

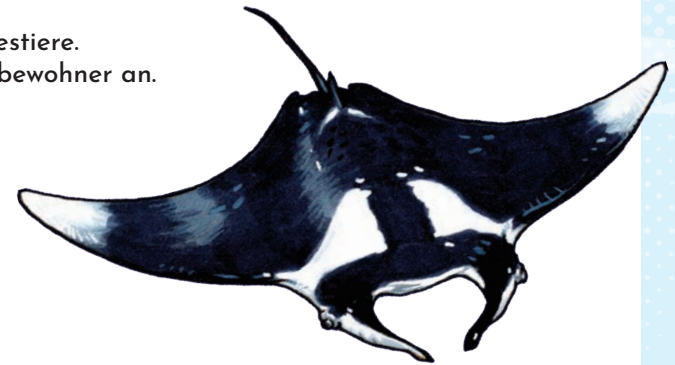
A vibrant, colorful illustration of an underwater world. In the foreground, a large dolphin on the left has its mouth open, showing its teeth. Another dolphin is on the right, looking towards the center. A sea turtle is swimming in the middle. A stingray is on the right. In the bottom right, a shark is swimming. The background is filled with various coral reefs in shades of yellow, orange, pink, and purple. Small orange fish are scattered throughout the blue water. The word 'AQUA' is written in large, bold, yellow letters with a blue outline. Below it, the subtitle 'Bunte Unterwasserwelten' is written in a smaller, blue, cursive font.

AQUA

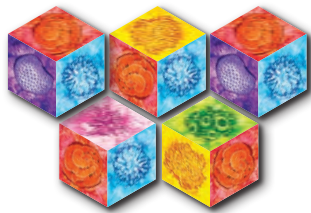
Bunte Unterwasserwelten

SPIELIDEE

In AQUA züchtet ihr Korallen und schafft so Lebensräume für eine Vielzahl kleiner Meerestiere. Je mehr verschiedene kleine Tiere bei euch leben, desto eher lockt ihr auch große Meeresbewohner an. Es gewinnt, wer mit seinen Korallen und Meerestieren die meisten Punkte sammelt.



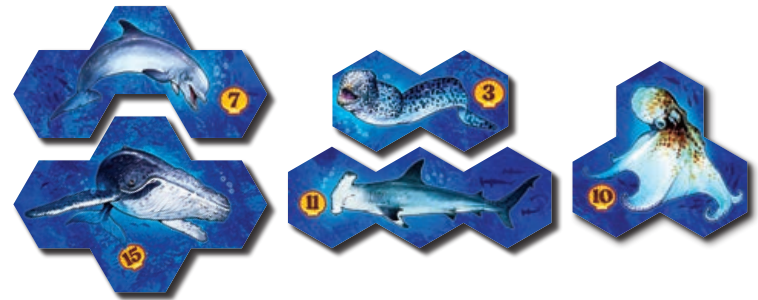
SPIELMATERIAL



70 Korallenplättchen



72 kleine Tiere



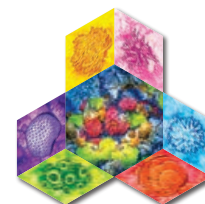
15 große Tiere



24 Ökosysteme



1 Meeresschnecke



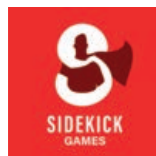
4 Startplättchen



1 Wertungsblock

CREDITS

Autoren: Dan Halstad & Tristan Halstad
Entwicklung: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Illustration: Vincent Dutrait
Grafikdesign: Yan Moussu & Arthur Jacques



Alle Rechte vorbehalten.
© 2024, Sidekick Games K/S
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2
2200 København, Dänemark
contact@sidekick.games

Deutschsprachige Ausgabe:
Übersetzung: Lisa Prohaska
Redaktion: Benjamin Fischer,
Sophia Keßler
Layout: Monika Planeta

SPIELAUFBAU

Hier wird der Aufbau und Ablauf des Standardspiels beschrieben.

Ab Seite 7 findet ihr Varianten für Familien und Fortgeschrittene sowie einen Solomodus.

