

AQUARIUM



2-4



45'



8+

DOEL

Stel een schitterend aquarium samen en word beloond met een heleboel sterren!
Wie de meeste sterren haalt wint!

INHOUD

- 108 kaarten en 50 munten (25 zilver waarde '1' en 25 goud waarde '5')
- deze spelregels

SPELVOORBEREIDING

- Elke speler krijgt 3 gouden munten van waarde '5'.
Leg de rest van de muntjes aan de kant, deze vormen de bank.
- Elke speler krijgt 9 verschillende actiekaarten (te spelen in fase I en II).
De overblijvende kaarten worden uit het spel verwijderd (leg ze terug in de doos).
- Leg de 4 kaarten met de prijzen van het visvoer als een aparte stapel aan de kant.
- Elke speler krijgt een viskaart met waarde 1 (elke speler een andere kleur) en legt deze open voor zich neer (je start dus met één visje in jouw aquarium).
- Leg de voederkaarten even aan de kant en schud alle overblijvende kaarten (de vissen en planten) grondig. Maak 6 ongeveer gelijke stapels (als je met 2 of 3 spelers speelt, maak je 8 ongeveer gelijke stapels). Leg op stapel 2, 4 en 6 (met 2 of 3 spelers ook op stapel 8) een voederkaart. Schud deze stapels en leg ze op elkaar (stapel 1 bovenaan, stapel 6 of 8 onderaan). Deze trekstapel NIET MEER SCHUDDEN !!!
- Als je met 4 spelers speelt, leg dan de overblijvende voederkaart terug in de doos.
- Leg de trekstapel in het midden van de tafel en maak plaats voor een aflegstapel.
- De speler die het langst zijn adem kan inhouden wordt de startspeler.

SPELVERLOOP (extra spelregels voor 2 spelers achteraan)

Het spel verloopt over verschillende rondes. Elke ronde eindigt na het voeren van de vissen. Beginnend met de startspeler is elke speler in uurwijzerzin aan de beurt.

Belangrijk: als er aan het begin van je beurt geen kaart in het aanbod ligt (ook bij de startspeler), wordt de bovenste kaart van de trekstapel opengelegd als aanbod.

De speler die aan de beurt is (de actieve speler) heeft twee mogelijkheden:

1.) Passen

Als je geen interesse hebt in het huidige aanbod, als je geld nodig hebt of je tactisch gezien niet wil kopen, dan kan je passen. Je krijgt dan twee muntjes van waarde 1 van de bank. De bovenste kaart van de trekstapel wordt open aan het openliggende aanbod toegevoegd en de volgende speler is aan de beurt.

Belangrijk: wanneer er vijf kaarten in het aanbod liggen kan je niet passen. Als je geen interesse hebt in het aanbod, dan wordt het volledige aanbod verwijderd en wordt er opnieuw één kaart opengelegd van de trekstapel. Vervolgens kan jij kiezen of je dit nieuwe aanbod wil kopen of dat je toch wil passen.

2.) Kopen (of proberen te kopen)

Als het aanbod je interesseert, zeg je dat je de kaarten wil kopen, er volgen dan twee fases. De ANDERE spelers krijgen hierin de mogelijkheid om het aanbod (fase I) en de prijs (fase II) te beïnvloeden. Het aanbod wordt steeds in zijn geheel verkocht!



Viskaart



Plantkaart



Voederkaart



Prijs Visvoer



Actiekaart

FASE I: Wat kan er gekocht worden ? (het beïnvloeden van het aanbod)

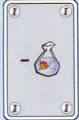
Alle andere spelers kiezen één van hun fase I actiekaarten en leggen deze gedekt voor zich neer. Deze kaarten worden één voor één omgedraaid en uitgevoerd (beginnend met de speler links van de actieve speler). De acties van gespeelde kaarten zijn VERPLICHT en moeten uitgevoerd worden (indien mogelijk).



Met deze kaart geef je aan dat je je niet wil bemoeien met het aanbod.
Opgelet! Deze "neutrale kaart" krijg je steeds terug op handen.



Met deze kaart voeg je de bovenste kaart van de trekstapel aan het aanbod toe.
Opgelet! Als er reeds vijf kaarten liggen heeft deze kaart geen effect.



Met deze kaart verplicht je de actieve speler om één vis (geen plant) uit het aanbod op de aflegstapel te leggen.
Opgelet! Als er maar één kaart in het aanbod ligt heeft deze kaart geen effect.



Met deze kaart verwijder je zelf één vis (geen plant) uit het aanbod (leg ze op de aflegstapel) en vervang je deze door de bovenste kaart van de trekstapel.



Met deze kaart wissel je zelf één vis (geen plant) uit je eigen aquarium met één vis (geen plant) uit het aanbod.

