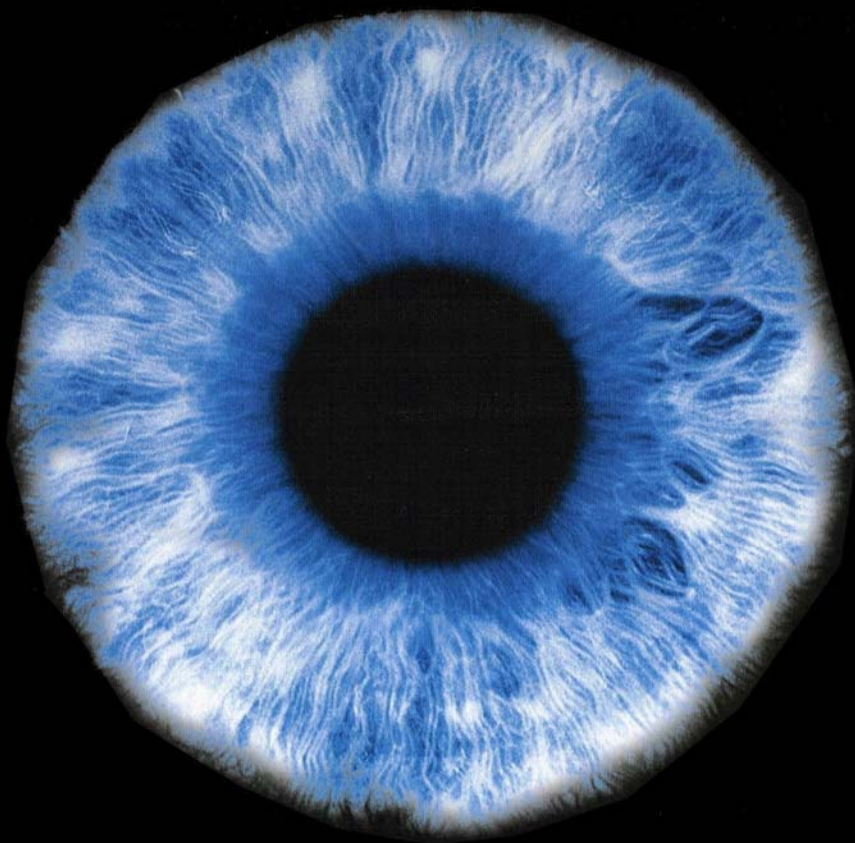


frank schätzing

Der Schwarm



ein spiel von wolfgang kramer und michael kiesling

KOSMOS

Der Schwarm
Naar de gelijknamige bestseller van Frank Schätzing
Kosmos, 2008
Wolfgang KRAMER & Michael KIESLING
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Doel van het spel

Elke speler kruipt in de rol van een natie en onderzoekt de zee en de zwerm. Om dit te kunnen doen, bouwt iedere speler onderzoeksstations van waaruit schepen in zee kunnen steken. Watermonsters worden onder de vorm van zwermtegels ingezameld. Wetenschappers en geleerden onderzoeken de ingezamelde tegels en brengen ze tot slot terug naar de zee. In het streven om een verbinding met de zwermkoningin tot stand te brengen, worden de in zee teruggelegde zwermtegels gekenmerkt met een boei. De speler die aan het einde van het spel de meeste onderzoekspunten bezit, wint het spel. Maar, wees toch voorzichtig want de gevaren loeren overal.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord

➡ 12 schepen in 4 kleuren

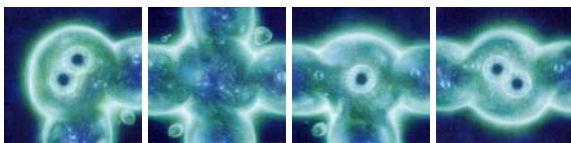


➡ 4 volgordestenen in 4 kleuren



➡ 4 speloverzichten

➡ 59 zwermtegels



➡ 28 onderzoekers in 4 kleuren



➡ 112 boeien in 4 kleuren



➡ 4 telstenen in 4 kleuren



➡ 5 gevarenfiguren
(1x kreeft, 2x walvis, 2x tsunami)