1. Nehmt euch jeweils **1 zufälliges Startplättchen** und legt es vor euch.
 2. Legt die **6 Standard-Ökosysteme** (mit ★ und Zahlen von 1-6 in den unteren beiden Ecken) in einer Reihe aus wie abgebildet.
Hinweis: Die fortgeschrittenen Ökosysteme (7-18) verwendet ihr nur in der Variante für Fortgeschrittene.
 3. Sortiert die **kleinen Tiere** nach Farbe zu 6 Stapeln. Legt jeweils 1 zufälligen Stapel über jedes Ökosystem. Jedes kleine Tier ist in dem Ökosystem **beheimatet**, über dem es liegt. Das ist wichtig für die Wertung (siehe Seite 6).
 4. Sortiert die **großen Tiere** nach der Form ihrer Plättchen zu 5 Stapeln. Ordnet die Tiere in jedem Stapel so an, dass das Tier mit den meisten Punkten oben liegt und die Punkte dann absteigen.
 5. Mischt alle **Korallenplättchen** verdeckt und legt sie als verdeckte Stapel bereit (die Anzahl der Stapel ist nicht wichtig). Entfernt dann eine bestimmte Anzahl Korallenplättchen, je nachdem wie viele ihr seid:
 - 2 Personen: **entfernt 35 Korallenplättchen.**
 - 3 Personen: **entfernt 18 Korallenplättchen.**
 - 4 Personen: **entfernt 1 Korallenplättchen.**Deckt bei **2/3/4 Personen 3/4/5 Korallenplättchen** auf und legt diese Plättchen offen in einer Reihe in der Mitte aus. Das ist die **Auslage**.
 6. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person nimmt sich die **Meeresschnecke**.
- Im Spiel zu zweit oder zu dritt:** Legt aus jedem Stapel das Tier mit 🔄 zurück in die Schachtel.

Beispiel für den Spielaufbau im Spiel zu dritt



SPIELABLAUF

Ihr spielt 17 Runden. Zu Beginn jeder Runde bereitet die Person mit der Meeresschnecke die Auslage vor, dann macht sie den ersten Zug. Danach machen die anderen im Uhrzeigersinn ihren Zug.

In deinem Zug führst du der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. KORALLEN

Wähle 1 Koralle aus der Auslage und lege sie bei dir an.

2. LEBENSÄÄUME, KLEINE TIERE UND RIFFE

Hast du einen Lebensraum geschaffen, lockst du sofort ein kleines Tier an.

3. GROSSE TIERE

Hast du genügend unterschiedliche kleine Tiere, darfst du ein großes Tier anlocken.

Das Spiel endet nach 17 Runden, sobald nicht mehr genügend Korallenplättchen da sind, um die Auslage aufzufüllen.

AUSLAGE VORBEREITEN

(Überspringt diesen Schritt in der 1. Runde.)

Zu Beginn der Runde bereitet die Person mit der Meeresschnecke die **Auslage** vor. Dazu deckt sie 1 Korallenplättchen pro Person auf und legt diese Plättchen in die Auslage (zu dem Plättchen das in der letzten Runde übrig geblieben ist). Danach legt sie die Meeresschnecke in die Tischmitte.



1. KORALLEN

In deinem Zug wählst du 1 Korallenplättchen aus der Auslage und legst es so an, dass mindestens 1 **Koralle** auf dem neuen Plättchen an eine gleichfarbige Koralle auf deinem Startplättchen oder einem anderen Korallenplättchen angrenzt. Nur Korallen, die sich eine Kante teilen, gelten als angrenzend. Korallen, die sich nur an der Spitze berühren, gelten nicht als angrenzend.

Liegt die **Meeresschnecke** noch in der Tischmitte, darfst du, **statt** deinen normalen Zug zu machen, die Meeresschnecke nehmen. Danach ist sofort die nächste Person am Zug. Du führst deinen Zug in dieser Runde **als Letztes** aus.

Nimmt niemand von euch die Meeresschnecke, erhält sie automatisch die Person, die in dieser Runde als Letztes am Zug ist.

BEISPIEL 1

Im Spiel zu dritt liegen zu Beginn der Runde, nachdem die Auslage vorbereitet wurde, 4 Korallenplättchen in der Auslage. Wer die Meeresschnecke in die Tischmitte gelegt hat, ist zuerst am Zug.



BEISPIEL 2

Das Korallenplättchen 2A wurde **falsch** angelegt, weil keine Koralle darauf an eine gleichfarbige Koralle auf einem bereits vorhandenen Plättchen angrenzt.

Das Korallenplättchen 2B wurde **richtig** angelegt, weil mindestens 1 Koralle darauf an eine gleichfarbige Koralle auf einem bereits vorhandenen Plättchen angrenzt.

Wichtige Begriffe

Am Rand sind einige wichtige Begriffe kurz näher erklärt. So könnt ihr leichter ins Spiel einsteigen oder schnell etwas nachschlagen.

Auslage

Am Ende der Runde ist immer 1 Korallenplättchen in der Auslage übrig. Zu Beginn der Runde liegt immer 1 Korallenplättchen mehr in der Auslage, als ihr Personen seid.

Korallen

Auf jedem Korallenplättchen sind 3 Korallen.

Meeresschnecke

Durch die Meeresschnecke bist du in der Runde, in der du sie nimmst, als Letztes am Zug. Dafür bist du in der nächsten Runde als Erstes am Zug.