FASE II: Hoeveel zal het kosten ? (het beïnvloeden van de prijs)

Alle andere spelers kiezen één van hun fase II actiekaarten en leggen deze gedekt voor zich neer. Deze worden gelijktijdig omgedraaid en de prijs van het aanbod wordt bepaald volgens de regels hieronder.



Met deze kaart geef je aan dat je je niet wil bemoeien met de prijs.
Opgelet! Deze "neutrale kaart" krijg je steeds terug op handen.



Met deze kaart verhoog je de prijs van het aanbod met waarde 1



Met deze kaart verlaag je de prijs van het aanbod met waarde 1, (de prijs kan verlaagd worden tot nul, maar nooit onder nul).
je krijgt onmiddellijk een zilver muntje met waarde 1 van de bank.



Met deze kaart verdubbel je de prijs van het aanbod.



Met deze kaart halveer je de prijs van het aanbod. De actieve speler betaalt het bedrag NIET aan de bank maar aan jou, ALS hij het aanbod koopt. Afronden naar boven!

De basisprijs voor het aanbod is de som van de waarde van de vis- en plantenkaarten. Deze prijs wordt aangepast door eerst de +1 en -1 kaarten uit te voeren, dan de x2 kaarten en daarna de 1/2 kaarten. Uitgebreide regels voor de fase I en II kaarten (uitzonderlijke situaties) staan achteraan in de spelregels.

Als de actieve speler heb je nu de keuze om al dan niet te kopen :

- Als je het aanbod koopt, leg je de kaarten uit het aanbod voor je neer in jouw aquarium en betaal je het bedrag aan de bank of aan de speler(s) die de prijs halveerde(n). Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Als je het aanbod niet koopt is jouw beurt voorbij. Het aanbod blijft liggen voor de volgende speler. **Opgelet! GEEN kaart aan het aanbod toevoegen.**

De gespeelde actiekaarten (met uitzondering van de "neutrale kaart") zijn de spelers **VOORLOPIG** even kwijt en de spelers leggen ze op een persoonlijke aflegstapel.

VOEDERFASE



Wanneer een voederkaart wordt omgedraaid, wordt het spel onmiddellijk stilgelegd ... de vissen hebben honger en de spelers moeten visvoer kopen om ze te voederen. Schud de kaarten met de prijzen voor het visvoer en trek één kaart om de huidige prijs te bepalen. Alle spelers betalen nu aan de bank voor iedere vis in hun aquarium een bedrag gelijk aan de prijs van de vis (cijfer in luchtbel) vermenigvuldigd met de huidige prijs van het visvoer (een grote vis eet meer dan een kleine vis). Vissen waarvoor je geen visvoer wil of kan betalen, komen om van de honger en worden op de aflegstapel gelegd.

Het is in de voederfase dat het belang van de planten naar voor komt. Voor **ELKE** plant in je aquarium mag je namelijk één vis (ongeacht de grootte) gratis in leven houden, omdat deze plant voor zuurstof en voeding zorgt.

Nadat iedereen zijn vissen al dan niet gevoederd heeft, krijgen de spelers alle actiekaarten onmiddellijk terug op handen voor de volgende ronde.

De voederkaart wordt vervangen door de bovenste kaart van de trekstapel. Het spel gaat verder.

DE 'KWECKBAK'



Op het moment dat je twee identieke vissen (dezelfde kleur en dezelfde grootte) in jouw aquarium krijgt, kan je er voor kiezen (en enkel dan) om deze twee vissen uit je aquarium te halen en ze in een kweekbak te plaatsen (leg deze twee vissen gekruist op elkaar). De vissen in een kweekbak moeten niet gevoederd worden, maar ze mogen ook nooit meer terug in het aquarium en zullen dus geen sterren opbrengen. Elke speler krijgt slechts één kweekbak. Je kan wel "duurdere" vissen in jouw kweekbak plaatsen door de vorige op de aflegstapel te leggen. Aan het begin van je beurt (maar nadat één kaart werd omgedraaid indien er geen aanbod meer was) krijg je naargelang de grootte van de vissen in je kweekbak 1, 2 of 3 zilveren muntjes van de bank. Een nieuw visje is ontstaan en wordt verkocht aan een ~~restaurant~~ aquariumwinkel.

DE 'SPAARVIS'



De 'spaarvis' is een vis met een speciale eigenschap.

Deze vis zal je op het einde geen bonussterren opleveren maar helpt je tijdens het spel.

Voor iedere 'spaarvis' in jouw aquarium krijg je een extra zilveren muntje (waarde '1') als je in jouw beurt past. De 'spaarvis' moet ook gevoederd worden!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct na de 3de voederfase (bij 2 of 3 spelers na de 4de voederfase).

Nadat alle spelers in deze laatste voederfase hun vissen gevoederd hebben, worden de sterren geteld. Alle vissen die overleven brengen sterren op. De planten brengen ook sterren op. Door het verzamelen van de juiste combinaties van vissen kunnen de spelers heel wat bonussterren verdienen (zie overzicht en voorbeeld van een puntentelling op de volgende bladzijde). **De speler met de meeste sterren wint!** Zijn er meerdere spelers met de meeste sterren (gelijkstand), dan wint diegene onder hen die nog het **MINSTE** geld heeft! Is er dan nog sprake van een gelijkstand, dan vis je de winnaar zelf maar uit ...

