

E T T A N N A

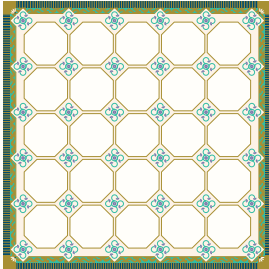
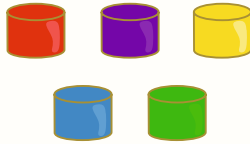



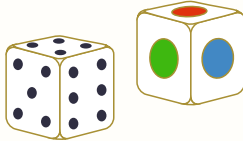
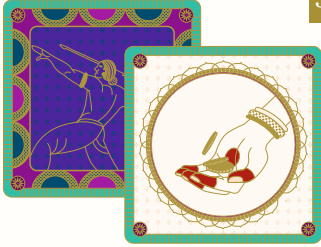
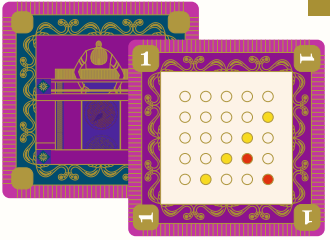
De weefgetouwen van Kanchi

Hold Different. Think Different.

OVER HET SPEL

Indiase handweefgetouwen gaan al vele generaties terug. De traditie van het met de hand weven maakte deel uit van het culturele ethos van het land. Een stuk stof met een ontwerp kan de betekenis, het doel, de cultuur van het tijdperk en zelfs de manier waarop de mensen leefden aangeven. Handweefgetouwen vormden hierdoor een belangrijk deel van de nalatenschap en illustreert de rijkdom en diversiteit van een land en het artistiek talent van de wevers. Innovatieve wevers gaven met hun bekwaamheid van het mengen van mythes, geloof, symbolen en beelden de stof een aantrekkelijke dynamiek. De aantrekkingskracht van het handweefgetouw ligt in het introduceren van innovatieve ontwerpen die niet gemakkelijk kunnen worden nagemaakt. Deze rijke traditie van met de hand weven bloeit nog steeds in Kanchi, een prominent tempel dorp in Zuid India. Stoffen waren een essentieel onderdeel van de handel van de Indiase wevers waarvoor zij 'Annas' of goederen terugkregen. In dit spel ontdekken spelers hoe zij strategisch hun acties kunnen inzetten om zo voltooide ontwerpen te claimen en als eerste 8 „Anna”s (overwinningspunten) te verdienen.

SPEELMATERIAAL

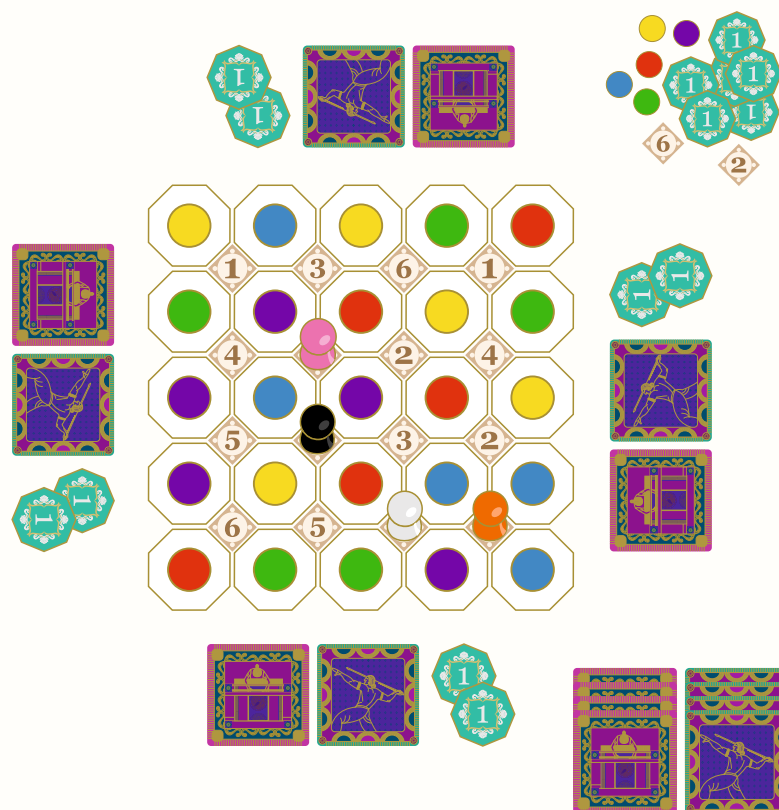
 Speelbord	1x	 5 gekleurde garens in groen, rood, geel, blauw en paars	30x	 Pionnen	4x	 Speelfiches met waarde 1	48x
 Cijfertegels 1 tot en met 6	18x	 Dobbelstenen	2x	 Actiekaarten van 12 types	36x	 Ontwerpkaarten	36x