➡ 1 handleiding

➡ 24 onderzoeksstations in 4 kleuren



➡ 24 actiekaarten

➔ 1 groene kaart
onderzoeksstation



➔ 6 blauwe kaarten



➔ 13 beige kaarten



➔ 4 spelers-
volgordekaarten



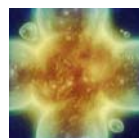
• 4 capaciteits-
kaarten



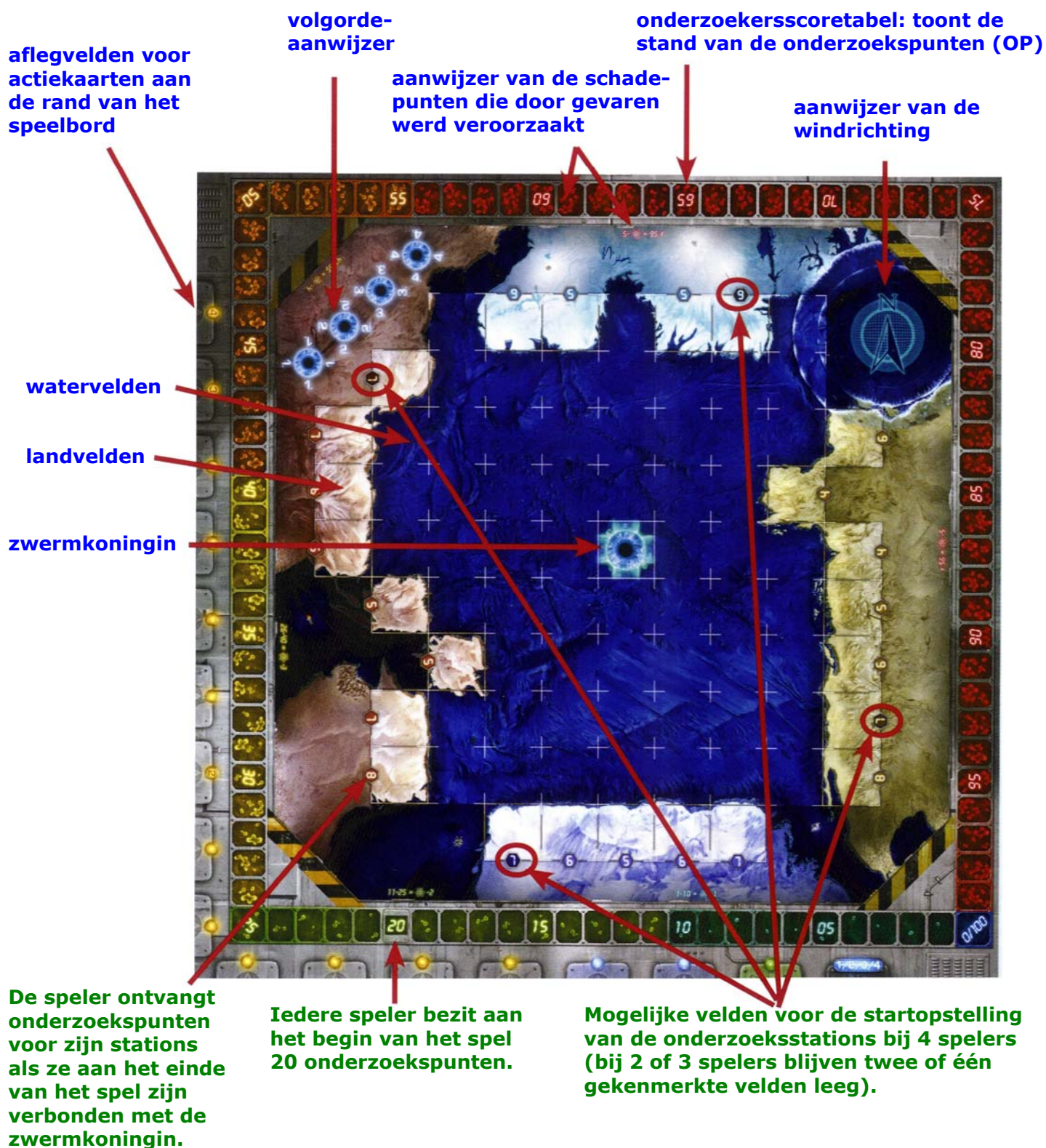
• 4 joker
actiekaarten



➡ 4 gouden zwermtegels



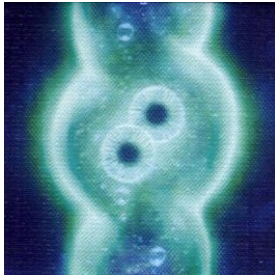
Het speelbord



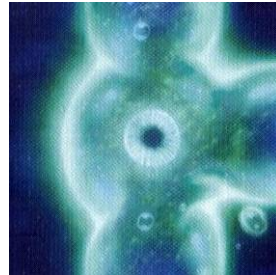
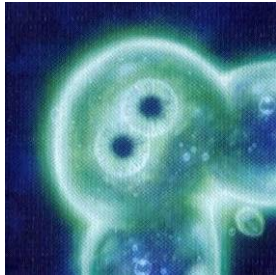
De zwermtegels

Aan de voorzijde van de zwermtegels zijn twee, drie of vier verbindingsmogelijkheden te zien. De tegels met twee of drie verbindingsmogelijkheden tonen ook één of twee zwermogen. De speler die een zwermtegel met een zwermog op het speelbord plaatst, ontvangt één onderzoekspunt per zwermog.

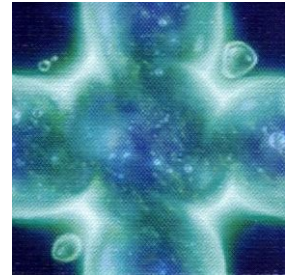
voorzijde



2 verbindingen

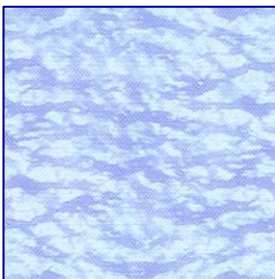


3 verbindingen



4 verbindingen

rugzijde



Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

De **59 zwermtegels** worden verdekt zeer grondig gemixt en daarna **verdekt** op de watervelden gelegd (met de helblauwe zijde naar boven).

Het veld van de zwermkoningin, in het midden van het speelbord, blijft vrij.

Iedere speler ontvangt **1 overzichtsbord**, kiest een kleur en ontvangt het spelmateriaal in zijn kleur: **6 onderzoeksstations**, **3 schepen**, **7 onderzoekers**, **28 boeien**, **1 volgordesteen**, **1 telsteen** en ook **1 joker-actiekaart**. Iedere speler plaatst zijn telsteen op het veld 20 van de onderzoekersscoretabel (= 20 onderzoekerspunten). In een spel met minder dan 4 spelers, blijft het spelmateriaal van de niet gebruikte kleuren in de doos.

De **6 blauwe actiekaarten** worden gemixt en naast het speelbord als verdekte stapel klaargelegd.

De **13 beige actiekaarten**: Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende kaarten verwijderd:

- **bij 2 spelers**: 3 actiekaarten schip en 3 actiekaarten onderzoeker.
- **bij 3 spelers**: 1 actiekaart schip.
- **bij 4 spelers**: er wordt met alle 13 kaarten gespeeld.

De actiekaarten die in het spel blijven, worden zeer grondig gemixt en klaargelegd.

De **groene actiekaart onderzoeksstation** wordt klaargelegd.

De **4 spelersvolgordekaarten** komen telkens, afhankelijk van het aantal spelers, in het spel (bij twee spelers dus de kaarten 1 en 2).

De **4 capaciteitskaarten** worden waaivormig uitgestald en samen met de **4 gouden zwermtegels** en de **5 gevarenfiguren** naast het speelbord klaargelegd.

Het eerste onderzoeksstation

Aan het begin van het spel bezit iedere speler één onderzoeksstation met één onderzoeker op een landveld. We raden aan om in het eerste spel de startopstelling te nemen zoals is aangegeven op pagina 3.

De **jongste speler** begint en plaatst één van zijn stations samen met een onderzoeker op één van de vier landvelden (die met donkere achtergrond zijn geaccentueerd). Vervolgens plaatst hij zijn volgordesteen **op veld 1 van de volgordeaanwijzer** van het speelbord.

Daarna plaatst de tweede jongste speler zijn station samen met een onderzoeker op één van de drie andere startvelden (met donkere achtergrond) en plaatst zijn volgordesteen op veld 2 van de volgordewijzer ... enzovoort.

In volgende partijtjes kan men deze onderzoeksstations vrij plaatsen, zoals wordt beschreven in de varianten aan het einde van deze handleiding.

Spelverloop

Het spel verloopt over **meerdere etappes**:

- in een spel met 2 spelers worden 4 etappes gespeeld
- in een spel met 3 of 4 spelers worden 3 etappes gespeeld.

Iedere etappe verloopt in **2 fases**:

⇒ **Fase 1: Actiekaarten verwerven**

⇒ **Fase 2: Actiekaarten uitspelen**

Aan het einde van elke etappe volgt een **waardering**.

Actiekaarten klaarleggen

De actiekaarten worden op de volgende manier klaargelegd:

De zeer grondig gemixte **beige actiekaarten** worden open aan de rand van het speelbord gelegd, en dit afhankelijk van het aantal spelers (zie afbeelding op de volgende pagina).

Van de stapel van de **blauwe actiekaarten** worden er twee genomen en open op de beide blauwe randvelden gelegd.

De **groene actiekaart onderzoeksstation** wordt op het groene randveld ernaast gelegd.

Aan het rechtereinde van de vitrine worden tot slot de **spelersvolgordekaarten in een stapel** gelegd. Bovenaan ligt de waarde 1, daaronder de 2 ... enzovoort. Alle actiekaarten vormen een samenhangende rij die eindigt met de volgordekaarten.

Voorbeeld van het klaarleggen van actiekaarten in een spel met 2 spelers

Bij **4 spelers** begint de vitrine van de **13 beige** actiekaarten hier.

Bij **3 spelers** begint de vitrine van de **12 beige** actiekaarten hier.

Bij **2 spelers** begint de vitrine van de **7 beige** actiekaarten hier.



Fase 1: Actiekaarten verwerven

De speler wiens volgordesteen op veld 1 staat, begint het spel. Daarna volgt de speler wiens volgordesteen op veld 2 staat ... enzovoort.

De speler die aan de beurt is, neemt 1 actiekaart.

Dit gaat zolang door tot alle actiekaarten, inclusief de volgordekaarten, zijn verworven.

De kaart op de **voorste positie kost niets**. Als een speler toch liever een andere kaart wil nemen, betaalt hij onderzoekspunten (OP) en gaat met zijn telsteen het desbetreffende aantal velden terug op de scoretabel.

De kosten

De kaart die gans vooraan ligt (op de eerste positie), kost niets (0 OP). Een kaart die op de tweede positie ligt, kost 1 OP, een kaart op de derde positie kost 2 OP ... enzovoort (zie ook afbeelding op pagina 6).

Na iedere kaartname veranderen de kosten van de achtergebleven kaarten voor de volgende speler. Als er een lege plaats ontstaat in de rij worden de kaarten vóór deze lege plaats telkens één veld naar rechts verschoven zodat de lege plaats wordt gesloten.



