

AQUARENA

Een spel van Baptiste Le Corre

Het leven gaat er rustig en vredig aan toe rond de paradijselijke vijvers van het platteland. Of toch niet helemaal... Voor de dieren die hier vertoeven, vertegenwoordigt dit poëtische decor een dagelijkse strijd om te overleven. Hier is het “eten of opgegeten worden”!

AQUARENA leert ons hoe de voedselketen aan een vijver eruit ziet. Positioneer je roofdieren op een listige manier rond de vijver, zodat ze hun favoriete prooi kunnen vangen. Maar let op: ook roofdieren kunnen in deze aquatische arena een prooi vormen.

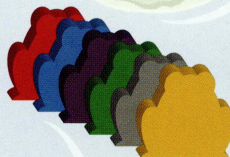
INHOUD



1 Scorespoor



60 Roofdierkaarten
(10 x 6 kleuren)



6 Kikkerpionnen



1 Reigerfiche



7 Vijvertegels



21 Vliegenfiches



4 Rondefiches



6 fiches met
waarde 20



ROOFDIERKAARTEN: alle spelers starten het spel met 10 roofdierkaarten in hun gekozen kleur. Op elke kaart staat een ander roofdier afgebeeld. Deze kaarten bevatten de volgende informatie:

Prooifamilies: de meeste roofdieren kunnen ook ten prooi vallen aan andere roofdieren. De drie prooifamilies zijn vissen (🐟), amfibieën (🐸) en insecten (🐞).



Volgorde: de kaarten zijn genummerd van 1 tot 10 en worden in oplopende volgorde afgehandeld.

Eetgewoontes: geeft de prooifamilie aan, en de maximale hoeveelheid die het roofdier kan eten. Sommige roofdieren hebben ook een speciale eigenschap.

Voorbeeld: de salamander is een amfibie (🐸). Hij wordt afgehandeld in 8e positie. Als hij niet door een roofdier werd opgegeten, eet de salamander 1 insect (🐞), om het even waar op het bord (🍽️).

VLIEGENFICHES: vliegen dienen als prooi voor roofdieren die insecten eten.



VIJVERTEGELS: de zijde die voornamelijk water vertoont, noemen we een Watertegel. De andere zijde is een Planttegel.



Watertegel: de spelers moeten hun Roofdierkaarten op de rand van deze tegels leggen (🌿). **Er staat geen limiet op het aantal Roofdierkaarten dat op een Watertegel mag liggen.** De maximale hoeveelheid Vliegenfiches die een Watertegel mag bevatten, staat voor het symbool van de vlieg (3🐞) afgebeeld.

Planttegel: de spelers mogen geen Vliegenfiches of Roofdierkaarten op deze tegels leggen.



VOORBEREIDING

Stel het bord samen door eerst het scorespoor in het midden van de tafel te leggen. Neem daarna **X Watertegels** ($X = \text{aantal spelers} + 1$) en bevestig ze willekeurig aan het scorespoor. Vul tot slot de lege plekken aan met de resterende Planttegels.

Leg op elke Watertegel de aangegeven hoeveelheid **Vliegenfiches** (3 ).

Neem de **10 Roofdierkaarten** in je gekozen kleur, schud ze, en vorm er een persoonlijke, gedekte trekstapel mee. **Trek de bovenste 3 kaarten** van je stapel. Dit is je starthand.

Zet je **Kikkerpion** op **veld 0** van het scorespoor.

Stapel de **4 Rondefiches** naast het bord.

Bepaal een **startspeler** en geef hem of haar het **Reigerfiche**.



Voorbereiding voor 3 spelers

EFFECTEN VAN DE ROOFDIERKAARTEN

1 **Vishaak:** vangt 1 vis (1).



Als er meerdere vishaken op dezelfde tegel liggen, dan verstrengelen ze en vangen ze niets. In dat geval nemen deze spelers onmiddellijk hun Vishaken terug.

2 **Reiger:** eet tot 2 amfibieën (2).



Als er meerdere reigers op dezelfde tegel liggen, dan vliegen ze weg en eten ze niets. In dat geval nemen deze spelers onmiddellijk hun Reigers terug.

3 **Snoek:** eet 1 amfibie (1). Als er geen amfibieën zijn, eet de snoek tot 2 insecten (2).

4 **Kikker:** eet 1 insect (1).

5 **Pad:** eet tot 2 insecten (2).