DOEL VAN HET SPEL

Je bent een handwever, wie het doel heeft om verschillende en unieke ontwerpen op het speelbord af te ronden die zijn afgebeeld op de verschillende ontwerpkaarten. Elke ontwerpkaart heeft voorafgestelde overwinningspunten, die spelers kunnen claimen. Tegelijkertijd zijn er andere spelers die strijden om unieke ontwerpen te maken. Plan zorgvuldig, voer verschillende acties uit op het goede moment en in de juiste volgorde. Wees de eerste speler om met efficiënte en tijdige acties 8 'Annas' of overwinningspunten te verdienen en Ettana – De weefgetouwen van Kanchi te winnen.

SPELVOORBEREIDING

1. Leg 5 garens (een van elke kleur) naast het speelbord. De overgebleven 25 garens worden willekeurig in het midden van elke achthoek geplaatst.
2. Leg 2 cijfertegels (verschillende nummers) naast het bord. De overgebleven 16 cijfertegels worden willekeurig op elk vierkant tussen de achthoeken geplaatst.
3. Schud de ontwerpkaarten en plaats ze als een gedekte stapel naast het speelbord.
4. Schud de actiekaarten en plaats ze als een gedekte stapel naast het speelbord.
5. Plaats de speelfiches naast het speelbord.
6. Elke speler kiest een pion met een kleur naar keuze.
7. Elke speler werpt de cijferdobbelsteen. Gebaseerd op het gegooide cijfer plaatst de speler zijn/haar pion op een overeenkomende cijfertegel. In het geval dat alle cijfertegels bezet zijn door andere pionnen, werpt de speler de cijferdobbelsteen opnieuw.
8. Het spel start met de speler die het hoogste cijfer heeft geworpen. In het geval van een gelijkspel onder verschillende spelers, werpen deze spelers de cijferdobbelsteen opnieuw.
9. Beginnend met de speler wie het hoogste cijfer heeft geworpen, krijgen alle spelers een ontwerpkaart, actiekaart en 2 speelfiches.



TIJDENS EEN BEURT

(1) Gooi beide dobbelstenen

(2) Verzamel

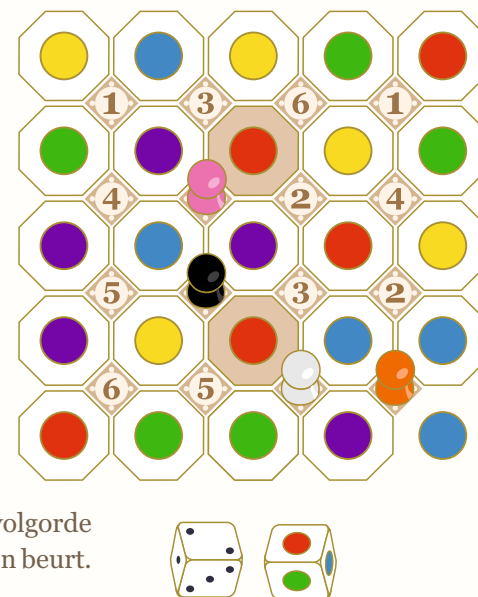
Controleer het aantal garens die overeenkomen met de kleur op de dobbelsteen naast de pion van elke speler. Elke speler ontvangt één speelfiche voor elke overeenkomende garen. Opmerking: Wanneer er zwart is gegooid, ontvangt de speler een actiekaart. Alle andere spelers ontvangen niets. Voorbeeld: Als rood wordt gegooid:

- Ontvangt de speler met de Roze pion 1 speelfiche.
- Ontvangt de speler met de Zwarte pion 1 speelfiche.
- Ontvangt de speler met de Witte pion 1 speelfiche.
- Ontvangt de speler met de Oranje pion geen speelfiches.

In het zeldzame geval dat er geen genoeg speelfiches in de voorraad zijn, ontvangt geen enkele speler speelfiches.

(3) Acties

Gedurende een beurt mag de speler 1 of meer van de onderstaande acties in een willekeurige volgorde uitvoeren. Verplaatsen en gratis ruil: Een verplaatsing moet altijd uitgevoerd worden tijdens een beurt. Een gratis ruil, wanneer direct gespeeld naar het verplaatsen, is optioneel (zie 3.1 en 3.2).