Voorbeeld

Om de lege plaats te sluiten, worden de eerste vier kaarten één veld verder naar rechts verschoven.

De volgordekaarten die aan het einde van de rij liggen, kosten dus ook onderzoekspunten. De speler die een volgordekaart verwerft, neemt de stapel en kiest hieruit één volgordekaart (dit moet absoluut niet de bovenste kaart zijn, maar de bovenste kaart zal meestal wel worden gekozen).

BELANGRIJK

Iedere speler moet precies 1 volgordekaart verwerven en ook 4 actiekaarten bij vier spelers, en 5 actiekaarten bij 2 en 3 spelers.

De speler die geen onderzoekspunten meer bezit, moet de voorste kosteloze actiekaart nemen. De speler die voor het verwerven van een volgordekaart geen onderzoekspunten meer heeft, moet zolang wachten tot hij kosteloos een volgordekaart kan krijgen.

Capaciteitskaarten nemen



De speler die een volgordekaart verwerft, kiest onmiddellijk één van de 4 capaciteitskaarten en legt deze kaart open voor zich neer. De capaciteitskaarten zijn van zeer groot nut en kunnen alleen in het verloop van deze etappe worden ingezet. Ten laatste aan het einde van deze etappe moeten ze terug in de algemene voorraad, naast het speelbord, worden gelegd.

De volgordesteen plaatsen

Nadat alle actiekaarten en volgordekaarten werden verworven, plaatst iedere speler zijn volgordesteen op de volgordeaanwijzer van het speelbord op de positie die zijn volgordekaart toont. De speler die de volgordekaart 3 heeft, plaatst dus zijn steen op het volgordeveld 3.

Vanaf nu wordt in deze volgorde gespeeld.

De volgordekaarten worden opnieuw aan de rand van het speelbord op een stapel gelegd, met de kaart met de waarde 1 naar boven.

Deze volgordekaarten liggen dus al klaar voor de volgende etappe.



Fase 2: Actiekaarten uitspelen

De speler wiens volgordesteen op de eerste positie staat, begint. Daarna volgen de andere spelers in overeenstemming met hun positie.

De speler die aan de beurt is, speelt **één actiekaart** uit en **voert** de daarbij behorende **actie uit**.

Daarna speelt de volgende speler een actiekaart uit ... enzovoort. Dit gaat zolang door tot alle actiekaarten werden uitgespeeld.

- De **blauwe actiekaarten** worden na hun inzet in de doos teruggelegd en niet meer gebruikt (alleen in het spel voor 2 spelers worden deze kaarten nog gebruikt in de vierde etappe).
- De uitgespeelde **beige actiekaarten** worden naast het speelbord verzameld. Aan het einde van de ronde worden ze verdekt zeer grondig gemixt en ze staan, evenzo als de **groene kaart**, in de volgende etappe opnieuw klaar voor gebruik.
- De **joker-actiekaarten** blijven bij de speler. Ze worden na de gekozen actie op de rugzijde gedraaid.

Voor de acties die kunnen gekozen worden, speelt het geen rol of de actiekaart nu blauw, beige of groen is.

Er zijn **6 verschillende** actiemogelijkheden
(die ook de jokeractie toont)



ONDERZOEKSSTATION

Op een vrij landveld naar keuze wordt een **onderzoeksstation** opgericht en wordt een onderzoeker geplaatst. Het kan ook gebeuren dat een speler een station zonder onderzoeker opricht of een onderzoeker op een al eerder opgericht station moet plaatsen omdat hij geen stations meer in zijn voorraad heeft. Een speler die noch een station, noch een onderzoeker heeft, zal deze kaart niet benutten. Op **elk landveld** kan **maximaal 1 station** staan.



SCHIP

De speler kan (moet echter niet) **een schip** van zijn voorraad op een waterveld, direct aangrenzend aan een eigen onderzoeksstation, inzetten. Vervolgens kan hij eigen schepen van **0 - 3 watervelden** ver bewegen. Welke en hoeveel schepen hij wil bewegen, moet de speler zelf beslissen. In totaal mogen de schepen echter **maximaal 3 velden** ver worden bewogen.

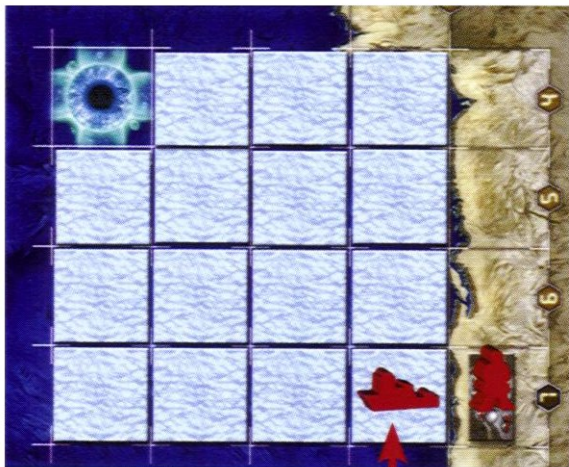
Een schip kan horizontaal en verticaal (niet diagonaal) varen in alle richtingen in dezelfde beurt, ook heen en terug. Een schip kan zonder beperking op en over alle watervelden varen, ook op en over velden met gevaren of boeien of eigen of vreemde schepen.

De speler die met zijn schip een verdeckte zwermtegel verlaat, ontvangt de tegel en legt de tegel onmiddellijk open voor zich neer. De speler ontvangt de tegel ook als op dit veld nog gevaren en/of andere schepen staan. Deze voorwerpen worden even opgetild en nadat de tegel werd weggenomen, terug op dit veld geplaatst. De speler die dus drie velden ver vaart, kan in één beurt maximaal drie tegels ontvangen. Reeds blootgelegde en onderzochte zwermtegels (zie verder bij de onderzoeker) worden niet verzameld, maar blijven op het speelbord liggen.

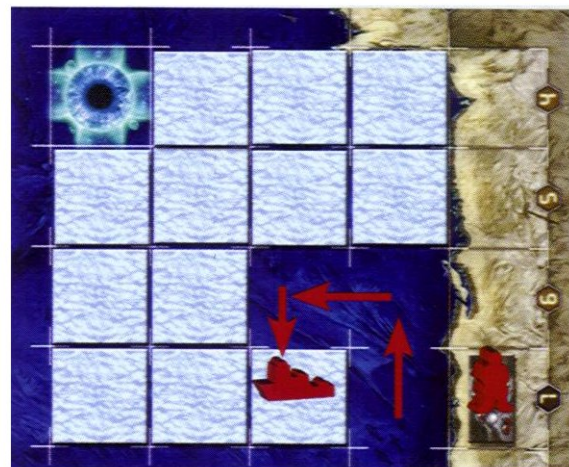
De speler die de capaciteitskaart 'Supersnel schip' bezit, kan in deze etappe, steeds wanneer hij een actiekaart schip inzet, tot 4 velden ver varen in plaats van tot 3.



Voorbeeld van een speelbeurt met een schip



Rood speelt zijn actiekaart schip uit en zet voor het eerst een schip in.



Rood vaart met zijn schip 3 velden ver en verzamelt 3 zwermtegels.



ONDERZOEKER

De speler kan ofwel

- **een extra onderzoeker** op een eigen onderzoeksstation **inzetten**.
- **de zwerm bestuderen** (zwermtegels en boeien plaatsen).

Onderzoeker inzetten (zolang de voorraad strekt)

Op een onderzoeksstation kunnen **maximaal 3 onderzoekers** worden ingezet; per onderzoeksactiekaart echter maar één.