OVERZICHT STERRENTELLING

Elke vis heeft een waarde, in sterren afgebeeld op de kaarten.

Met de juiste combinaties vissen in jouw aquarium kan je nog bonussterren verdienen:

Elk 'trio' (dezelfde kleur, de drie verschillende groottes) levert een bonus op van 3 sterren.

De 'kleine set' (de vier verschillende kleuren van grootte 1) levert een bonus op van 4 sterren.

De 'medium set' (de vier verschillende kleuren van grootte 2) levert een bonus op van 8 sterren.

De 'grote set' (de vier verschillende kleuren van grootte 3) levert een bonus op van 12 sterren.

De planten zijn ook nog sterren waard, naargelang het aantal soorten dat je hebt:

1 soort planten = 1 ster, 2 soorten planten = 3 sterren, 3 soorten planten = 6 sterren.

Voorbeeld puntentelling:



Dit aquarium is 22 sterren waard:

- 12 sterren voor de vissen
- 3 sterren bonus voor het paarset 'trio'
- 4 sterren bonus voor de 'kleine set'
- 3 sterren voor de 2 soorten planten
- 0 sterren voor vissen in de kweekbak

UITGEBREIDE SPELREGELS VOOR DE ACTIEKAARTEN

de effecten van de kaarten zijn cumulatief

altijd eerst de '+1' en '1' kaarten uitvoeren, daarna de 'x2' kaarten en tenslotte de '1/2' kaarten

- als 2 spelers de kaart '1/2' spelen wordt de prijs gedeeld door 4 ($1/2 \times 1/2$) en wordt het geld onder deze 2 spelers verdeeld (naar boven afronden, de bank past bij indien nodig).

als 3 spelers de kaart '1/2' spelen wordt de prijs gedeeld door 8 ($1/2 \times 1/2 \times 1/2$) en wordt het geld onder deze 3 spelers verdeeld (naar boven afronden, de bank past bij indien nodig).

Indien het spel onderbroken wordt voor een voederfase tijdens het uitvoeren van de kaarten van fase I, dan krijgen de spelers hun actiekaarten terug op handen na het voeren, met uitzondering van deze kaarten die nog niet omgedraaid werden en nog uitgevoerd moeten worden.

EXTRA SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Al de hierboven beschreven spelregels blijven van toepassing.

Voor het spel met 2 spelers sorteer je de actiekaarten van de 3de en 4de speler in twee aparte stapels (één stapel met 8 fase I kaarten en 1 neutrale kaart en één met 8 fase II kaarten en 1 neutrale kaart). Leg deze twee stapels aan de kant, deze noemen we de "algemene kaarten"

Als een speler het aanbod wil kopen, dan speelt de andere speler gedekt een kaart van fase I en wordt er gedekt de bovenste algemene kaart van fase I bijgelegd. Beide kaarten hebben invloed op de speler die de kaart gespeeld heeft en hij is verplicht ze uit te voeren, indien mogelijk. De kaart van de speler wordt als eerste omgedraaid en uitgevoerd, nadien de algemene kaart.

Vervolgens speelt de speler nog een kaart van fase II en wordt er gedekt de bovenste algemene kaart van fase II bijgelegd. Deze kaarten worden gelijktijdig omgedraaid om de prijs te bepalen.

De gespeelde algemene kaarten worden op twee aparte aflegstapels gelegd (fase I en fase II).

Als de algemene kaart een neutrale kaart was, schud DEZE dan terug onder de overblijvende kaarten van die stapel. Voeg ALLE gespeelde algemene kaarten terug bij de stapels na iedere voederfase.

CREDITS

Spelontwerp: Tim De Rycke & Sander Vernyns, Illustraties: Steven Kees, Spelregels & Layout: Sander Vernyns
Copyright 2011 SandTimer V.O.F. Diestersteenweg 392, Spalbeek-Hasselt, België

www.sandtimer.be

SANDTIMER BEDANKT

Onze familie en vrienden voor hun begrip dat het ontwerpen van spellen enorm veel tijd en inspanning vraagt. Bedankt.

Alle testspelers die bereid waren Aquarium in al zijn versies te spelen en te herspelen.

Pascal & Romain Cadot voor de vertaling naar het Frans, Nick 'Fish' Fisk voor de vertaling naar het Engels, Vera Sixt voor de vertaling naar het Duits.

Winnie Kenis en het volledige team van Cartamundi voor de fantastische service en hun professionele begeleiding en advies bij de productie.

Onze trouwe fans die ons blijven motiveren om kwalitatieve spellen te ontwerpen en uit te brengen.