

Aqualin

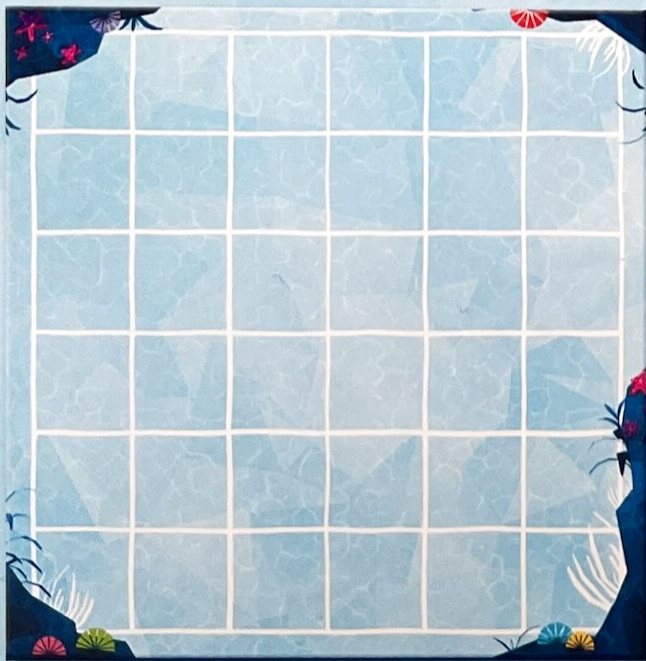
TACTISCH ONDERWATERDUEL

KORT SPELOVERZICHT

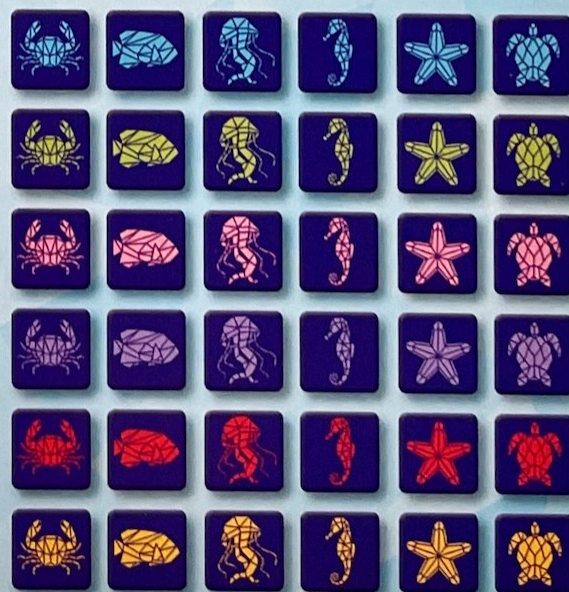
Allerlei zeebewoners leven op het rif en proberen de beste plek te vinden. Zodra een dier zich verplaatst, kan een ander snel zijn plaats innemen.

De spelers proberen zo groot mogelijke concentraties te vormen, de een scholen van dezelfde soort en de ander groepen van dezelfde kleur. Want hoe groter een school of groep is, hoe meer punten deze voor de betreffende speler oplevert. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

SPEELMATERIAAL



1 rif



36 zeebewoners

VOORBEREIDING

Leg het speelbord (het rif) tussen de spelers op tafel. Draai alle zeebewoners naar de achterkant, zodat de afbeeldingen erop niet zichtbaar zijn. Schud deze goed en leg ze als **voorraad** naast het speelbord.

Trek nu **6 stenen** uit de voorraad en leg deze **open** naast het speelbord. Deze vormen nu het **gemeenschappelijke aanbod**.

Bepaal wie van beide spelers aan het einde van het spel punten krijgt voor scholen (dezelfde diersoort) en wie voor groepen (dezelfde kleur). De speler die als laatste aan zee was, begint als actieve speler en voert de eerste beurt uit.

Gemeenschappelijk aanbod



Voorraad



SPELVERLOOP

Een speelbeurt bestaat uit 3 fasen:

1. Eén zeebewoner verplaatsen
2. Eén nieuwe zeebewoner op het rif zetten
3. Aanbod aanvullen

1. Eén zeebewoner verplaatsen

Opmerking: deze fase vervalt in de eerste beurt, omdat er nog geen zeebewoner op het rif is.