Zwerm bestuderen

De speler die bestudeert, legt **eigen zwermtegels open** (met de voorzijde zichtbaar) terug op de watervelden van het speelbord en plaatst telkens **een eigen boei** op deze tegel.

Als de eigen boeien zijn opgebruikt, mag de speler eigen boeien verplaatsen.

Hierbij moeten de **volgende regels** worden gerespecteerd:

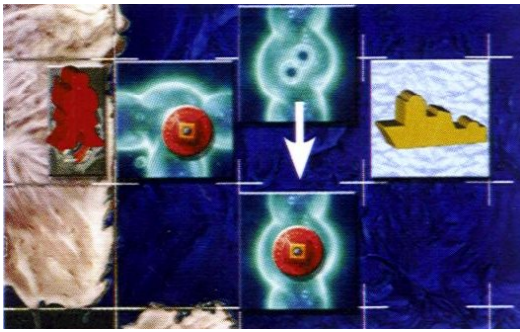
- Een speler mag maar zoveel zwermtegels op het speelbord leggen als het aantal onderzoekers dat hij op onderzoeksstations bezit. Aan het begin van het spel heeft iedere speler maar één onderzoeker op het speelbord.
 - De zwermtegels moeten een verbinding hebben met een eigen onderzoeksstation of met een eigen schip. De zwermtegels moeten echter niet elke verbinding die zij op dit moment op het speelbord vormen, voortzetten.
 - Zwermtegels mogen niet op verdekt liggende zwermtegels worden gelegd, maar alleen direct op zeevelden (Uitzondering: zie zwermtegel op zwermtegel).
 - In het geval er zich op het zeeveld schepen of gevaren bevinden, worden deze items gewoon opgetild, de zwermtegel wordt neergelegd en het schip of het gevaar wordt er bovenop geplaatst.
 - De zwermtegels moeten niet samenhangend worden neergelegd in zover een speler meerdere aanlegmogelijkheden heeft (bijvoorbeeld aan meerdere onderzoeksstations).
 - Op elke **zwermtegel die werd bestudeerd**, wordt een **eigen boei** gelegd.
 - Voor elke bestudeerde zwermtegel van 2 verbindingen ontvangt een speler 2 OP en voor elke bestudeerde tegel van 3 verbindingen ontvangt een speler 1 OP (onderzoekspunt). Voor een bestudeerde zwermtegel van 4 verbindingen ontvangt de speler geen OP.
- De eigen telsteen wordt op de scoretabel het desbetreffende aantal punten vooruit gezet.



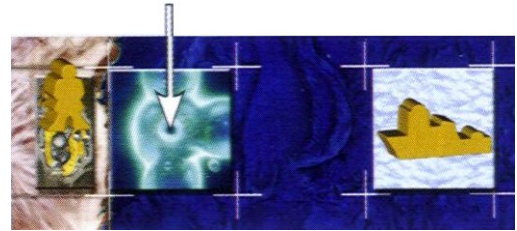
Geel kan deze zwermtegel plaatsen omdat de tegel een verbinding heeft met een eigen station.



Geel kan deze zwermtegel plaatsen omdat de tegel een verbinding heeft met het eigen schip.



Geel kan deze zwermtegel zo niet plaatsen omdat de tegel noch een verbinding heeft met een eigen station, noch met een eigen schip.



Geel kan deze zwermtegel zo niet plaatsen omdat de tegel noch een verbinding heeft met een eigen station, noch met een eigen schip.

UITZONDERING 'ZWERMTEGEL OP ZWERMTEGEL'

Een speler kan in het kader van de actie '**onderzoeker - zwerm bestuderen**' een zwermtegel **op** een al op het speelbord en met een eigen of vreemde boei gemarkeerde zwermtegel leggen.

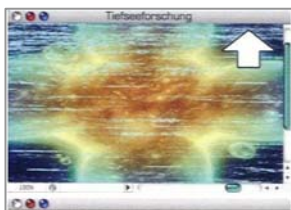
De voorwaarden voor zulk een actie zijn:

- De oorspronkelijke verbindingen moeten behouden blijven.
- De zwermtegel die bovenaan wordt gelegd, moet meer verbindingsmogelijkheden hebben als de tegel eronder. Op een tegel met twee verbindingen kan een tegel worden gelegd met drie of vier verbindingen. Op een tegel met drie verbindingen kan een tegel met vier verbindingen worden gelegd. Op een tegel met vier verbindingen kan **geen** zwermtegel meer worden gelegd.

Boven op de nieuwe zwermtegel liggen dan twee boeien: de boei die er al lag en een boei van de speler die deze actie uitvoerde. Alleen door deze actie is het mogelijk dat op een zwermtegel meerdere boeien (van een zelfde of een andere kleur) liggen.

VERBINDING MET DE KONINGIN

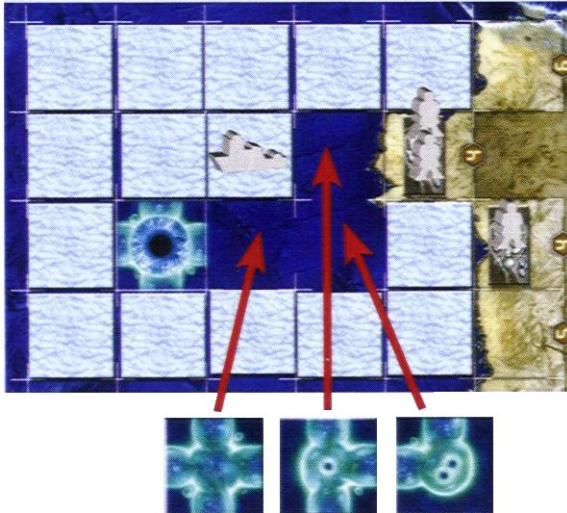
Iedere speler die een verbinding van minstens één eigen station met de koningin tot stand brengt, legt op het veld van de koningin een boei. Vanaf dat moment behoort het veld van de koningin tot het eigen geïntegreerd systeem. Op het veld van de koningin kan per speler steeds maximaal 1 boei liggen.



*De speler die de capaciteitskaart '**Gouden zwermtegel**' bezit, kan onmiddellijk één gouden zwermtegel van de voorraad nemen, voor zich neerleggen en op een tijdstip naar keuze in deze of in een andere etappe in het kader van de actie '**onderzoeker - zwerm bestuderen**' deze tegel op het speelbord leggen en markeren met een eigen boei.*

Voorbeeld van een speelbeurt 'onderzoeker - zwerm bestuderen'

Wit speelt de actiekaart 'onderzoeker' uit. Omdat hij drie onderzoekers bezit, kan hij maximaal drie zwermtegels op het speelbord plaatsen. Hij moet de tegels zo plaatsen dat ze een verbinding vormen met een eigen station of met een eigen schip.



Wit heeft drie zwermtegels op het speelbord gelegd en de tegels gemarkeerd met een boei. Hij ontvangt meteen 3 OP (2 voor de tegel met twee verbindingen en 1 voor de tegel met drie verbindingen en geen OP voor de tegel met 4 verbindingen). Omdat hij een verbinding tot stand brengt met de koningin mag hij ook een extra boei op de koningin plaatsen.



SCHIP & ONDERZOEKER

De blauwe actiekaart '**Schip & onderzoeker**' is er maar éénmaal in het gehele spel. Deze bijzondere kaart geeft de speler **twee acties in één speelbeurt**. De speler voert na elkaar de acties 'schip' en 'onderzoeker' uit in een volgorde naar keuze.

DE GEVAREN: WALVIS - TSUNAMI - KREEFT

Als een speler een gevaar activeert, ontvangt hij onderzoekspunten als het gevaar één of meerdere medespelers beschadigt. De gevaren kunnen pas dan schade veroorzaken als een desbetreffende actiekaart wordt uitgespeeld en het gevaar wordt bewogen.

