. Leg deze voor iedereen goed bereikbaar klaar als **algemene voorraad**. Het aantal wanklankfiches in het spel is onbeperkt. Als de voorraad leeg is en je er nog nodig hebt, gebruik dan iets anders ter vervanging.
- 3 Plaats je telsteen op veld 0 van het **harmoniespoor** op het speelbord.
- 4 Draai alle **natuurgeesttegels** met de achterzijde naar boven. (Op de achterzijde is de natuurgeest te zien – op de voorzijde een fles en 1 tot 4 pijlen.)
- 5 De natuurgeesten worden geschud en als gedekte trekstapel klaargelegd. (Dit kunnen ook meerdere stapels zijn, als maar duidelijk is van welke stapel er getrokken wordt.)
- 6 Draai **vijf tegels** open en leg ze open in het “aanbod”.
- 7 Bepaal een startspeler. Deze ontvangt de **startspelertegel**.

Het voorbeeld toont de voorbereiding van een spel met drie spelers.

De natuurgeesttegels worden in 3 stapels verdeeld.

De spelers zijn overeengekomen dat er eerst alleen van de onderste stapel aangevuld mag worden, totdat deze leeg is.



De natuurgeesttegels

De afbeeldingen op beide zijden van de tegels tonen in totaal drie onderdelen:

- › De basiskleur van elke tegel geeft aan tot welk van de vier elementen de tegel behoort. Dit geldt voor zowel de voor- als de achterzijde van de tegels.
- › De tegels hebben op de voorzijde **1 tot 4 pijlen** die wijzen in verschillende richtingen in je speelgebied. Elke pijl heeft ook een basiskleur en is daarmee ook aan een element toegewezen. Elke pijl toont je de opdracht die je kunt vervullen. Daarover later meer.
- › De tegels hebben een getal op de voor- en achterzijde. Dit komt overeen met de puntenwaarde van de tegel: tegels met **1, 2, 3 of 4 pijlen** op de voorkant zijn altijd **1, 3, 6 of 10 punten** waard.

Vuur



Water



Aarde



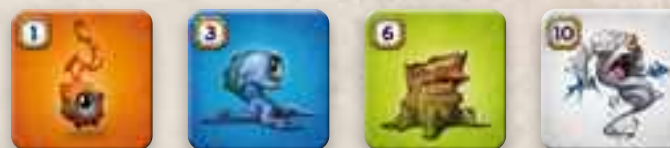
Lucht



Voorzijde



Achterzijde



Spelverloop

Te beginnen met de startspeler, en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds een beurt uit. (De startspelertegel blijft tot het einde van het spel bij dezelfde speler.)

Ieder van jullie vormt zijn **eigen speelgebied** met tegels.

1. Tegel kiezen en aanleggen

In je beurt kies je een natuurgeesttegel uit het aanbod; je moet deze **met de voorzijde naar boven met een zijde grenzend (dus niet diagonaal)** aan een al aanwezige tegel leggen.

De eerste tegel leg je gewoon voor je neer. Elke keer als je een tegel neemt mag je deze naar believen roteren voordat je hem met een zijde aan een of meer al aanwezige tegels legt - alleen omdraaien naar de achterzijde mag voorlopig nog niet.

Tip: Laat wat ruimte tussen de tegels. Als je op een gegeven moment een tegel om wilt draaien is het makkelijker als je wat ruimte hebt gelaten.

Aanbod



Speelgebied

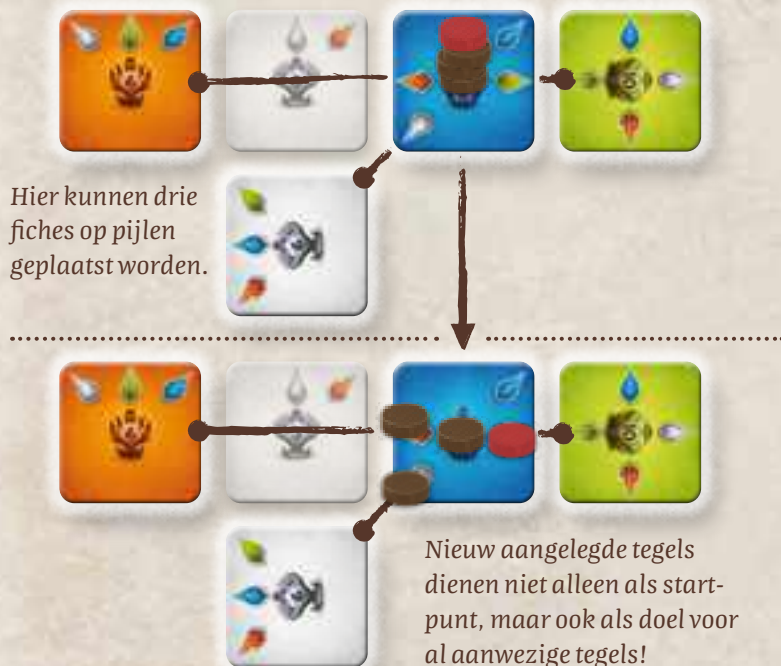


Het voorbeeld toont het speelgebied van een speler in ronde 6. Op dit moment zijn al enkele klinkfiches op pijlen geplaatst (zie 2 op pagina 5) en is er een tegel omgedraaid (zie 5 op pagina 6).

