

2-5

8+

30 min

Magellan

Elcano

⚙️ MICHAEL SCHACHT

✍️ OLIVIER FAGNÈRE

✍️ DAVID M SANTOS-MENDES

20 september 1519.

De spanning aan dek is te snijden.
De bemanningen zijn hun laatste voorbereidingen aan het treffen.

Zelfs de koning is er. Zijn troon is op de dokken opgesteld, omdat hij het begin van deze ongelooflijke reis persoonlijk wil bijwonen.

Plots vuren de kanonnen het startschot af. De ankers worden gehesen, en de vloot is klaar om uit te varen. Aan boord van vijf indrukwekkende schepen zullen vijf onbevreesde kapiteins hun scherpzinnigheid op de proef stellen.

Het volk juicht jullie toe: dit moment zal de geschiedenis ingaan als de eerste reis rond de wereld.

DOEL VAN HET SPEL

In Magellaan staan de spelers aan het roer van schepen in de vloot van de befaamde ontdekkingsreiziger. Elke ronde vertegenwoordigt 3 fases van deze wonderbaarlijke reis.

Maar sommige bemanningen zullen de veilige haven niet bereiken. Als kapitein ben jij verantwoordelijk voor de moeilijke beslissingen. Je zal moeten inschatten wanneer je meedogenloos moet zijn en wanneer je moet stoppen om te hergroeperen.





Door Bemanningskaarten uit te spelen, verzamelen de spelers Routekaarten, of bluffen ze de andere kapiteins af door hen meer sterkte in te laten zetten dan nodig.

Elke Routekaart die je verzamelt, is overwinningspunten waard. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste overwinningspunten.

Maar de reis is lang en vol gevaren. Op deze historische tocht zal slechts één schip veilig de haven bereiken.

INHOUD

75 BEMANNINGSKAARTEN

- 15 Bemanningskaarten per schip.
- De scheepsnamen staan op de achterzijde van de kaarten.
- De meeste Bemanningskaarten vertonen sterktes in twee verschillende kleuren. Zodra je een kaart speelt, kies je welke kleur deze kaart voor de rest van de ronde zal hebben (zie pagina 5).



Om de leesbaarheid te verhogen, is elke kleur verbonden met een specifiek anker



Kleur en sterkte van de kaart

Het kleine getal geeft de kleur en de sterkte weer van de overstaande zijde van de kaart



18 ROUTEKAARTEN

- 6 Routekaarten per kleur (anker).



6 STORMKAARTEN

- Stormkaarten worden enkel in een spel met 5 spelers gebruikt.



1 PIGAFETTA-KAART

- De speler met deze kaart is de startspeler van de huidige ronde.



VOORBEREIDING

Voorbereiding van een spel met 2 tot 4 spelers (zie pagina 9 voor een spel met 5 spelers).

- 1 Kies een startspeler die Pigafetta ontvangt.
- 2 De spelers kiezen elk een schip van de vloot, en nemen hiervan de 15 Bemanningskaarten: *Santiago*, *Victoria*, *Trinidad*, *San Antonio* of *Concepción*. Schud je Bemanningskaarten en leg ze in een gedekte trekstapel.
- 3 Trek de 5 bovenste kaarten van je stapel met Bemanningskaarten: dit is je starthand.
- 4 Schud de 6 Routekaarten van elke kleur afzonderlijk en leg ze in 3 gedekte trekstapels in het midden van de tafel.

Voorbereiding
van een spel met 3 spelers



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 6 rondes, die elk bestaan uit de 5 volgende fases:

A Plannen

Draai de bovenste kaart van elke Routestapel om.



Belangrijk: Routekaarten uit vorige rondes blijven gewoon liggen. Leg nieuwe Routekaarten zo neer dat de waarden van onderliggende kaarten zichtbaar blijven.

B Navigeren

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee leggen alle spelers een Bemanningskaart uit hun hand open voor zich neer:

- De richting waarin je een Bemanningskaart neerlegt, bepaalt de kleur en de sterkte van de kaart.



Voorbeeld van de sterkte van een speler aan het einde van de fase 'Navigeren'

- Leg kaarten van dezelfde kleur bovenop elkaar.
- De sterkte van elke kaart die je neerlegt, moet zichtbaar blijven.
- Tijdens de ronde mag je de richting van je gespeelde kaarten niet meer veranderen.

- Tijdens je beurt moet je een kaart uit je hand spelen, of passen.
- Nadat je hebt gepast, mag je tijdens de huidige ronde geen kaarten meer spelen.