2. LEBENSÄÄME, KLEINE TIERE UND RIFFE

Sieh nach, ob du durch das Anlegen deines Plättchens einen Lebensraum oder ein Riff geschaffen hast:

- Ein **Lebensraum** ist ein Sechseck aus genau 3 Korallen derselben Farbe (3A). Hast du einen Lebensraum geschaffen, lockst du ein **kleines Tier** an: Lege sofort 1 kleines Tier derselben Farbe vom passenden Ökosystem-Stapel auf diesen Lebensraum. Hast du mehrere Lebensräume geschaffen, legst du auf jeden davon 1 kleines Tier.
- Ein **Riff** ist eine Gruppe aus mindestens 4 aneinandergrenzenden Korallen derselben Farbe (3C).

Lebensräume bringen dir Punkte für die kleinen Tiere, die du darauflegst. Riffe bringen dir Punkte für die daran angrenzenden kleinen Tiere (siehe *Wertung*, Seite 6).

3. GROSSE TIERE

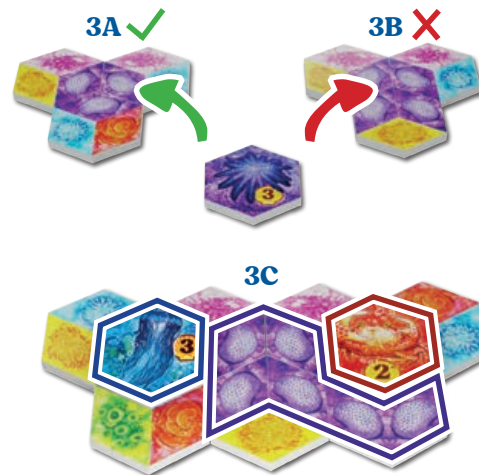
Sieh nach, ob du ein großes Tier anlocken darfst. Dazu musst du die folgenden 3 Bedingungen erfüllen:

1. Du musst das große Tier vollständig auf kleine Tiere legen können.
2. Du musst das große Tier auf mindestens 1 kleines Tier legen können, das du in diesem Zug angelockt hast.
3. Alle kleinen Tiere, auf die du das große Tier legst, müssen verschiedene Farben haben. Das ist die **Vielfaltsregel**.

Du musst kein großes Tier anlocken, auch wenn du kannst. Lockst du ein großes Tier an, nimm das oberste Plättchen der gewählten Form vom Stapel (das mit den meisten Punkten) und lege es so auf kleine Tiere, dass du die drei Bedingungen erfüllst. Jede Form zeigt verschiedene Tiere auf der Vorder- und Rückseite, aber sie funktionieren gleich. Wähle einfach das, das dir am besten gefällt.

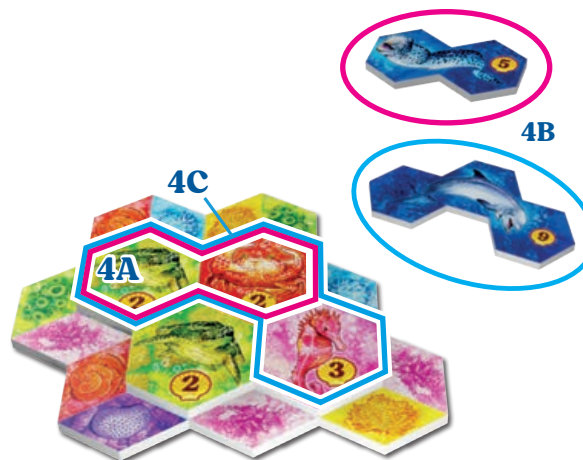
RUNDENENDE

Nachdem ihr alle am Zug wart, endet die Runde. Dann ist noch 1 Korallenplättchen in der Auslage übrig. Hat sich niemand die Meeresschnecke genommen, geht sie an die Person, die in dieser Runde als Letztes am Zug war.



BEISPIEL 3

Du hast einen Lebensraum geschaffen (3A) und legst 1 kleines Tier derselben Farbe darauf. Die lila Korallen bei 3B bilden kein Sechseck und damit keinen Lebensraum. Für das Riff bei 3C erhältst du am Spielende Punkte für die daran angrenzenden kleinen Tiere.



BEISPIEL 4

Du hast in diesem Zug die grüne Schildkröte angelockt (4A). Jetzt darfst du 1 der gezeigten großen Tiere anlocken (4B). Wegen der Vielfaltsregel kannst du das große Tier nicht auf die beiden grünen Schildkröten legen. Du darfst das große Tier also nur auf die hervorgehobenen kleinen Tiere legen (4C). Eines davon muss die gerade angelockte grüne Schildkröte sein.

Lebensräume

Ein Lebensraum ist ein Sechseck aus genau 3 Korallen derselben Farbe. Auf jedem Lebensraum muss 1 kleines Tier derselben Farbe liegen.

Riffe

Ein Riff ist eine Gruppe aus mindestens 4 aneinandergrenzenden Korallen derselben Farbe. Riffe bringen dir am Spielende Punkte für die daran angrenzenden kleinen Tiere. Riffe bringen keine Punkte für große Tiere.