De nieuwe groene tegel wordt boven de al aanwezige groene tegel geplaatst, zodat de vierde pijl op die tegel kan worden afgedekt (zie 4 op pagina 6).

4. Pijlen afdekken met klankfiches

Een pijl wordt met een fiche uit het midden van de tegel afgedekt als hij (horizontaal, verticaal of diagonaal) wijst naar een **andere tegel** met het vereiste element (d.w.z. de basiskleur van de pijl op de starttegel en de basiskleur van de doeltegel komen overeen).



Belangrijk: De afstand waarop de tegel ligt is niet van belang, alleen de richting.

Details

- › Tussen de startpijl en de doeltegel mogen andere tegels of zelfs gaten liggen.
- › Een pijl die is afgedekt met een fiche heeft voor het verdere verloop van het spel geen betekenis meer. Hij kan en mag niet opnieuw te worden afgedekt.

Tip: Je kunt op elk moment tijdens het spel controleren of je fiches op pijlen had mogen leggen, en dit ook nog corrigeren als aan de voorwaarde is voldaan. Dit wordt soms over het hoofd gezien.

5. Het laatste fiche plaatsen en punten scoren

Wanneer het laatste fiche uit het midden van de tegel op een pijl wordt geplaatst, zijn alle pijlen afgedekt. Daarmee is de opdracht van de tegel voldaan. Vervolgens verwijder je de fiches van de tegel en **legt ze terug** in je persoonlijke voorraad (dit geldt ook voor de wanklankfiches).

De vrijgespeelde tegel wordt omgedraaid en is nu het afgebeelde aantal punten waard. Zet je telsteen het overeenkomende aantal velden vooruit op het harmoniespoor. Eindigt je telsteen daarbij op een bezet veld, dan plaats je je telsteen bovenop die van je tegenspeler(s).



Intermezzo

Voordat je controleert of de voorraad wordt aangevuld, tel je eerst het aantal tegels dat in de markt boven het speelveld ligt.

! Als er precies **vier tegels** liggen en dus alle marktvlakken bezet zijn, vindt er een intermezzo plaats.

Elke speler mag precies één tegel van de intermezzo-markt uitkiezen en aanleggen.



In oplopend puntenaantal op het harmoniespoor kiezen de spelers een tegel uit – de speler met de minste harmoniepunten dus als eerste – en leggen deze op de gebruikelijke wijze aan in hun speelgebied. (Spelers mogen ook afzien van het nemen van een tegel.)

Als meerdere spelers een **gelijk** aantal punten hebben, gaat de betrokken speler **onderop** eerder. De tegels die niet worden genomen, blijven gewoon liggen. Daarna gaat het spel verder met het aanvullen van de tegels in het aanbod.


Details

- › De volgorde waarin de spelers aan de beurt komen, zou de achterliggende speler de mogelijkheid moeten geven wat goed te maken.
- › De tegels die niet zijn genomen zorgen ervoor dat het spel versnelt, doordat het volgende intermezzo eerder plaatsvindt.
- › In een spel met vier spelers is er vaak maar één intermezzo.
- › Als **geen enkele speler** een tegel neemt, worden alle vier de tegels uit het spel verwijderd.

6. Lege tegelaanbod aanvullen

Vul het tegelaanbod, zodra dit na een beurt leeg is, weer aan tot **vijf tegels**. Vergeet niet om eerst te controleren of er een **intermezzo** plaatsvindt.

Einde van het spel

Het spel gaat de laatste fase in zodra een van jullie in een spel met 2, 3 of 4 spelers 75, 60 of 45 punten bereikt of overschrijdt in zijn of haar beurt. (Deze velden zijn overeenkomstig gemarkeerd op het harmoniespoor. → )

Het spel gaat door tot de speler rechts van de startspeler zijn beurt heeft gehad. Alle spelers komen dus even vaak aan de beurt. (De startspelertegel herinnert je eraan wie de startspeler was.)

De speler van wie de telsteen het verst gevorderd is op het harmoniespoor heeft de meeste harmoniepunten verzameld, en wint het spel.