De volgende acties zijn optioneel

- Betaal 2 speelfiches om een actiekaart van de gedekte stapel te pakken.
- Betaal 3 speelfiches om de positie van twee garens te verwisselen.
- Betaal 3 speelfiches om een ontwerpkaart van de gedekte stapel te pakken.
- Speel 1 of meer actiekaarten uit je hand. Wanneer een actiekaart is gespeeld, wordt deze afgelegd. Wanneer de stapel met actiekaarten op is geraakt, schud je de afgelegde actiekaarten en vorm je hiermee een nieuwe trekstapel.
- Onthul een afgerond ontwerp en ontvang overwinningspunten.

Een ontwerpkaart verwisselen – Deze optie kan alleen worden gespeeld als de speler nog geen actie heeft uitgevoerd nadat de dobbelsteen is gegooid.

- De speler kan één van zijn ontwerpkaarten verwisselen met een ontwerpkaart van de stapel.
- Plaats de ontwerpkaart terug onder de gedekte stapel en pak de bovenste kaart.
- De beurt van de speler eindigt na het verwisselen van de ontwerpkaart en het is niet toegestaan voor de speler om nog een andere actie uit te voeren.

Opmerking: Wanneer je een ontwerpkaart ruilt, zal de pion van de speler blijven staan op de huidige positie (vierkant)

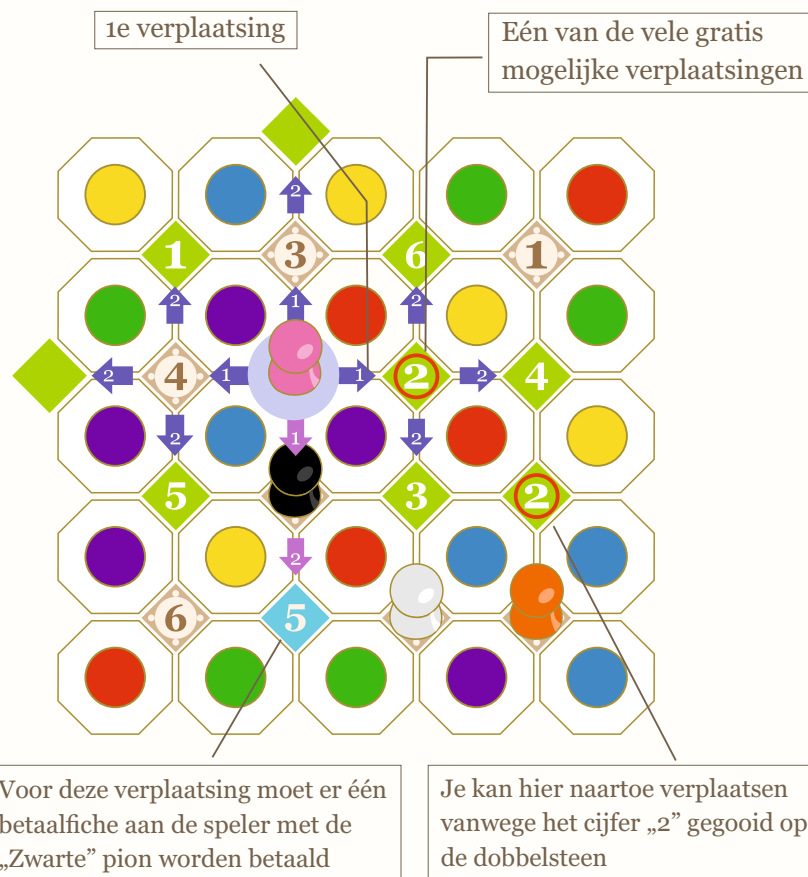
(3.1) Verplaatsen

Regels voor het verplaatsen

- Eén verplaatsing is toegestaan en moet worden uitgevoerd gedurende een speler zijn beurt.
- De pion van de speler kan niet blijven staan tijdens zijn/haar beurt.
- De speler moet zoveel stappen verplaatsen als wordt aangegeven door het cijfer op de dobbelsteen. Een stap wordt geteld bij het verplaatsen van een vierkant naar een aangrenzend vierkant.
- Bij het maken van een verplaatsing mag, tijdens de beurt, de pion van de speler niet meer dan één keer door hetzelfde veld worden verplaatst, noch door de huidige positie (veld) gaan.
- Als laatste verplaatsing mag een pion niet naar een vierkant verplaatsen waarop al een andere pion staat.
- Om een pion door een andere speler zijn pion te verplaatsen, moet de speler de andere speler(s) 1 speelfiche betalen. De speler mag er ten alle tijden voor kiezen om niet door een andere pion heen te verplaatsen.