Vielfaltsregel


Du kannst große Tiere nur auf verschiedenfarbige kleine Tiere legen. Es darf keine Farbe mehrfach vorkommen.

Wertung der Tiere

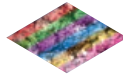
Am Spielende erhältst du die aufgedruckten Punkte (●) von all deinen kleinen Tieren (egal ob große Tiere auf ihnen liegen oder nicht) und von all deinen großen Tieren. Für die Wertung ist nicht wichtig, welche großen Tiere auf welchen kleinen Tieren liegen.


SPIELENDEN UND WERTUNG

Nach 17 Runden könnt ihr die Auslage nicht mehr auffüllen und das Spiel endet. Nehmt den Wertungsblock zur Hand und zählt jeweils eure Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der nächsten Runde früher am Zug wäre (beginnend bei der Person mit der Meeresschnecke). Ihr erhaltet Punkte für:

1.  **GROSSE TIERE**
Zähle die aufgedruckten Punkte auf all deinen großen Tieren zusammen. Nimm sie dann von deinen Korallenplättchen herunter und lege sie vor dich.

2.  **KLEINE TIERE**
Zähle die aufgedruckten Punkte auf all deinen kleinen Tieren zusammen.

3.  **RIFFE**
Zähle die Punkte von all deinen Riffen zusammen. Für jedes deiner Riffe erhältst du die aufgedruckten Punkte von allen kleinen Tieren, die an dieses Riff angrenzen. (Tiere, die das Riff nur an der Spitze berühren, gelten nicht als angrenzend.) Jedes kleine Tier darf für mehrere Riffe gewertet werden.

4.  **ÖKOSYSTEME**
Die Ökosysteme haben unterschiedliche Wertungsregeln (siehe unten). Zähle deine Punkte für alle 6 Ökosysteme. Werte dabei nur deine eigenen kleinen und großen Tiere.

ÖKOSYSTEME

Beim Spielaufbau habt ihr über jedes der sechs Ökosysteme zufällig jeweils einen Stapel aus kleinen Tieren gelegt. Jedes kleine Tier ist in dem Ökosystem **beheimatet**, über dem es liegt.

Um Punkte für ein Ökosystem zu erhalten, müsst ihr seine Bedingung erfüllen. Dafür müsst ihr immer das **in diesem Ökosystem beheimatete Tier** angelockt haben.

LOKALE UND GLOBALE ÖKOSYSTEME

Es gibt 2 Arten von Ökosystemen: lokale (☉) und globale (●). (Die Symbole findet ihr in der oberen linken Ecke des Ökosystems.) Bei lokalen Ökosystemen muss das beheimatete Tier an etwas Bestimmtes angrenzen. Bei globalen Ökosystemen spielt es keine Rolle, ob das beheimatete Tier an etwas angrenzt oder nicht.

EINFACHE ÖKOSYSTEME



Du erhältst 1 Punkt pro kleinem Tier, das an hier beheimatetes Tier angrenzt.
Beispiel: Im Beispiel rechts grenzen an jeden Clownfisch 2 kleine Tiere an (auch andere Clownfische). Du erhältst also 6 Punkte.



Für jeden Barrakuda / jede Muräne erhältst du 2 Punkte pro hier beheimatetem Tier.
Beispiel: Im Beispiel rechts erhältst du pro Seesterne 2 Punkte. Du hast 2 Seesterne, erhältst also 4 Punkte pro Muräne. Insgesamt erhältst du 8 Punkte.



Für jeden Großen Tümmler / Dugong erhältst du 3 Punkte pro hier beheimatetem Tier.
Beispiel: Im Beispiel rechts erhältst du pro Schildkröte 3 Punkte. Du hast 3 Schildkröten. Für den 1 Delfin erhältst du also 9 Punkte.



Für jeden Mantarochen / Riffkraken erhältst du 3 Punkte pro hier beheimatetem Tier.
Beispiel: Im Beispiel rechts hast du zwar 1 Riffkraken, aber keine Krabbe. Dafür erhältst du keine Punkte.

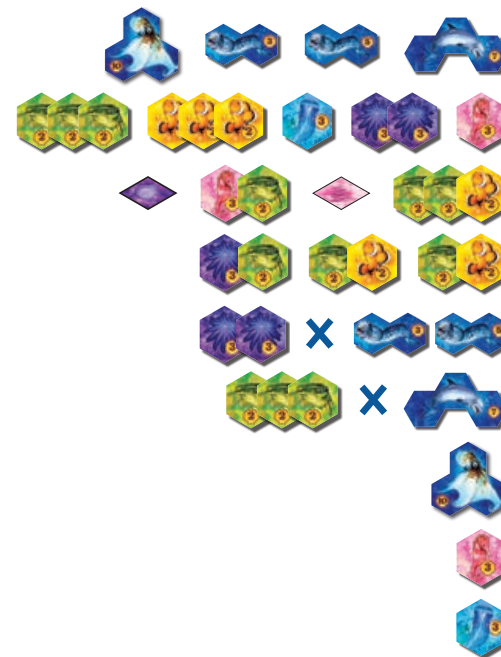


Für jeden Hammerhai / Schwarzspitzen-Riffhai erhältst du 3 Punkte pro hier beheimatetem Tier.
Beispiel: Im Beispiel rechts hast du zwar 1 Seepferdchen, aber keinen Hammerhai / Schwarzspitzen-Riffhai. Dafür erhältst du keine Punkte.