Het gevaar treft alleen de medespelers (niet de eigen schepen en/of stations).

Een gevaar ontstaat pas op het moment dat een gevaar op of over een veld met vreemde schepen en/of stations wordt verplaatst.

Een rustend gevaar veroorzaakt geen schade. Als een gevaar met zijn eerste bewegingspunt een veld verlaat, ontstaat op het uitgangsveld geen schade. Staat er echter een vreemd schip op het veld van de koningin als daar een nieuw gevaar (walvis of tsunami) wordt ingezet, leidt dit schip wel schade.

Het veld waarop een gevaar staat, kenmerkt de startplaats waarop het gevaar bij zijn volgende beurt start. Per speelbeurt kan een gevaar maar éénmaal over een veld verplaatst worden en het gevaar kan niet terug naar zijn startplaats (het veld van waaruit het vertrokken is).

Een gevaar kan maximaal zo veel velden ver worden verplaatst als op de actiekaart wordt aangegeven (minder velden zijn wel toegelaten).



WALVIS

De speler moet ofwel

- **één walvis van de voorraad** op het **veld van de koningin** plaatsen en dan **verplaatsen**.
- **een walvis** die zich al in het spel bevindt, **verplaatsen**.

VERPLAATSING

De walvis verplaatst zich **horizontaal** en **verticaal** (niet diagonaal) in elke richting zo veel velden ver als op de actiekaart wordt aangegeven. De walvis mag **zo vaak hij wil afbuigen**. Hij kan worden bewogen over ieder waterveld, om het even of het veld bezet is of niet. Een walvis gaat nooit aan land. Een walvis blijft tot aan het einde in het spel.



TSUNAMI (vloedgolf)

De speler moet ofwel

- **één tsunami van de voorraad** op het **veld van de koningin** plaatsen en dan **verplaatsen**.
- **een tsunami** die zich al in het spel bevindt, **verplaatsen**.

VERPLAATSING

De tsunami verplaatst zich **horizontaal**, **verticaal** en **diagonaal** zo veel velden ver als op de actiekaart wordt aangegeven. De tsunami mag tijdens zijn tocht **niet afbuigen**. Hij kan worden bewogen over watervelden en landvelden, om het even of het veld bezet is of niet. Als er al een tsunami in het spel aanwezig is, moet hij in zijn volgende beurt aan land gaan of respectievelijk van het speelbord worden verwijderd. Dit betekent dat de tsunami alleen die richting kan kiezen waardoor hij in zijn beurt het land bereikt of respectievelijk van het speelbord verdwijnt. De speelbeurt eindigt op het moment dat de tsunami een landveld bereikt. Hij komt terug in de voorraad terecht en kan opnieuw worden ingezet.



KREEFT

De kreeft wordt ingezet op een **onbezet landveld**. De kreeft verplaatst zich **uitsluitend voorwaarts** (nooit achterwaarts) **op en over landvelden** en dit **met de wijzers van de klok mee**. Hij verplaatst zich zo veel velden ver als op de actiekaart wordt aangegeven. De velden met **eigen stations** en **watervelden** worden **oversprongen** en **niet meegeteld** ! Een kreeft blijft tot aan het einde in het spel.

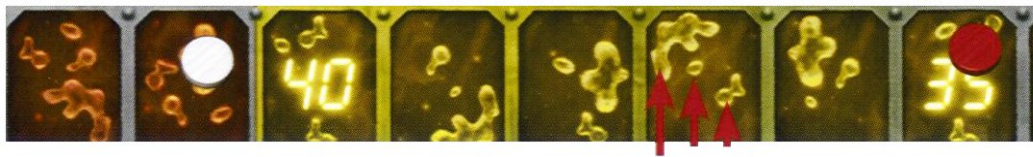
BEPALING VAN DE SCHADE

De schade die een gevaar veroorzaakt, hangt af van de kleur van het **veld** op de scoretabel waarop de telsteen van de **beschadigde speler** staat. Het aantal amoebes op het veld bepaalt de schade (blauw = 1, groen = 2, geel = 3, oranje = 4 en rood = 5).

In geval van schade moet de speler met zijn telsteen het desbetreffende aantal velden terug. De speler die het gevaar heeft geactiveerd, mag met zijn telsteen het desbetreffende aantal velden naar voor.

Voorbeeld

Rood heeft Wit tweemaal beschadigd. Wit moet aan Rood om te beginnen 4 OP afgeven. Omdat Wit hierdoor nog maar 37 OP bezit, moet Wit voor de tweede beschadiging nu nog slechts 3 OP afgeven. De witte telsteen valt terug tot op veld 34 en de rode telsteen wordt op veld 42 geplaatst.



scoretabel

schadepunten



*De speler die de capaciteitskaart '**Bescherming**' bezit, wordt in deze etappe door de gevaren minder beschadigd. Elke schade die deze speler oploopt, wordt verminderd met 1 punt.*

Indien bijvoorbeeld Wit in het voorbeeld deze capaciteitskaart had gehad, moest hij eerst maar 3 OP afgeven en daarna maar 2 OP afgeven. Wit zou dan gestaan hebben op veld 36 en Rood op veld 40.



Voorbeeld

A Walvis

Wit speelt de actiekaart walvis uit en plaatst de walvis op het veld van de koningin en verplaatst hem 3 velden over het rode schip tot op het gele schip. Geel en Rood worden beschadigd. Wit ontvangt de schadepunten als OP.

B Kreeft

Geel speelt de actiekaart kreeft uit. Hij plaatst de kreeft op een onbezet landveld en verplaatst de kreeft 4 velden ver. Hierbij overspringt de kreeft eigen landvelden en watervelden. Rood wordt tweemaal beschadigd. Geel ontvangt de schadepunten als OP.

C Tsunami

Rood speelt de actiekaart tsunami uit en plaatst hem op het veld van de koningin en verplaatst de tsunami 3 velden ver. De tsunami beschadigt Wit en Zwart. Rood ontvangt de punten.

D Tsunami

In de volgende beurt speelt Zwart eveneens een actiekaart tsunami. Zwart beslist de tsunami te spelen die al op het bord is. Omdat hij deze tsunami met de bewegingspunten die hij ter beschikking heeft op een landveld of van het bord moet zetten, heeft hij 5 mogelijke richtingen. Hij zet de tsunami diagonaal naar linksonder en beschadigt tweemaal Wit. Zwart ontvangt de punten. De tsunami wordt uit het spel genomen en in de voorraad gelegd.

Joker-actiekaarten



Elke speler bezit een **joker-actiekaart** die hem toelaat één van de zes acties naar keuze uit te voeren (de dubbele actie 'schip & onderzoeker' is niet toegelaten).

Per etappe kunnen de spelers hun jokerkaart éénmaal inzetten. Daarna wordt de kaart op de rugzijde gedraaid.

Aan het begin van de volgende etappe wordt de joker-actiekaart terug blootgelegd en is ze opnieuw inzetbaar.

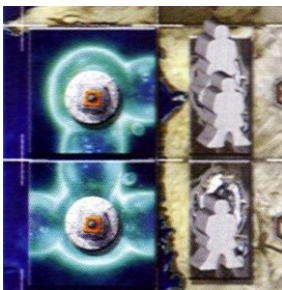
Waardering aan het einde van de etappe

Zodra **alle actiekaarten zijn uitgespeeld**, **eindigt de etappe** en volgt er een **waardering**.