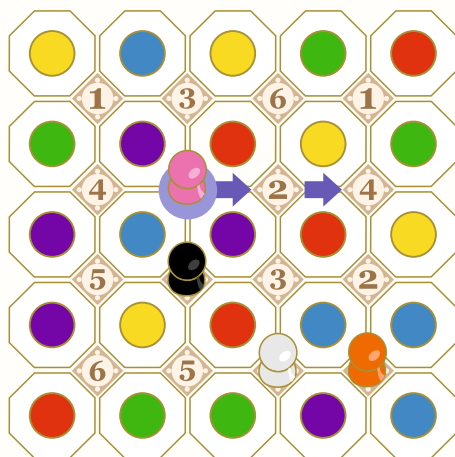
Alternatieve opties voor een verplaatsing

- Verplaats je pion naar een onbezett vierkant met het zelfde cijfer als op de gegooide dobbelsteen.
- Verplaats je pion naar een onbezett vierkant met een „Verplaatsen” actiekaart.

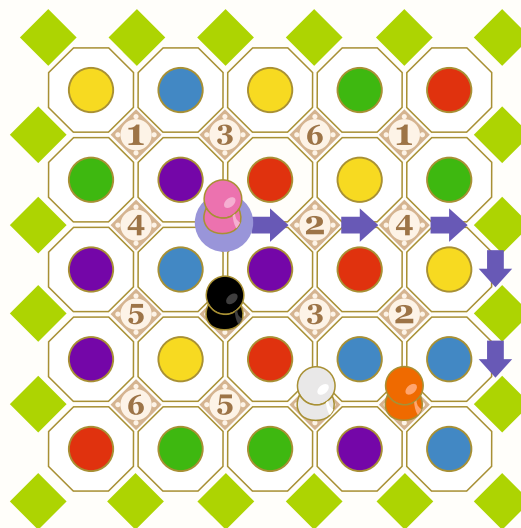


In het bovenstaande voorbeeld kan voor de dobbelsteenworp van 2 een verplaatsing in 2 stappen of een verplaatsing naar een onbezett vierkant met nummer 2 worden uitgevoerd.

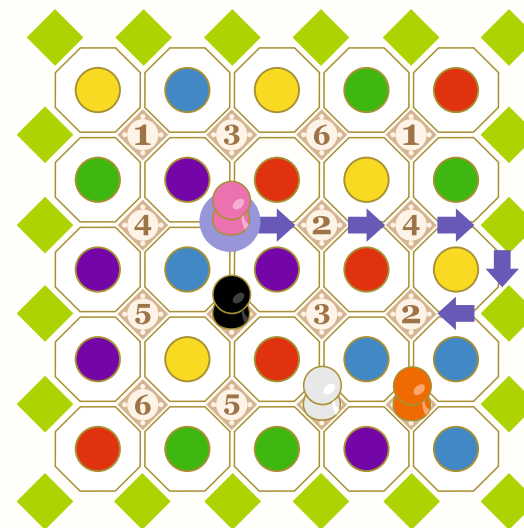
- De gemarkeerde vierkanten zijn alle mogelijke zetten voor de speler.
- Rode cirkels geven tegels met het cijfer 2 aan waarnaar de speler kan verplaatsen.
- Donkerpaarse pijlen geven het tellen van verplaatsingen aan.
- Lichtpaarse pijlen geven aan dat voor deze verplaatsing een tegenstander moet worden betaald.



De speler verplaatst zijn pion 2 keer zoals gemarkeerd door de pijlen.



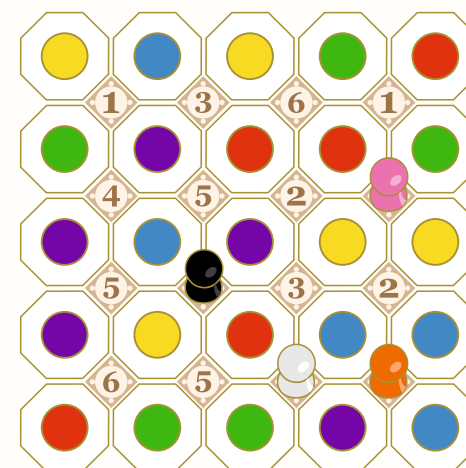
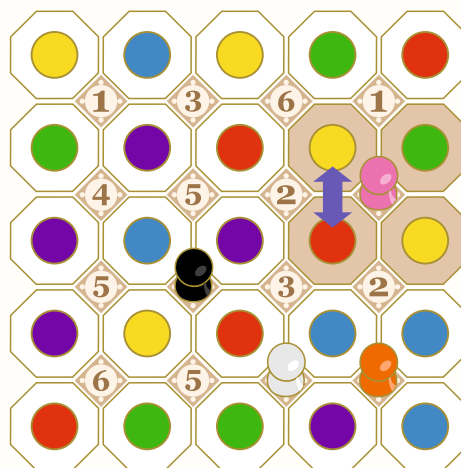
Evenzo kan een zet in 5 stappen worden gemaakt als gemarkeerd door de pijlen hierboven.