Für jeden Buckelwal / Walhai erhältst du 4 Punkte pro hier beheimatetem Tier.
Beispiel: Im Beispiel rechts hast du zwar 1 Qualle, aber keinen Buckelwal / Walhai. Dafür erhältst du keine Punkte.

WERTUNGSBEISPIEL



	ELSA
	25
	24
	11
	6
	8
	9
	0
	0
	0
	83

VARIANTEN

Es gibt zwei Varianten, die ihr spielen könnt, je nachdem ob ihr das Spiel einfacher oder schwieriger machen möchtet.

FAMILIE

Um die Wertung zu vereinfachen, ignoriert Riffe und Ökosysteme. Ihr zählt am Spielende also nur die aufgedruckten Punkte auf den großen und kleinen Tieren. Da ihr ohne die Ökosysteme spielt, überspringt Schritt 2 beim Spielaufbau und lasst die Ökosysteme in der Schachtel.

FORTGESCHRITTENE

Für mehr Abwechslung bei der Wertung spielt mit den fortgeschrittenen Ökosystemen. Mischt dazu bei Schritt 2 beim Spielaufbau alle 24 Ökosysteme verdeckt, wählt zufällig 6 davon aus, und legt sie in einer Reihe aus.

SOLOMODUS

Spiele nach den Regeln für das Standardspiel mit den folgenden Änderungen:

Spielaufbau: Spiele mit den einfachen und/oder fortgeschrittenen Ökosystemen. Entferne keine großen Tiere. Entferne die Meereschnecke und 19 zufällige Korallenplättchen. Decke 3 Korallenplättchen auf und lege sie in die Auslage.

Spielablauf: Zu Beginn einer Runde (ab der 2. Runde) deckst du 3 Korallenplättchen auf, um die Auslage vorzubereiten. Wähle dann 1 Korallenplättchen und lege es an.

Rundenende: Nach deinem Zug endet die Runde. Entferne die 2 übrigen Korallenplättchen aus der Auslage.

Spielende: Nach 17 Runden sind die Korallenplättchen leer und das Spiel endet. Zähle deine Punkte nach den normalen Regeln und sieh unten nach, wie gut du abgeschnitten hast.

60+ Guter Anfang!

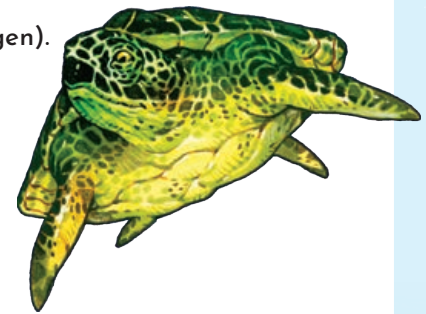
80+ Reife Leistung!

100+ Einsame Spitze!

70+ Weiter so!

90+ Alle Achtung!

Verwende im Solomodus am besten die Errungenschaften (Szenarien, Herausforderungen und Regeländerungen). Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.



HERAUSFORDERUNGEN

SZENARIEN, ERRUNGENSCHAFTEN UND REGELÄNDERUNGEN

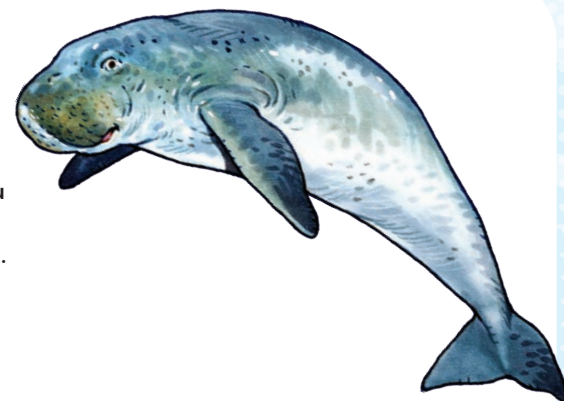
Spielt für mehr Abwechslung mit den insgesamt 50 Herausforderungen. Es gibt drei Arten von Herausforderungen: Szenarien (Seite 9), Errungenschaften (Seite 10) und Regeländerungen (Seite 10). Ihr könnt alle Herausforderungen bei jeder Personenanzahl verwenden. Bei den Szenarien und Errungenschaften könnt ihr jeweils individuell entscheiden, ob ihr sie abschließen wollt, die Regeländerungen gelten hingegen für euch alle.