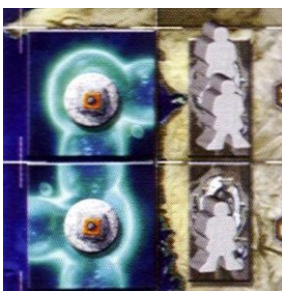
Iedere speler telt **alle elementen van zijn grootste geïntegreerd systeem**. Een geïntegreerde systeem bestaat uit samenhangende boeien, schepen, onderzoeksstations en onderzoekers. Hierbij horen alle **onderzoeksstations**, **onderzoekers**, **boeien** en **schepen** die aan het geïntegreerd systeem zijn aangesloten. Iedere element telt **1 punt**. In overeenstemming met het aantal behaalde punten rukt iedere speler met zijn telsteen naar voor op de scoretabel.

Voor een **geïntegreerd systeem** gelden de volgende regels:

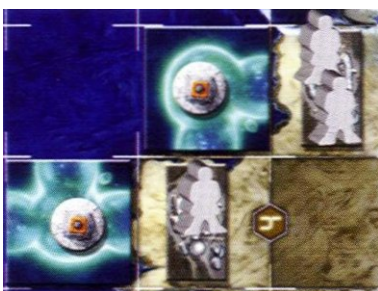
- Eigen onderzoeksstations kunnen alleen via zwermtegels met elkaar worden verbonden.
- Aandacht: Een schip werkt zoals een zwermtegel met 4 verbindingen en kan dus dienen voor een verbinding tussen eigen boeien, onderzoeksstations of ook de zwermkoningin.
- Gevaren of vreemde schepen onderbreken een geïntegreerd systeem niet.



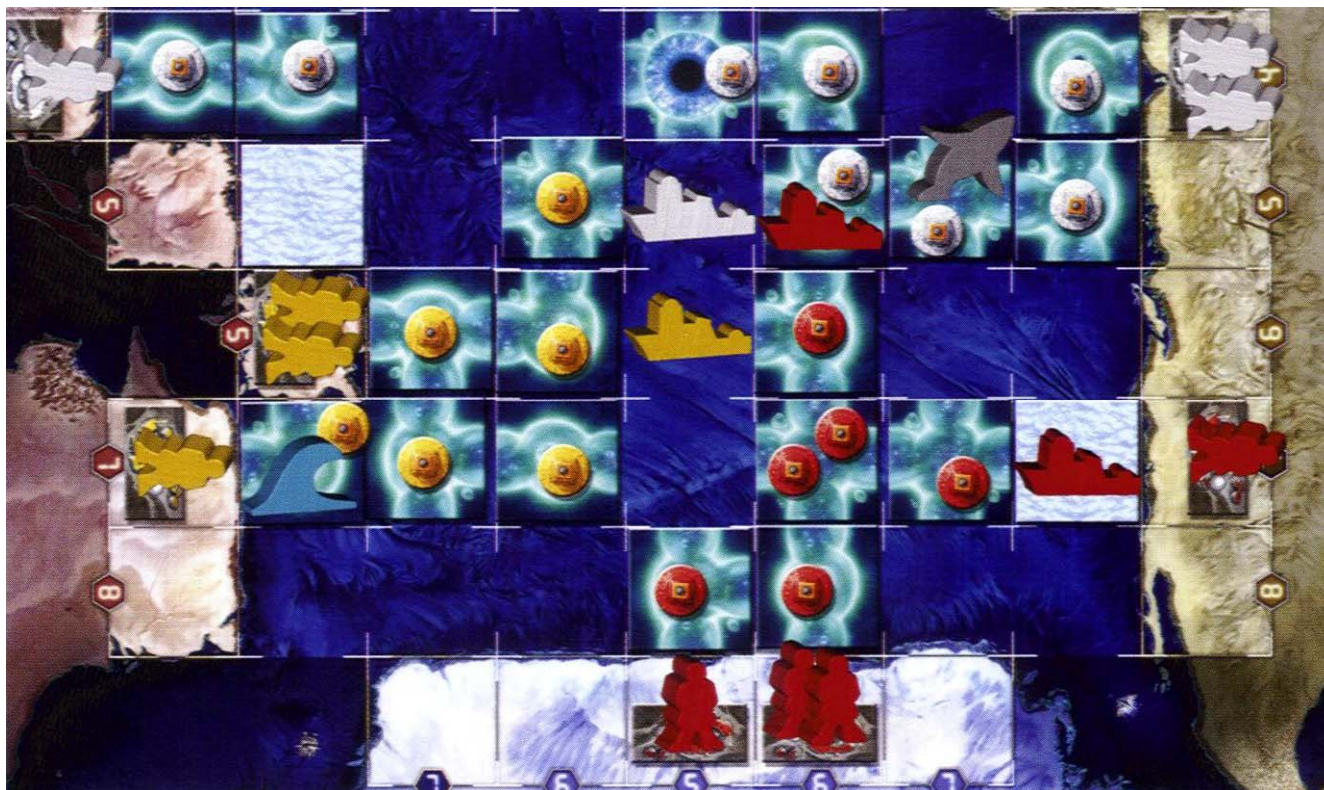
De beide stations hangen aan het zelfde geïntegreerd systeem.



Alleen het bovenste onderzoeksstation hangt aan het zelfde geïntegreerd systeem, het onderste station is niet verbonden (stations kunnen alleen via zwermtegels met elkaar worden verbonden).



De beide stations hangen aan het zelfde geïntegreerd systeem.



Voorbeeld

Geel ontvangt 11 OP

Geel heeft alle elementen, met uitzondering van zijn schip, aan zijn geïntegreerd systeem aangesloten.

Rood ontvangt 12 OP

Rood heeft zijn station (links onderaan) nog niet aangesloten. Zijn station uiterst rechts is via zijn schip (dat werkt zoals een zwermtegel met 4 verbindingen) aangesloten. Eénmaal heeft Rood twee tegels op elkaar gelegd (te herkennen aan de 2 boeien). De beide rode schepen zijn aan het geïntegreerd systeem aangesloten.

Wit ontvangt 10 OP

Wit heeft twee geïntegreerde systemen, één met 10 punten en één met 4 punten. Aangezien er maar één geïntegreerd systeem kan worden gewaardeerd, neemt hij natuurlijk het systeem dat hem 10 punten oplevert (1 station, 2 onderzoekers, 6 boeien en 1 schip).

De speler die de capaciteitskaart 'Geniale onderzoeker' bezit, ontvangt bij de waardering voor elke onderzoeker in zijn geïntegreerd systeem 2 OP in plaats van 1 OP.



Nieuwe etappe

De nieuwe etappe begint met het zeer grondig mixen en klaarleggen van de actiekaarten. Vervolgens verwerven de spelers opnieuw actiekaarten en volgordekaarten. De spelers komen aan de beurt in de volgorde die door de volgordesteen wordt aangegeven. Pas na het verwerven van de volgordekaarten plaatsen de spelers hun volgordesteen opnieuw op de volgordetabel. Iedere speler draait zijn joker-actiekaart op de voorzijde.

Bij 2 spelers worden in de vierde en laatste etappe de zes uit het spel genomen blauwe actiekaarten zeer grondig gemixt, twee daarvan worden verdekt getrokken en open in de actiekaartenvitrine van de vierde etappe gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt bij **2 spelers** naar **vier etappes** en bij **3 en 4 spelers** na **drie etappes**.