Voordat de actieve speler 1 zeebewoner uit het aanbod neemt, **mag** hij in zijn beurt 1 zeebewoner op het rif verplaatsen. De zeebewoner mag dan **binnen zijn rij of kolom** maximaal zo ver worden verschoven tot hij het volgende dier of de rand van het rif treft.

2. Eén nieuwe zeebewoner op het rif zetten

De actieve speler kiest 1 zeebewoner uit het aanbod en legt deze op een leeg veld naar keuze. Dat kan een aan een ander dier grenzend veld zijn, maar dat is niet verplicht.

Tip: om het overzicht eenvoudiger te kunnen bewaren, raden we aan om zeebewoners van dezelfde soort in dezelfde richting te oriënteren.

3. Aanbod aanvullen

Voordat hij zijn beurt eindigt, trekt de actieve speler 1 steen uit de voorraad en legt deze open in het aanbod. Daarna is de andere speler aan de beurt.

Opmerking: is de voorraad leeg, dan kunnen de spelers geen stenen meer trekken. Speel dan verder totdat het aanbod leeg is.

De spelers zijn afwisselend aan de beurt en spelen door totdat het rif met alle 36 zeebewoners gevuld is. Daarna vindt de telling van de scholen en groepen plaats.

Voorbeeld 1

“Eén zeebewoner verplaatsen”





Nora speelt op scholen van dezelfde diersoort. Ze verschuift de  gele krab naar de  paarse krab.

Voorbeeld 2

“Eén zeebewoner op het rif zetten”



Om te voorkomen dat Mark de  gele krab in zijn beurt weer terugschuift, legt Nora nu de  roze krab.

TELLING VAN SCHOLEN EN GROEPEN

Het puntenaantal van een speler bestaat uit de waarden van zijn scholen of groepen op het rif. Een zeebewoner kan tegelijkertijd bij een groep van dezelfde kleur **en** bij een school van dezelfde diersoort horen. **Een school** bestaat uit 2 of meer zeebewoners van dezelfde diersoort. **Een groep** bestaat uit verschillende zeebewoners van dezelfde kleur. Zeebewoners in scholen of groepen **moeten horizontaal of verticaal aan elkaar liggen**.

Laat tijdens de telling alle zeebewoners op het rif liggen en gebruik het overzicht van de zeebewoners op blz. 1 als hulp. Tel eerst alle groepen van dezelfde kleur (blauw, groen, roze, ...). Daarna de scholen van dezelfde diersoort (krab, vis, kwal, ...).

Onderstaande tabel geeft aan hoeveel punten een speler voor een school of groep krijgt:

Dieren in de school of groep	2	3	4	5	6
Punten	1	3	6	10	15

Opmerking: één afzonderlijk dier is geen school of groep en levert geen punten op! Bij een gelijke stand wint de speler die niet was begonnen.

Voorbeeld:

Mark speelt op groepen van **dezelfde kleur**.

Hij telt de groepen in de

kleuren ■ blauw (4 dieren = 6 punten, 2 dieren = 1 punt),

■ groen (1 punt),

■ roze (3 punten),

■ paars (3 punten),

■ rood (3 punten) en tot slot

■ geel (2x 1 punt). In totaal heeft hij **19 punten**.



Nora speelt op scholen van **dezelfde diersoort**.

Zij telt achtereenvolgens krabben (1 punt), vissen (6 punten), kwallen (1 punt), zeepaardjes (2x 1 punt), zeesterren (10 punten) en schildpadden (1 punt).

Zij heeft **21 punten** en wint!

REVANCHE

Willen de spelers nog een potje spelen? Verwissel dan de rollen. Wie groepen van dezelfde kleur vormde, gaat nu voor scholen van dezelfde diersoort, en omgekeerd.



© 2020 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Alle rechten voorbehouden
Made in EU



KOSMOS



Auteur: Marcello Bertocchi is een fervente speler met een brede interesse in alle soorten spellen. Na een paar jaar in Japan keerde Marcello met veel ervaring, nieuwe ideeën en spellen naar Italië terug, waar hij zijn vrouw leerde kennen. Sinds kort bestudeert en verzamelt hij strategische tweepersoonsspellen en richtte hij XVgames op, een klein bedrijf dat in tweepersoonsspellen gespecialiseerd is. Zijn FeudaLink won in 2018 de tweede prijs in de speelauteurswedstrijd Premio Archimede en verschijnt nu onder de naam Aqualin bij 999 Games.

Illustraties: Sophie Rekasowski
Grafische vormgeving: Sensit Communication
3D-afbeelding: Andreas Resch