Bis zu vier Personen können hier ihren Fortschritt festhalten. Tragt einfach eure Namen neben den Fortschrittsleisten unten ein. Jedes Mal, wenn ihr ein Szenario, eine Errungenschaft oder eine Regeländerung abschließt, macht ihr ein Kreuz auf eurer Fortschrittsleiste und bei der Herausforderung. Jede Herausforderung kann von mehreren Personen gleichzeitig abgeschlossen werden.



SZENARIEN

Szenarien geben vor, mit welchen Ökosystemen ihr spielt. Um ein Szenario abzuschließen, musst du eine bestimmte Anzahl an Punkten erreichen und das Ziel erfüllen (falls es eins gibt). Hast du ein Szenario abgeschlossen, kreuze es hier ab und mache ein Kreuz auf deiner Fortschrittsleiste (Seite 8). Ihr könnt die Szenarien in beliebiger Reihenfolge und mit jeder Personenanzahl spielen.



Spielaufbau: Legt die vorgegebenen Ökosysteme in einer Reihe aus.

SZ.	ÖKOsysteme						PUNKTE (MIND.)	ZIEL	ABGESCHLOSSEN?
A	1	2	3	4	5	6	60		
B	7	8	9	10	11	12	60		
C	16	16	3	5	15	15	65		
D	3	4	5	6	17	17	65	Erhalte mind. 20 Punkte durch kleine Tiere.	
E	13	13	18	18	4	6	70	Erhalte mind. 20 Punkte durch große Tiere.	
F	1	2	3	10	11	12	70	Erhalte mind. 20 Punkte durch Riffe.	
G	7	14	8	14	9	16	75	Habe mind. 1 kleines Tier jeder Farbe.	
H	2	6	17	17	18	18	75	Erhalte max. 20 Punkte durch kleine Tiere.	
I	15	15	8	11	13	13	80	Erhalte durch mind. 4 Ökosysteme Punkte.	
J	7	8	11	4	5	6	80	Auf all deinen kleinen Tieren liegen große Tiere.	
K	10	13	14	14	13	9	85	Erhalte max. 20 Punkte durch große Tiere.	
L	17	17	13	13	2	3	85	Erhalte max. 20 Punkte durch Riffe.	
M	16	14	16	15	14	15	90	Erhalte mind. 25 Punkte durch kleine Tiere.	
N	18	12	10	9	7	17	95	Habe max. 2 kleine Tiere pro Farbe.	
O	12	13	14	15	16	18	100	Erhalte durch mind. 5 Ökosysteme Punkte.	

ERRUNGENSCHAFTEN

Anders als die Szenarien und Regeländerungen wählt ihr die Errungenschaften nicht vor Spielbeginn aus. Stattdessen seht ihr am Spielende nach, ob jemand eine Errungenschaft abgeschlossen hat. Hast du mehrere Errungenschaften abgeschlossen, wähle 1 davon. Kreuze diese Errungenschaft hier ab und mache ein Kreuz auf deiner Fortschrittsleiste (Seite 8). Ihr könnt die Errungenschaften mit jeder Personenanzahl verwenden und mit den Szenarien und Regeländerungen kombinieren.



- | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Du erhältst mind. 70 Punkte. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 13. Gewinne mit mind. 20 Punkten Vorsprung. (nicht im Solomodus) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Du erhältst mind. 80 Punkte. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 14. Habe mind. 4 verschiedene große Tiere. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Du erhältst mind. 90 Punkte. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 15. Habe mind. 2 Buckelwale/Walhaie. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Du erhältst mind. 100 Punkte. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 16. Gewinne ohne große Tiere. (nicht im Solomodus) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Du erhältst durch alle 6 Ökosysteme Punkte. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 17. Habe mind. 3 große Tiere, die nicht aneinandergrenzen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Du erhältst mind. 30 Punkte durch große Tiere. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 18. Habe mind. 4 kleine Tiere derselben Farbe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Du erhältst mind. 35 Punkte durch große Tiere. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 19. Habe mind. 2 kleine Tiere von jeder Farbe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Du erhältst mind. 25 Punkte durch kleine Tiere. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 20. Gewinne mit den wenigsten kleinen Tieren. (nicht im Solomodus) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Du erhältst mind. 30 Punkte durch kleine Tiere. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 21. Erhalte durch mind. 5 Riffe Punkte. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Du erhältst mind. 25 Punkte durch Riffe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22. 1 kleines Tier grenzt an mind. 4 Riffe an. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. Du erhältst mind. 30 Punkte durch Riffe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 23. An 1 Riff grenzen mind. 6 kleine Tiere an. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. Gewinne mit mind. 10 Punkten Vorsprung. (nicht im Solomodus) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 24. Alle kleinen Tiere grenzen an ein Riff an. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | 25. Mind. 3 große Tiere grenzen an ein Riff an. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

REGELÄNDERUNGEN

Wählt vor Spielbeginn 1 Regeländerung. Sie gilt für euch alle. Kreuzt am Spielende alle die gewählte Regeländerung hier ab und macht ein Kreuz auf euren Fortschrittsleisten (Seite 8). Ihr könnt die Regeländerungen mit jeder Personenanzahl verwenden und mit den Szenarien und Errungenschaften kombinieren.