Alle gemarkeerde vierkanten zijn ook de punten waar een speler naartoe kan verplaatsen of kan eindigen.

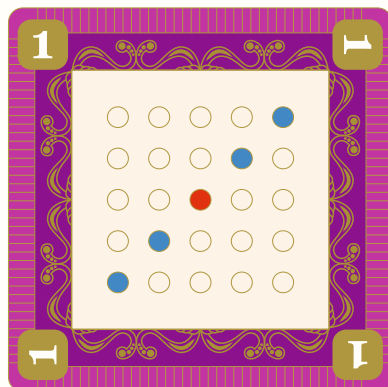
(3.2) Gratis ruil

- Na het verplaatsen kan een speler een gratis ruil uitvoeren van twee aangrenzende garen naast de huidige positie van zijn/haar pion.
- De gratis ruil is alleen toegestaan wanneer het de volgende actie is na het verplaatsen.
- Het uitvoeren van een gratis ruil is geheel optioneel.



(3.3) Claim een ontwerp

De speler heeft de hieronder aangegeven ontwerpkaart.

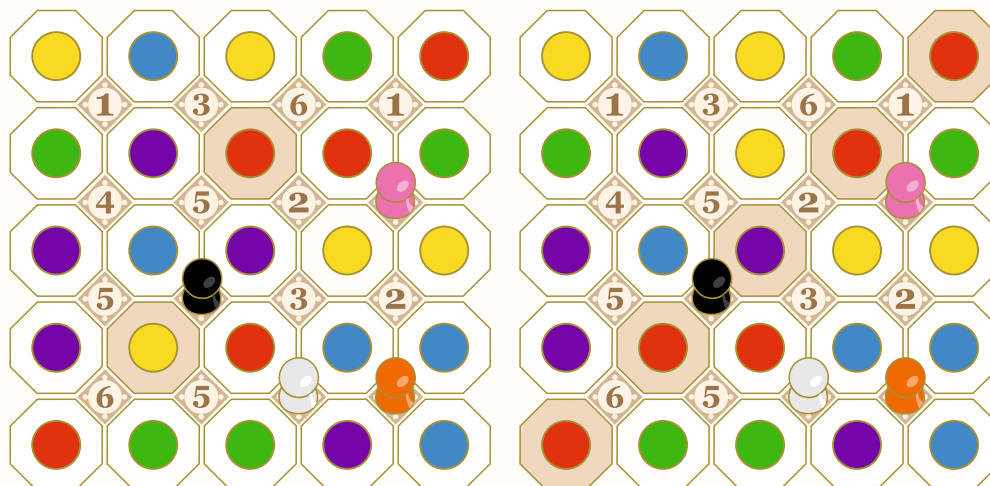


Deze ontwerpkaart is 1 overwinningpunt waard.

Het begrijpen van de ontwerpkaart – Het patroon moet bestaan uit 5 garen op een diagonale rij waarbij de middelste garen van 1 kleur is en de andere 4 garen, op weerszijden van het midden, van een tweede kleur. Het ontwerp mag overal op het bord worden geplaatst en kan worden geclaimd gebruikmakend van elke kleurencombinatie op voorwaarde dat het patroon overeenkomt met die op de ontwerpkaart.

In dit voorbeeld betaalt de speler 3 speelfiches aan de voorraad en ruilt de garens in de gemarkeerde achthoeken. De speler claimt dan het ontwerp op zijn/haar ontwerpkaart. Wanneer je een ontwerp claimt moeten andere spelers dit toestemmen. Wanneer dit is gebeurd plaats de speler de geclaimde ontwerpkaart voor zich/haar neer en ontvangt de overwinningspunten.