6 **Waterjuffer:** eet 1 insect, zelfs als het een waterjuffer van een tegenstander is (1).



Indien mogelijk moet de waterjuffer nadat ze heeft gegeten 1 Vliegenfiche op haar tegel verplaatsen naar een nieuwe Watertegel (al afgehandeld of niet).

7 **Watersalamander:** eet 1 insect (1).



Een watersalamander kan niet door een reiger worden opgegeten.

8 **Salamander:** eet 1 insect (1).



Het insect dat hij opeet (vlieg of waterjuffer) mag van een andere Watertegel komen (al afgehandeld of niet).

9 **Karper:** eet tot 3 insecten (3).

10 **Spinnenweb:** vangt 1 insect (1).



www.geekattitudegames.com



info@geekattitudegames.com



Geek Attitude Games



@GeekAttitude

Nederlandse Vertaling:

The Geeky Pen

Proeflezer:

Koen Daelemans

SPELVERLOOP

Een spelletje verloopt over **4 rondes**, die elk uit 3 opeenvolgende fases bestaan: **Plannen**, **Afhandelen** en **Scoren**.

A. PLANNEN

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee doen de spelers het volgende:

- ◆ Kies **1 kaart** uit je hand en **leg hem op de rand van een Watertegel** naar keuze.
- ◆ Kies daarna **1 andere kaart** uit je hand en **leg hem gedekt af**.
- ◆ Trek tot slot **2 nieuwe kaarten** en voeg ze toe aan je hand.

Ga zo verder tot elke speler 4 kaarten heeft gespeeld: **de eerste 2 kaarten moet je open neerleggen, en de volgende 2 kaarten gedekt**.

Er staat geen limiet op het aantal Roofdierkaarten dat op een Watertegel mag liggen.

B. AFHANDELEN

De startspeler kiest een Watertegel en onthult de gedekte Roofdierkaarten die erop liggen.

Handel alle kaarten op de tegel af van 1 tot 10. Speelden verschillende spelers identieke roofdieren, handel ze dan af met de klok mee, te beginnen bij de speler die de tegel koos.

Hierbij gelden de volgende regels:

- ◆ Indien mogelijk zal een roofdier eten tot hij vol zit: zelfs prooi in zijn eigen kleur.
- ◆ Een roofdier **eet enkel prooien** die **op zijn eigen tegel** liggen.

Zodra je Roofdierkaart afgehandeld is, leg je hem samen met zijn prooien voor je neer.

Als alle Roofdierkaarten op de tegel afgehandeld zijn, kiest de volgende speler een nieuwe Watertegel om af te handelen.

Ga zo verder tot alle Watertegels afgehandeld zijn, en bereken dan de score voor de huidige ronde.

C. SCOREN

Verplaats je **Kikkerpion** een aantal velden op het scorespoor, afhankelijk van de hoeveelheid vliegen en prooien van tegenstanders die je ving:

- ♦ **1 veld** per **Vliegenfiche**
- ♦ **1 veld** per **Insectenkaart** van je tegenstanders
- ♦ **2 velden** per **Amfibiekaart** van je tegenstanders
- ♦ **3 velden** per **Vissenkaart** van je tegenstanders

Je **scoort geen punten** voor prooien in je **eigen kleur**.

Als je Kikkerpion het veld met 20 punten bereikt, mag je een fiche met waarde 20 nemen.



EINDE VAN DE RONDE

Leg 1 Rondefiche af. Als dit het 4e fiche is, eindigt het spel onmiddellijk. Zo niet wordt de volgende ronde als volgt voorbereid:

- ♦ Leg de **Vliegenfiches** die gevangen werden naast het bord.
- ♦ Als van een bepaalde **Watertegel** alle vliegen zijn weggenomen, vul dan deze tegel aan tot zijn maximale hoeveelheid Vliegenfiches..
- ♦ Geef de **Roofdierkaarten van tegenstanders** die je hebt opgegeten terug aan hun respectieve eigenaars.
- ♦ Schud je 10 kaarten, vorm er een **nieuwe, gedekte trekstapel** mee en trek 3 kaarten.
- ♦ Geef het **Reigerfiche** door naar links en bepaal zo de nieuwe startspeler.

EINDE VAN HET SPEL

Na de **4e ronde** is het spel afgelopen.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel delen de betrokken spelers de overwinning.