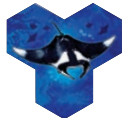
- | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Legt immer 1 Korallenplättchen weniger in die Auslage. (Entfernt beim Spielaufbau 1 zusätzliches Korallenplättchen. Im Solomodus entfernst du insgesamt 36 Korallenplättchen.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Legt immer 1 Korallenplättchen mehr in die Auslage. (Entfernt beim Spielaufbau 1 Korallenplättchen weniger. Im Solomodus entfernst du insgesamt 2 Korallenplättchen.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Riffe bestehen aus mind. 5 Korallen derselben Farbe (statt 4). | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Für Riffe erhaltet ihr 2 Punkte für jede Koralle darin (statt Punkte für angrenzende kleine Tiere). | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Für Riffe erhaltet ihr Punkte für angrenzende große Tiere (statt für angrenzende kleine Tiere). | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Spielende: Ihr wählt jeweils 1 Farbe und wertet nur Riffe dieser Farbe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Spielaufbau: Entfernt 10/8/6/4 kleine Tiere von jeder Farbe bei 1/2/3/4 Personen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Du kannst nur von 4 Farben Lebensräume schaffen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Du kannst große Tiere nur auf kleine Tiere legen, wenn mind. 2 davon dieselbe Farbe haben. (Diese Regel ersetzt die Vielfaltsregel.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Du kannst nur 1 großes Tier von jeder Form anlocken. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

DIE TIERE IN AQUA



BUCKELWAL

Die majestätischen Buckelwale sind wahre Akrobaten der Meere. Sie springen gerne mal aus dem Wasser oder schlagen mit der Schwanzflosse auf die Wasseroberfläche. Sie sind berühmt für ihren Gesang, der unter Wasser über große Entfernungen zu hören ist. Der Buckelwal ist einer der stimmgewaltigsten Meeressäuger und es wird angenommen, dass jeder Buckelwal seinen ganz eigenen Gesang hat.



MANTAROCHE

Mantarochen gleiten elegant durchs Wasser mit ihren Flossen, die eine Spannweite von 7 Metern erreichen können. Mantarochen sind sogenannte Filtrierer: Mit ihren Kiemen filtern sie Futter, wie z. B. Plankton, aus dem Wasser, das durch ihr aufgerissenes Maul strömt.



DUGONG

Dugongs werden oft auch einfach Seekühe genannt und sind Verwandte der Manatis. Die pflanzenfressenden Meeressäuger verbringen die meiste Zeit damit, das Seegras vom Meeresboden abzugrasen.



SCHWARZSPITZEN-RIFFHAI

Der Schwarzspitzen-Riffhai ist eine weitverbreitete Haiart. Man findet ihn in flachen tropischen Gewässern, meist in der Nähe von Korallenriffen. Er ist leicht an der schwarzen Spitze seiner Schwanz- und Rückenflossen zu erkennen und schwimmt geschmeidig durchs Wasser.



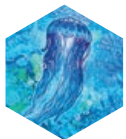
BARRAKUDA

Barrakudas sind Raubfische. Sie zeichnen sich durch einen schlanken Körperbau und spitze Zähne aus. Barrakudas können unheimlich schnell schwimmen - sie erreichen bis zu 43 km/h.



LANGSCHNÄUZIGES SEEPFERDCHEN

Die Langschnäuzigen Seepferdchen sind bekannt für ihre aufrechte Haltung im Wasser und die ungewöhnliche Fortpflanzung: Bei ihnen tragen die Männchen die Eier in ihrem Beutel aus, bis sie schlüpfen. Diese Seepferdchen können außerdem die Farbe ändern.



WÜRFELQUALLE

Die Würfelqualle ist ein wirbelloses Tier. Man erkennt sie an dem würfelförmigen Körper und den langen Tentakeln. Sie zählt zu den giftigsten Meerestieren. Die Berührung ihrer Tentakel kann sehr schmerzhaft und mitunter sogar tödlich sein.



CLOWNFISCH

Clownfische sind klein, leuchtend bunt und leben in Seeanemonen. Sie nutzen die giftigen Nesselzellen der Anemonen als Schutz vor Raubtieren und bieten den Anemonen im Gegenzug Nahrung und befreien sie von Parasiten.



WALHAI

Der Walhai ist der größte Fisch der Welt. Er kann bis zu 12 Meter lang werden. Dieser sanfte Riese aus dem Meer ernährt sich hauptsächlich von Plankton und kleinen Fischen.