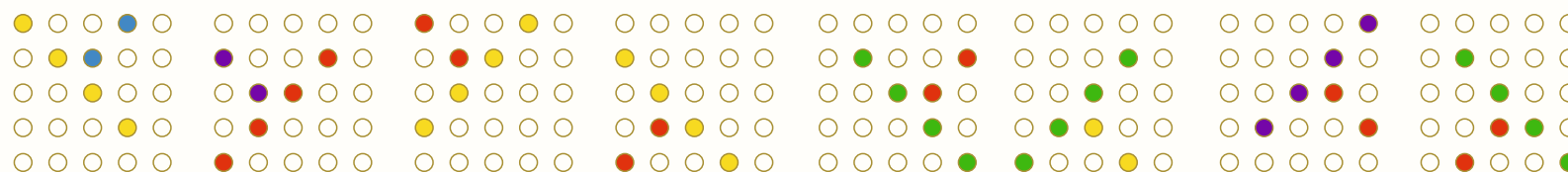
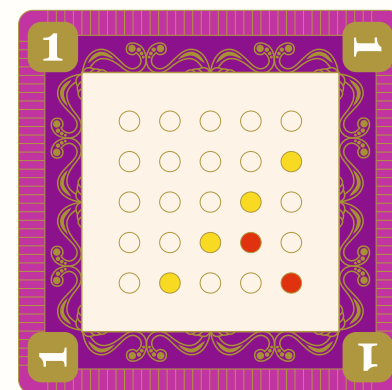
Opmerking: Je mag ten alle tijden de ontwerpkaart draaien om zo verschillende hoeken en kleurencombinaties te verkennen.



(3.4) Ontwerpkaart uitgelegd

Dit ontwerp kan worden bereikt wanneer de speler zoekt naar de patroonvorm van een "T" maar in diagonale richting. Het patroon moet twee verschillende kleuren hebben - 4 garens in de diagonale richting moeten 1 kleur hebben en de 2 loodrechte garens moeten een 2e kleur hebben. Er kunnen verschillende mogelijkheden op het bord zijn wanneer de kaart met de klok mee of tegen de klok in wordt gedraaid.

Opmerking: De speler mag het ontwerp, en de overwinningspunten, maar eenmalig claimen ook als het ontwerp meerdere malen op het bord voorkomt. Een reeds geclaimde ontworpen kaart kan niet opnieuw worden geclaimd voor extra punten.



NA EEN BEURT

De volgende speler gooit de dobbelstenen nadat de beurt van de vorige speler is afgerond. De beurt vervolgt dan verder in de richting van de klok.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 8 „Annas” (overwinningspunten) in totaal heeft verzameld wint het spel.

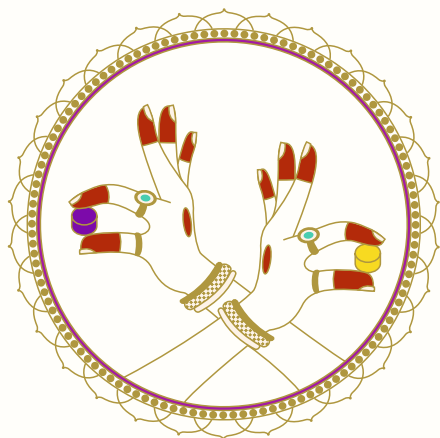
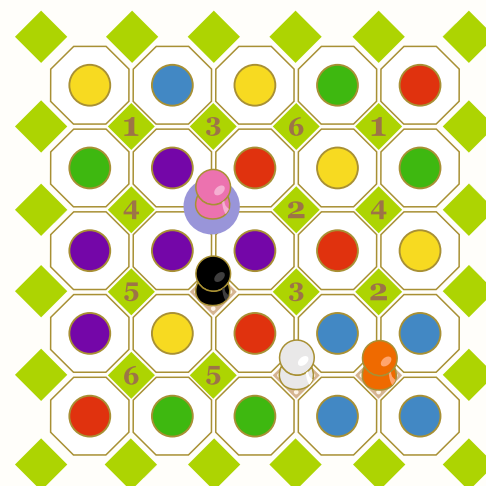
BESCHRIJVING VAN DE ACTIEKAARTEN