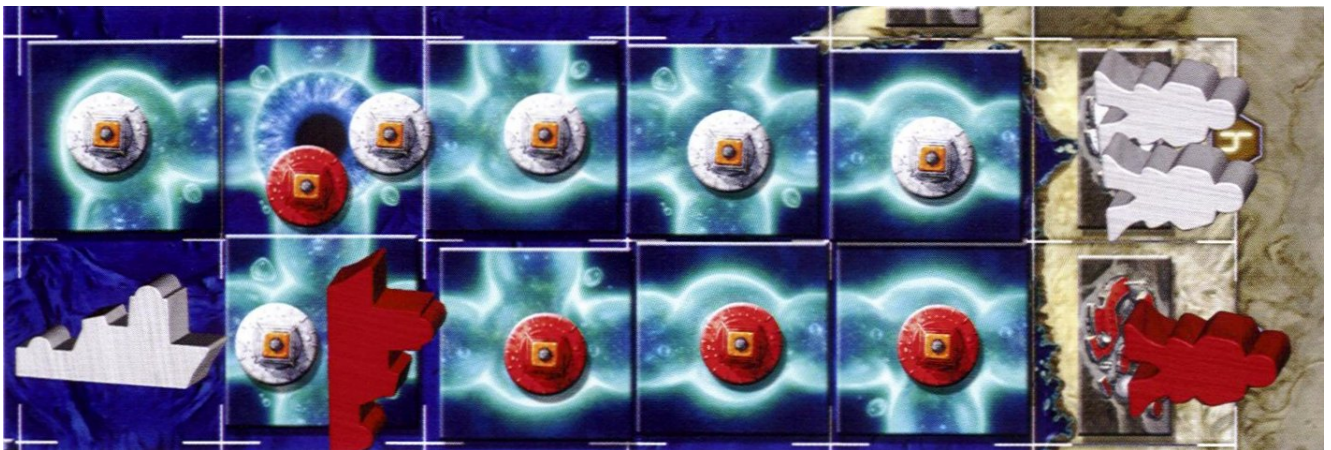
Na de laatste etappe, met inbegrip van de waardering van het langste eigen geïntegreerd systeem, vindt nog extra een slotwaardering plaats, waarbij er extra onderzoekspunten kunnen worden gescoord.

→ Onderzoeksstations met een eigen verbinding tot de zwermkoningin

Voor elk eigen onderzoeksstation, dat via het geïntegreerd systeem is verbonden met de zwermkoningin, ontvangt de speler zoveel punten als het veld toont waarop zijn station staat.

AANDACHT

Het veld van de koningin hoort voor elke speler tot zijn geïntegreerd systeem zodra een eigen ononderbroken verbinding van minstens één onderzoeksstation tot aan de koningin bestaat. Zonder aangesloten onderzoeksstation mag er ook geen eigen boei op de koningin worden gelegd.



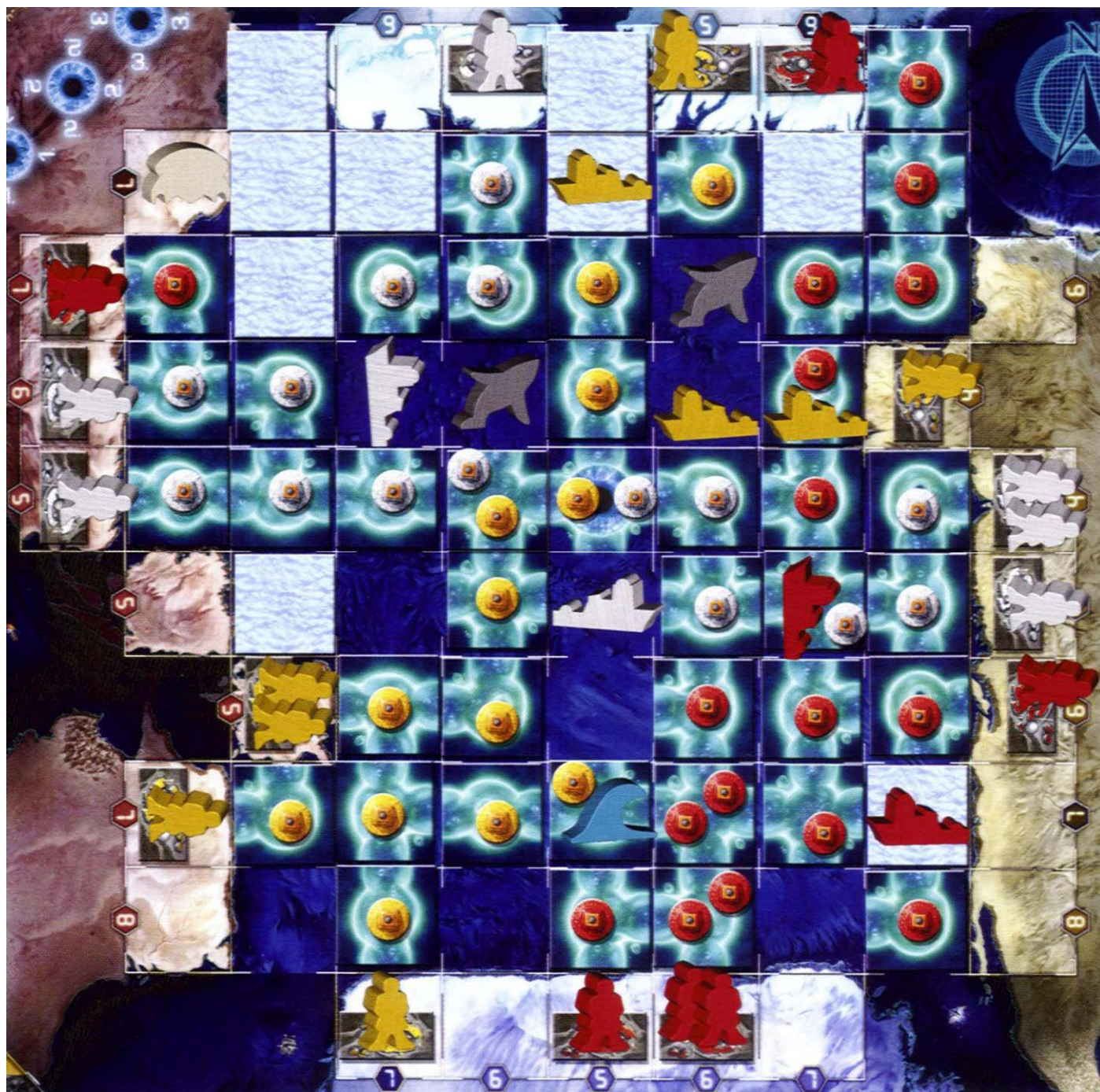
Voorbeeld

Als speler Rood zijn schip van dit veld moet verplaatsen, moet hij ook zijn boei van het veld van de koningin verwijderen omdat Rood dan geen verbinding meer heeft van zijn onderzoeksstation naar het veld van de koningin.

→ Verbindingen tussen eigen stations aan verschillende zijdes (windrichtingen)

Voor verbindingen tussen eigen onderzoeksstations aan verschillende zijdes ontvangt een speler voor **twee** met elkaar verbonden zijdes **10 OP**. Als **drie** zijdes met elkaar worden verbonden, ontvangt hij **30 OP** en als er **vier** zijdes met elkaar worden verbonden, ontvangt hij **50 OP**.

De speler die na de slotwaardering over de meeste onderzoekspunten beschikt, wint het spel.



Voorbeeld van een slotwaardering

Punten voor de onderzoeksstations die verbonden zijn met de koningin

Geel heeft 5 stations en allen hebben een verbinding met de koningin.

Geel ontvangt $5 + 5 + 7 + 7 + 4 = 28$ punten.

Rood heeft 5 stations, geen enkele is verbonden met de koningin. Rood ontvangt 0 punten.

Wit heeft 5 stations, maar slechts vier hebben een verbinding met de koningin. Het onderste station rechts onderaan heeft geen verbinding. Wit ontvangt $5 + 6 + 5 + 4 = 20$ punten.