RIFFKRAKE

Riffkraken leben in Korallenriffen und sind hochintelligent und anpassungsfähig. Sie können sehr gut die Farbe ändern und nutzen diese Fähigkeit zur Verständigung, Tarnung und Jagd.



GROSSER TÜMMLER

Große Tümmler sind hochintelligente und sehr soziale Tiere. Sie spielen gern, springen aus dem Wasser und toben durch die Wellen. Diese Delfine haben eine komplexe Sprache und kommunizieren mit Pfeif- und Klicklauten sowie Bewegungen.



HAMMERHAI

Hammerhaie haben einen hammerförmigen Kopf, fachsprachlich Cephalofoil genannt. Man nimmt an, dass diese Form ihre Sinneswahrnehmung verbessert. Sie haben einen 360°-Blick und können elektrische Impulse wahrnehmen und so leichter Beute finden.



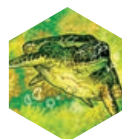
MURÄNE

Muränen sind faszinierende Tiere mit einem langen Körper und kräftigen Kiefern. Sie sind in erster Linie nachtaktiv. Tagsüber verstecken sich in Felsspalten und nachts gehen sie auf die Jagd.



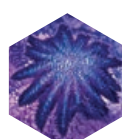
GEPUNKTETE KORALLENKRABBE

Die kleinen Krabben mit den kräftigen roten Punkten leben in Einklang mit bestimmten Korallenarten: Die Krabben schützen die Korallen vor korallenfressenden Seesternen und die Korallen bieten ihnen im Gegenzug Nahrung und Unterschlupf.



GRÜNE MEERESSCHILDKRÖTE

Die Grüne Meeresschildkröte ist ein großes Meeresreptil und wichtig für das Ökosystem unter Wasser. Man erkennt sie an ihrem grünlichen Panzer. Als Pflanzenfresser ernährt sie sich hauptsächlich von Seegras und Algen.



DORNENKRONEN-SEESTERN

Dornenkronen-Seesterne sind groß und stachelig. Sie können eine Bedrohung für Korallenriffe sein, denn sie fressen Korallenpolypen. Treten diese Seesterne in großer Zahl auf, können sie Korallenkolonien erheblich schaden.

ÖKOSYSTEME

STANDARD



Du erhältst 1 Punkt pro kleinem Tier, das an ein hier beheimatetes Tier angrenzt.



Für jeden Barrakuda / jede Muräne erhältst du 2 Punkte pro hier beheimatetem Tier.



Für jeden Großen Tümmler / Dugong erhältst du 3 Punkte pro hier beheimatetem Tier.



Für jeden Mantarochen / Riffkraken erhältst du 3 Punkte pro hier beheimatetem Tier.

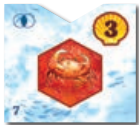


Für jeden Hammerhai / Schwarzsippen-Riffhai erhältst du 3 Punkte pro hier beheimatetem Tier.



Für jeden Buckelwal / Walhai erhältst du 4 Punkte pro hier beheimatetem Tier.

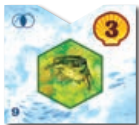
FORTGESCHRITTEN



Für jede Gepunktete Korallenkrabbe erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.



Für jeden Clownfisch erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.



Für jede Grüne Meeresschildkröte erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.



Für jede Würfelqualle erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.



Für jeden Dornenkronen-Seestern erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.



Für jedes Langschnäuzige Seepferdchen erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.

2x im Spiel



Für jedes Riff erhältst du 3 Punkte pro angrenzendem hier beheimateten Tier.

2x im Spiel



Für jedes hier beheimatete Tier erhältst du 2 Punkte pro angrenzendem kleinen Tier, das in den Ökosystemen direkt links und rechts von diesem Ökosystem beheimatet ist.

2x im Spiel



Hast du mindestens 3 dieses hier beheimateten Tieres, erhältst du 7 Punkte.

2x im Spiel



Wer vom hier beheimateten Tier die meisten angelockt hat, erhält 7 Punkte. Wer vom hier beheimateten Tier die zweitmeisten angelockt hat (mind. 1), erhält 3 Punkte. Bei Gleichstand erhalten immer alle daran Beteiligten die vollen Punkte.

Im Solomodus: Du erhältst 7 Punkte / 3 Punkte, falls das hier beheimatete Tier dein häufigstes / zweithäufigstes kleines Tier ist.

2x im Spiel



Für jedes hier beheimatete Tier erhältst du 4 Punkte.

Wichtig: Du darfst große Tiere nicht auf das hier beheimatete Tier legen.

2x im Spiel



Für jedes hier beheimatete Tier erhältst du 1 Punkt.

Wichtig: Du darfst große Tiere auf mehrere der hier beheimateten Tiere legen. (Diese Regel verändert die Vielfaltsregel.)

KORALLEN UND FARBLICH PASSENDE KLEINE TIERE

