

# Spelregels: Aneergana

**DOEL:** Laat als eerste je zes piraten uit het fort ontsnappen en beweeg ze doorheen een ondergrondse gang naar de sloep (2 tot 5 spelers).

*Dit spel bootst een bekende gevangenisuitbraak uit 1672 na. 30 piraten slaagden er toen in om uit het fort van Cartagena (Aneergana) te ontsnappen. Men beweert dat niet zo lang daarna een spel ontstond in de Caraïben met deze ontsnapping als thema. Een meer op geluk gebaseerde versie werd gespeeld in Jamaica en een tragere, eerder tactische versie werd op het Tortuga eiland beoefend.*

## Kort spelverloop

Elke speler leidt een groep van 5 piraten en probeert met hen de moeilijke ontsnapping mogelijk te maken door de nauwe tunnel, die het fort met de zee verbindt. Aan het eind van de tunnel ligt een sloep. Zodra een speler al zijn piraten aan boord heeft gebracht, gooit hij direct de trossen los op weg naar de vrijheid. Hier eindigt het spel

## Spelinhoud

- 5 bordelementen. Elk element toont een deel van de ondergrondse tunnel en bevat in een willekeurige volgorde 5 cartoons: een cartoon over de zuren, hydroxiden, oxiden, zouten en de zuur-base indicatoren.
- Een klein bord in de vorm van een sloep.
- Een set van 90 kaarten; hiervan zijn er 18 kaarten per groep(zure, hydroxide, oxiden, zouten en zuur-base indicatoren).
- 25 piraten (pionnen) in 5 verschillende kleuren: 5stuks van elke kleur.
- 5 overzichtskaartjes
- Een D20- dobbelsteen (om de startspeler te bepalen)
- Spelregels

## Vorbereiding

- Voeg de 5 bordelementen samen om een ononderbroken ondergrondse gang te vormen. Dit kan op verschillende manieren gedaan worden. De gang bevat dan een rij van 30 symbolen.
- Elke speler krijgt een set van 5 piraten (van dezelfde kleur).
- Alle piraten worden opgesteld aan één zijde van de gang (bij het kaartje van het fort) en de sloep plaats je dan aan het andere uiteinde.
- Schud het pak kaarten en geef elke speler 5 kaarten om mee te beginnen.

## Spelverloop

Het spel verloopt in wijzerzin. Het spel wordt gestart met de speler die het hoogste getal werpt met de D20. (wat niet noodzakelijk een voordeel is).

Wie aan de beurt is, **moet minstens 1 en mag maximaal 3 keer een actie ondernemen**. Er zijn twee verschillende acties mogelijk:

- Speel een kaart uit en loop met één van de eigen piraten voorwaarts door de tunnel richting de sloep.
- of
- Loop met één van de eigen piraten achterwaarts door de tunnel en pak één of 2 nieuwe kaarten.

Deze zetten mag je in het even welke volgorde uitvoeren, maar **je moet minstens één zet doen**.

### Verdere uitleg over de acties:

#### Speel een kaart:

Speel een kaart en verschuif een eigen piraat voorwaarts, dit doe je door een kaart af te leggen op de aflegstapel, dan één piraat te kiezen (nog in het fort of al in de gang) en hem dan te verschuiven naar het eerste vrije vak in de gang dat hetzelfde symbool heeft als op je uitgespeelde kaart (vrije vak betekent niet bezet door een andere piraat).

Als er geen vrij veld meer beschikbaar is dat overeenkomt met het type kaart dat je uitspeelde, kan je je piraat de hele weg van de gang doen uitlopen en aan boord van de sloep laten gaan.

*Het is de bedoeling dat de leerlingen bij het uitspelen van een kaart de kaart met hun medespelers overlopen. Zeggen over welke stof het gaat, bij welke anorganische stofklasse deze behoort, de gevarensymbolen ervan overlopen enzovoort. Alles wat op het kaartje staat moet gezegd worden.*

#### Kaarten bij krijgen:

Verschuif een eigen piraat **achterwaarts** en neem 1 of 2 nieuwe kaarten. Dit doe je door eerst één van je eigen piraten te kiezen die al in de gang staat en hem achterwaarts door de gang te bewegen tot aan het eerste veld dat bezet wordt door één of twee piraten (maakt niet uit van welke speler deze piraten zijn)

Tijdens dit achteruit lopen worden alle vrije velden en velden bezet door drie piraten overgeslagen.

Je kan dus niet achterwaarts stoppen op een vrij veld of op een veld bezet door drie piraten.

Eindigt je piraat op een veld bezet door 1 piraat, dan krijg je 1 nieuwe kaart. Indien bezet door 2 piraten, krijg je 2 nieuwe kaarten.

## Einde van het spel

Wie het eerst zijn 5 piraten in de sloep krijgt, wint het spel!

  
**It's Time  
To  
PLAY  
The  
Game**