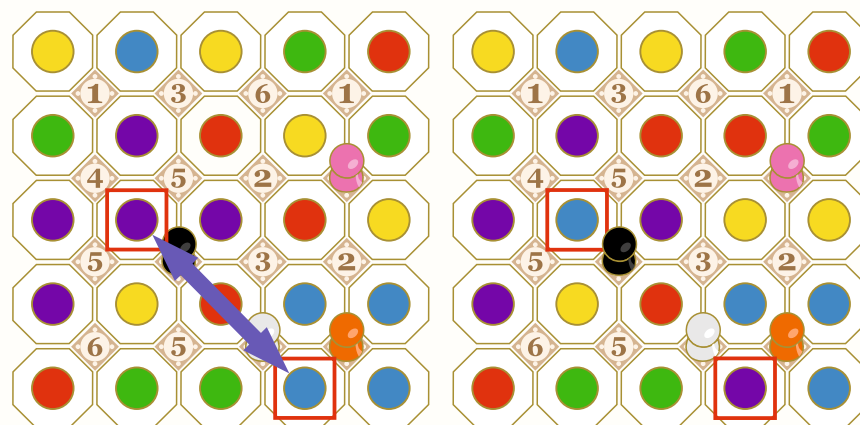
Verplaatsen: Deze actiekaart kan alleen worden gebruikt als de speler tijdens de beurt nog geen verplaatsingsactie heeft uitgevoerd. Het vervangt de zet op basis van de gegooide getallen.

Een speler mag zijn/haar pion naar elk onbezet vierkant verplaatsen. (Een onbezet vierkant is een vierkant waar geen pion van een andere speler op staat)

Bijv. De speler met de roze pion kiest ervoor om een „Verplaatsen” kaart te spelen. De pion mag hierdoor naar elk van de gemarkeerde vierkanten worden verplaatst.

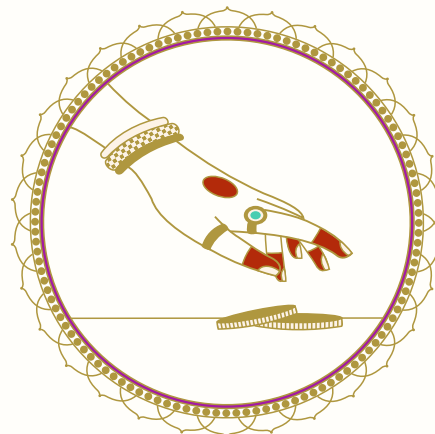


Verwisselen: De speler mag twee willekeurige garens op het bord verwisselen.



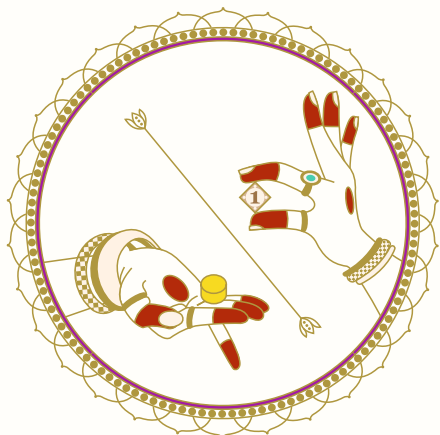
Steel een actiekaart: Kies een tegenspeler en steel één actiekaart uit zijn/haar hand.

Opmerking: Open liggende kaarten met overwinningpunten kunnen niet worden gestolen.



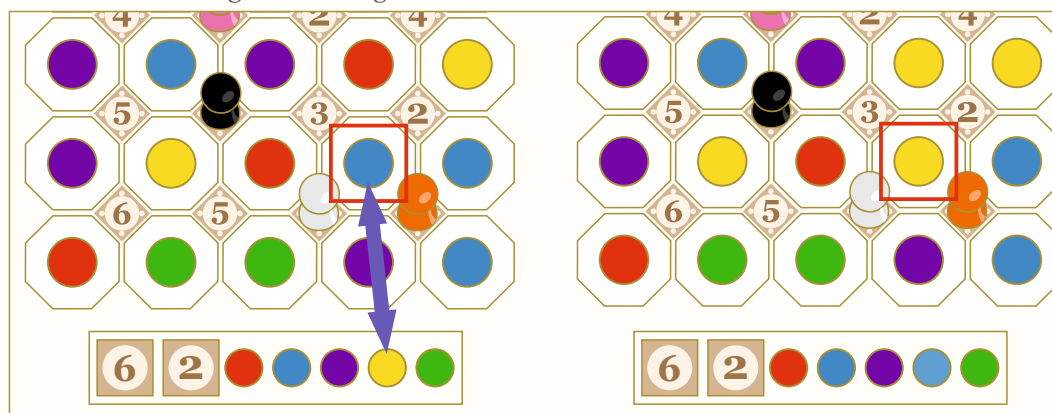
Steel speelfiches: Kies een tegenstander en steel een maximum van 2 speelfiches.