Belangrijk: de startspeler van de ronde moet minstens 1 kaart spelen voordat hij of zij mag passen.

C Aan Wal Gaan

Als alle spelers gepast hebben, worden de Routekaarten kleur per kleur afgehandeld:

- De spelers controleren per kleur hun individuele sterkte.
- Als je in een bepaalde kleur de grootste sterkte hebt, ontvang je alle openliggende Routekaarten van die kleur. Leg deze kaarten gedekt voor je neer.
- Als je een kleur hebt gewonnen, leg je al je gespeelde Bemanningskaarten van die kleur af.
- De andere spelers nemen hun gespeelde Bemanningskaarten van die kleur weer in de hand.

Herhaal deze stap voor de andere kleuren, tot alle 3 de kleuren afgehandeld zijn.

Voorbeeld:



Celine wint groen met een totale sterkte van 5 (3+2).



Ze ontvangt de groene Routekaart en legt hem gedekt voor zich neer. Ze legt haar twee gespeelde groene Bemanningskaarten af.

D Rekruteren

Trek de 2 bovenste kaarten van je stapel met Bemanningskaarten en voeg ze toe aan je hand. Er staat geen limiet op je aantal handkaarten.

E Pigafetta Doorgeven

De startspeler geeft de Pigafetta-kaart naar links door. In de volgende ronde is er dus een nieuwe startspeler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen aan het einde van de 6e ronde, als de spelers geen Bemanningskaarten meer kunnen trekken tijdens fase "D. Rekruteren".

De spelers tellen de overwinningspunten van alle Routekaarten die ze tijdens het spel hebben verzameld.

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.


Bij een gelijkspel vergelijken de betrokken spelers de totale sterkte van al hun Bemanningskaarten die ze tijdens de laatste ronde niet hebben gespeeld. Als er twee verschillende sterktes op een kaart staan, telt de grootste sterkte. De speler met de grootste totale sterkte wint het spel.



Voorbeeld:
Marjan wint het spel: haar 5 verzamelde Routekaarten leveren in totaal 16 overwinningpunten op (4+4+2+3+3).



SPEL MET 2 SPELERS

Gebruik in een spel met 2 spelers de volgende regel: draai tijdens fase 'A. Plannen' de Routekaarten naar het symbool voor 2 spelers .

Deze Routekaarten zijn 1 overwinningpunt waard bij de puntentelling aan het einde van het spel.



SPEL MET 5 SPELERS

Schud tijdens de voorbereiding van een spel met 5 spelers de 6 Stormkaarten en vorm er een trekstapel mee. Leg deze stapel naast de drie Routestapels.

Gebruik tijdens het spel de volgende regels:

- Plannen (*fase A*): draai naast de kaarten van de Routestapel ook de bovenste kaart van de Stormstapel om.
- Navigeren (*fase B*): in plaats van een open Bemanningskaart mag je een gedekte Bemanningskaart spelen. Hierbij hou je geen rekening met de kleur van de kaart. Als je tijdens een ronde meerdere kaarten gedekt speelt, leg ze dan bovenop elkaar.
- Aan Wal Gaan (*fase C*): de speler die de meeste gedekte Bemanningskaarten speelde, ontvangt alle openliggende Stormkaarten.

Aan de andere spelregels verandert er niets.



Voorbeeld:



Johan heeft 2 gedekte Bemanningskaarten gespeeld en ontvangt de 2 openliggende Stormkaarten. Die leveren hem aan het einde van het spel 3 overwinningpunten op (1+2).

Fernão de Magalhães

Ferdinand Magellaan werd in 1480 geboren in het noorden van Portugal. Hij was een beroemde zeevaarder die droomde van de meest ambitieuze onderneming van zijn tijdperk: hij wilde de eerste zijn om rond de wereld te reizen.



In zijn zoektocht naar roem en erkenning had Magellaan intussen alle zeeën bevaren die op dat moment bekend waren. Hij was vertrouwd met Indië, omdat hij daar onder het bevel had gestaan van vooraanstaande figuren als Francisco de Almeida en Afonso de Albuquerque. Door zijn lange verblijf in het Verre Oosten had hij voldoende kennis opgedaan om zijn wereldreis te kunnen verwezenlijken.

In 1517 viel hij in ongenade bij Emanuel

I, de koning van Portugal. Magellaan verkaste naar Sevilla, waar hij zijn cartograaf Rui Faleiro ontmoette. Samen onderzochten ze of het mogelijk was een route richting het oosten uit te stippelen.