Als meerdere spelers een **gelijk** aantal punten hebben, wint de betrokken speler die **onderop** ligt. Als een of meer spelers het maximale aantal punten op het speelveld overschrijden, wint van hen nog steeds de speler met de meeste punten of de speler die onderop ligt.

Bijzondere situatie: Als de (laatste) trekstapel nog maar uit maximaal **vier tegels** bestaat, speel je door tot de speler rechts van de startspeler zijn beurt heeft gehad. Daarna eindigt het spel.



In dit spel met drie spelers werd de 60-puntengrens overschreden. Nadat de laatste zet is gedaan wint wit met 63 punten, voor zwart met 58 punten en bruin met 49 punten.

De gelijkstandregel geeft een voordeel aan de speler die zijn beurt eerder moest uitvoeren. Dit compenseert het voordeel dat de andere spelers kunnen zien hoeveel punten ze nodig hebben om de leidende speler te passeren.

Solovarianten voor het spel

A Het eenvoudige solospel

Er gelden dezelfde regels als in het meerspelerspel, met de volgende aanpassingen: er is geen aanbod en geen intermezzo. Je draait steeds de volgende tegel open en plaatst deze in je speelgebied. Je moet het dus altijd doen met de tegel die je krijgt.

Klankfiches die je tekortkomt moet je ook nu aanvullen met wanklankfiches, die je ook weer elk 2 minpunten kosten.

Het spel eindigt zodra je minstens 75 punten hebt. Probeer dit met zo weinig mogelijk tegels te bereiken. 25 tegels is hierbij de magische grens. Probeer dit te bereiken of er zelfs onder te blijven.

B Het grote solospel

Het grote solospel duurt ruim een uur. Er gelden dezelfde regels als in het meerspelerspel, met de volgende aanpassingen: er is geen aanbod en geen intermezzo. Je draait steeds de volgende tegel open en plaatst deze in je speelgebied.

Je moet het dus altijd doen met de tegel die je krijgt.

Klankfiches die je tekortkomt moet je ook nu aanvullen met wanklankfiches, maar de punten trek je pas af bij de eindtelling.

Het spel eindigt met het plaatsen van de 72ste en laatste natuurgeesttegel.

De laatste vijf tegels in het spel:

De eerste vijf 1- dan wel 3-puntentegels die je tegenkomt in de trekstapel, **draai je niet open**, maar plaats je in plaats daarvan gedekt naast de trekstapel. Dit zijn de laatste vijf tegels die je open draait in het spel. Nadat je alle tegels uit de trekstapel hebt gespeeld, draai je deze tegels open in de volgorde waarin je ze apart hebt gelegd.

Bonuspunten

Vanaf de vijfde tegel die je plaatst geldt de volgende regel: Wanneer je na een beurt **maximaal twee natuurgeesttegels** met de voorzijde boven hebt liggen, ontvang je een bonus van 5 punten. Geef deze bonuspunten aan met fiches in een andere spelerskleur (5 punten per stuk).



Met je puntentotaal moet je in de buurt van het maximaal haalbare puntentotaal kunnen komen. Door de bonuspunten kun je het maximale puntentotaal in theorie zelfs overschrijden.

Eindtelling van het spel

- › Om je puntentotaal te berekenen trek je van je actuele puntenstand op het harmoniespoor de waarde van je tegels af waarop nog fiches liggen, en die dus nog niet omgedraaid zijn.
- › Tel de bonuspunten erbij op, als je die tijdens het spel verdiend hebt.
- › Ontvang 2 minpunten voor elk wanklankfiche dat je in het spel hebt moeten nemen.

Uitlegvideo

De Brettspielsuchties hebben voor ons een prachtige uitlegvideo gemaakt (in het Duits). Die vind je hier:



Onderdelenservice

We doen er alles aan om je een kwaliteitsspel te geven. Mocht er toch een onderdeel missen of kapot zijn, dan bieden wij je daarvoor onze verontschuldigingen aan. Neem dan alsjeblieft contact op met ons. We zullen het onderdeel dan zo snel mogelijk vervangen:



info@skellig-games.de
Onderwerp: Ersatzteilservice

Spelontwerper: Uwe Rosenberg
Illustraties: Lukas Siegmon
Regels en lay-out: Christian Schaarschmidt
Redactie: Dominic Büttner
Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

Spelontwerper en uitgever bedanken alle testspelers.

Veel dank aan het Skellig-team: Beate, Chrisly, Dominic, Marc, Stefan, Thomas, en onze vertaler Perrin en de Brettspielsuchties voor de uitlegvideo.



Made in EU
© 2020 Skellig Games
Wijzigingen voorbehouden

SKELLIG GAMES

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland

www.skellig-games.de