Vervangen: De speler mag een garen van het speelbord verwisselen met één van de 5 garen uit de voorraad naast het speelbord (of) een onbezette cijfertegel met één van de 2 cijfertegels uit de voorraad naast het speelbord.

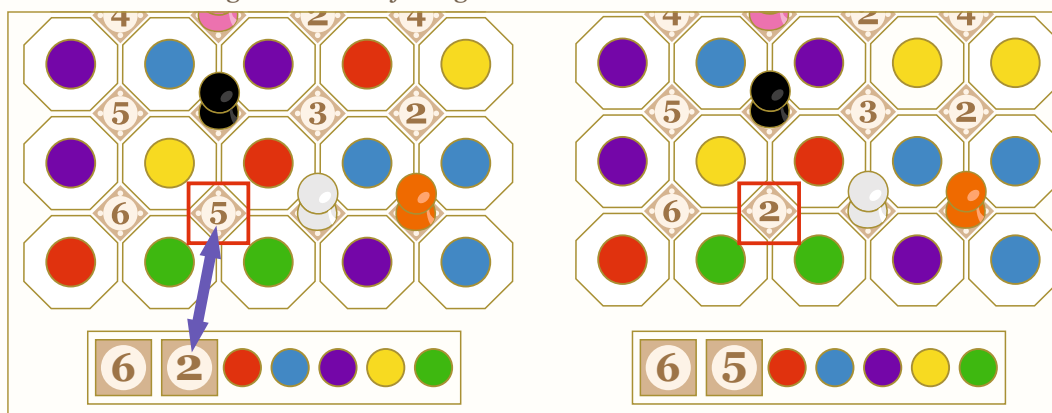


Opmerking: Let op: Ofwel een garen of een cijfertegel kan worden vervangen, maar niet beide.

Voorbeeld: Vervangen van een garen



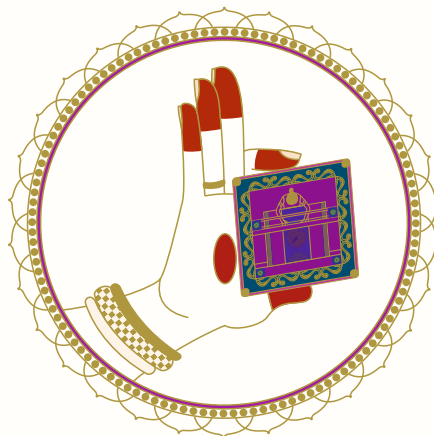
Voorbeeld: Vervangen van een cijfertegel



Kleur bepalen: De speler kan de kleur van de dobbelsteen bepalen alvorens zijn/haart beurt. Vervolgens wordt alleen de cijfer dobbelsteen gegooid.



Ontvang een ontwerpkaart: De speler ontvangt een ontwerpkaart van de gedekte stapel.



Ontvang 3 speelfiches: De speler ontvangt 3 speelfiches uit de voorraad.



**Ontvang speelfiches:**

De speler roept een nummer tussen 1 en 6, en werpt vervolgens de cijfer dobbelsteen. Als het geworpen cijfer gelijk is aan of hoger is dan het geroepen cijfer, dan ontvangt de speler het geroepen aantal speelfiches.

Als het geworpen cijfer lager is dan het geroepen cijfer krijgt de speler geen enkele speelfiches.



Overwinningspunt: De speler ontvangt 1 overwinningspunt.

Deze kaart moet direct getoond worden. De speler legt deze kaart open voor zich neer.

**Opnieuw werpen:**

De speler mag beide dobbelsteen opnieuw werpen. Deze kaart moet gespeeld worden voordat er een andere actie is uitgevoerd gedurende de beurt.

Opmerking:
De „Kleur bepalen” actiekaart kan nooit tegelijkertijd met deze actiekaart gespeeld worden.



Belasting: Alle andere spelers die speelfiches hebben moeten 1 speelfiches betalen aan de voorraad.



Colofon



Spelontwerp:
Illustraties en Afbeeldingen:
Testlezer:
Speltesters:

Madhu Sundar
Darshini Sundar
Aravind Vasudevan
Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Sahana, Thanneer Malai, Deepa, Prabhu, Lekshmi, Diya, Ilankathir, Ilamugil en andere vrienden.
Onze familie, R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun, Vishrutha en Vlada.

Speciale dank aan:

Regelboek vertaling
(Nederlands):

Colin te Booij

Alle rechten voorbehouden. Herdrukken of publiceren van de spelregels, spelcomponenten en illustraties is verboden zonder voorafgaande toestemming.

Copyright ©2021 Mad4Fun Games, RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

www.mad4fungames.com