Magellaan en Faleiro wilden bewijzen dat de Molukse eilandengroep buiten het Portugese halfrond viel. Hun expeditie kon rekenen op de financiële steun van koning Carlos I van Spanje, die later bekend zou worden als Keizer Karel V.

In september 1519 begon Ferdinand Magellaan aan zijn reis rond de wereld. Hij werd op 27 april 1521 gedood op het eiland Mactan (Filippijnen), tijdens een gevecht met een inheemse stam.

Juan Sebastian Elcano

Juan Sebastián Elcano werd geboren in 1476, in het kleine Baskische vissersdorp Getaria. Hij bracht zijn jeugd door op zee en werd uiteindelijk kapitein van een koopvaardijship. In 1519 nam hij als vrijwilliger deel aan de expeditie van Magellaan.



Hij begon zijn tocht aan boord van de Victoria, onder leiding van Luis de Mendoza. Na de dood van Magellaan zette Elcano de ontdekkingsreis

verder en werd hij op 6 september 1522 de enige kapitein die naar zijn thuishaven wist terug te keren.

Voor zijn prestatie beloonde Keizer Karel V hem met een wapenschild. Dat vertoonde een wereldbol en het opschrift "Primus circumdedisti mihi", wat zoveel betekent als "Jij was de eerste die rond mij cirkelde". Elcano ontving voor de rest van zijn leven een pensioen van 500 dukaten.

De Reis



Onder het bevel van Ferdinand Magellaan vertrok op 20 september 1519 een vloot van vijf schepen uit Sanlúcar de Barrameda (Andalusië). Hij stond zelf aan het roer van de Trinidad. De andere kapiteins waren Gaspar de Quesada (Concepción), Juan de Cartagena (San Antonio), Juan Serrano (Santiago) en Luís Mendoza (Victoria).

Enkele leden van de expeditie lieten geschreven getuigenissen achter, die ons meer leren over het dagelijkse leven aan boord. De beroemdste verhalen zijn die van Antonio Pigafetta, Francisco Albo en Ginés de Mafra.

De reis door onbekende wateren, de stormen, de ondervoeding en de talrijke

gevechten en miterijen maakten vele slachtoffers.

Tijdens de zoektocht naar een doorgang naar de oostkust van Amerika moest de vloot doorheen een uiterst gevaarlijke zeestraat, die later naar Magellaan zou worden vernoemd. Hier moest een eerste schip de expeditie staken. De San



Antonio maakte rechtsomkeer naar Spanje.

Daarna volgde de oversteek van de Grote Oceaan. Niemand wist hoe lang het zou duren om de afstand af te leggen, en daardoor viel de vloot zonder voedsel en drinkbaar water. De bemanning moest overleven op muizen, katten en zelfs het leer dat de masten beschermde. Uit noodzaak moesten ze vervuild water

drinken. Tot overmaat van ramp werden de schepen gedeeltelijk door inboorlingen geplunderd toen de vloot aankwam in de Marianen.

Uiteindelijk meerde de vloot aan in de Filippijnen, waar ze vriendelijk werd ontvangen... Behalve dan door de stam op het eiland Mactan, die weigerde zich te onderwerpen. Magellaan sneuvelde in het gevecht dat erop volgde. Na zijn dood kwamen de autochtone volkeren van de andere eilanden in opstand. Onder het mom van een banket ter ere van koning Rajah Humabon lokten ze de matrozen in een hinderlaag.

Zij die wisten te ontsnappen, zetten de terugtocht in onder leiding van Elcano, die besliste om van koers te veranderen en door Portugese wateren te varen. Slechts 18 matrozen overleefden de terugreis naar Spanje, aan boord van het laatst overgebleven schip. De Victoria bracht een ruim vol specerijen met zich mee.

Deze eerste reis rond de wereld toonde aan dat alle oceanen met elkaar verbonden zijn. Het stelde cartografen in staat om regio's in kaart te brengen die nooit eerder waren ontdekt.


Spelontwerp: Michael Schacht


Illustraties: Olivier Fagnère


Ontwikkeling: Rôla et David M Santos-Mendes

Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen

www.geekattitudegames.com

 info@geekattitudegames.com

 [Geek Attitude Games](#)

 [@GeekAttitude](#)



Geek Attitude Games, Maesstraat 24, 1050 Brussel, België

Vergund door PYTHAGORAS,
Rua dos combatentes, n° 13 3105 - 437
Vermoil / Portugal



PYTHAGORAS 2021 © Alle rechten voorbehouden.