Punten voor de verbindingen aan verschillende zijdes (windrichtingen)

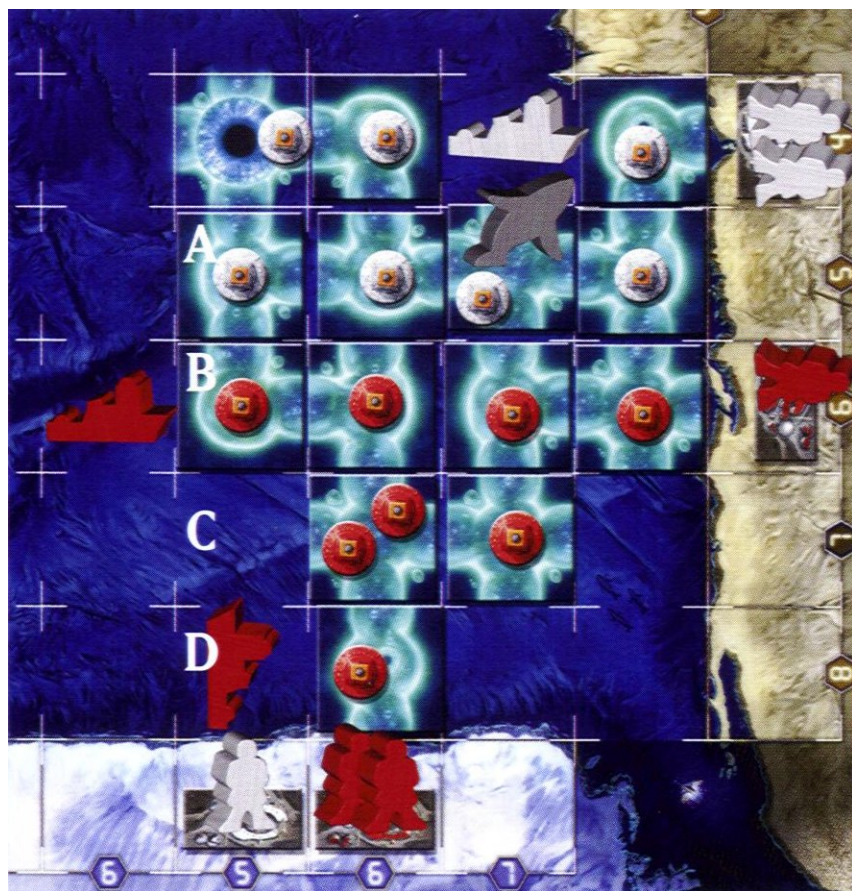
Geel heeft alle vier zijdes verbonden en ontvangt 50 punten.

Rood heeft drie zijdes verbonden (Noord, Oost en Zuid) en ontvangt 30 OP.

Wit heeft drie zijdes verbonden (Noord, Oost en West) en ontvangt 30 OP.

Tips

uitgangspositie



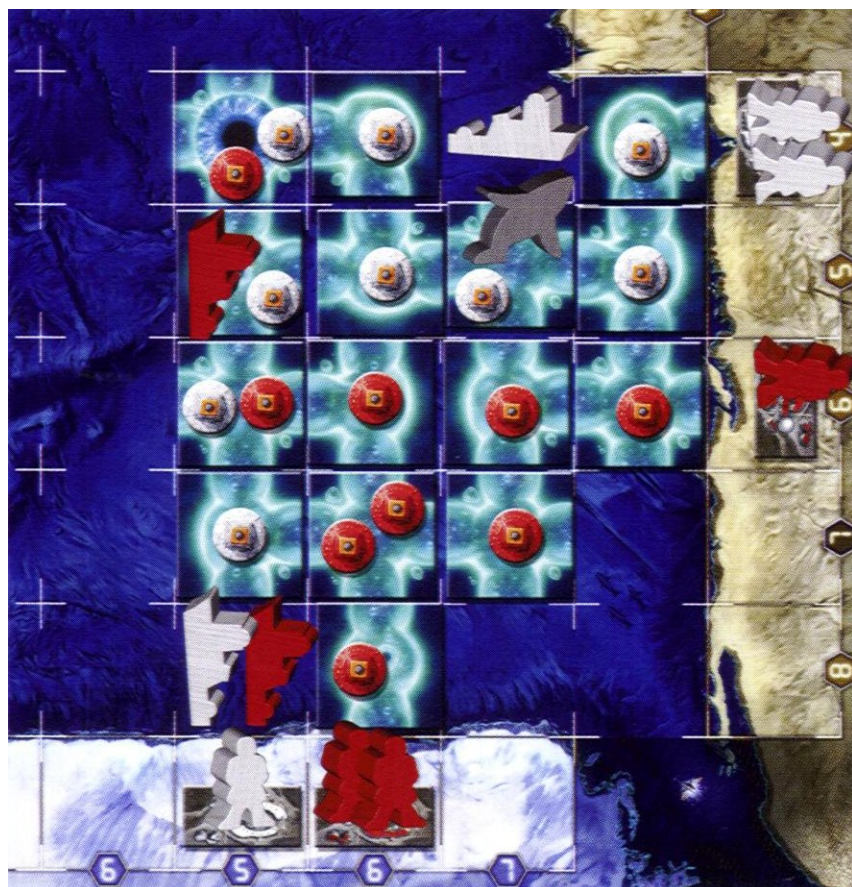
1. Hoe kan Rood een directe verbinding tot stand brengen met de koningin ?

Rood plaatst op veld A een schip of een zwermtegel met 4 verbindingen.

2. Hoe kan Wit zijn station onderaan verbinden met zijn geïntegreerd systeem ?

Wit plaatst op veld B een tegel van 3 of 4 verbindingen, op veld C en D telkens een passende tegel of hij zet op deze velden telkens een schip.

situatie na 2 speelbeurten



Variant 1

Startopstelling

Aan het begin van het spel worden de volgordekaarten zeer grondig gemixt en verdekt aan de spelers uitgedeeld. De speler die de **volgordekaart 4** ontvangt, bouwt als **eerste** een station met een onderzoeker op een landveld naar keuze.

Daarna volgen de spelers met de volgordekaarten 3, 2 en 1. Bij de bouw van het eerste station per speler moet een afstand van minstens 4 landvelden bestaan (minstens drie vrije landvelden tussen twee stations). De afstandsregel geldt alleen voor het eerste onderzoeksstation van een speler. Daarna begint het verwerven van de actiekaarten.

Tsunami

De tsunami wordt gevaarlijker. Zodra de tsunami inslaat op een landveld, worden ook de direct aangrenzende velden (horizontaal, diagonaal en verticaal) getroffen. Op deze velden wordt dus ook een schade veroorzaakt die echter één punt minder is dan het veld dat op de scoretabel wordt aangegeven. Ook hier geldt dat de eigen schepen en de eigen onderzoeksstations niet worden getroffen.

***AANDACHT:** De acht landvelden in de hoeken hebben maar één buurveld, alle andere landvelden hebben twee buurvelden.*

Variant 2

De actiekaarten worden in de hand genomen en vanuit de hand uitgespeeld. Hierdoor weten de spelers niet meer zo goed welke actiekaarten een speler nog bezit.

Wanneer en waarvoor ontvangt men onderzoekspunten (OP) ?

Onmiddellijk in de eigen speelbeurt

- bij het afleggen (= bestuderen) van zwermtegels
- bij het inzetten van een gevaar dat schade berokkent aan medespelers

Aan het einde van elke etappe

- voor het grootste geïntegreerde systeem. Een geïntegreerde systeem bestaat uit samenhangende boeien, schepen, onderzoeksstations en onderzoekers.

Aan het einde van het spel

- voor elk onderzoeksstation dat met de koningin is verbonden
- voor verbindingen van de eigen stations in de windrichtingen noord, oost, zuid en west (10, 30 of 50 OP).



25 januari 2009