

## SCHWARMWERTUNG

Die Punktzahl der Spieler ergibt sich aus den Schwärmen am Riff. Dabei kann ein Meeresbewohner gleichzeitig Teil eines Schwarmes gleicher Farbe **und** gleicher Tierart sein. **Schwärme** sind zusammenhängende Gruppen von 2 oder mehr Meeresbewohnern gleicher Art oder Farbe. Diese **müssen seitlich aneinander angrenzen**.

Lasst zur Wertung alle Meeresbewohner auf dem Riff und nutzt die Übersicht der Meeresbewohner auf Seite 1 als Hilfe. Wertet zuerst alle Schwärme mit der gleichen Farbe (blau, grün, rosa, ...). Danach wertet ihr Schwärme der gleichen Tierart (Krebs, Fisch, Qualle, ...).

Wie viele Punkte ihr für eure Schwärme erhaltet, seht ihr hier:

Tiere im Schwarm	2	3	4	5	6
Punkte	1	3	6	10	15

**Hinweis:** Ein einzelnes Tier ist kein Schwarm und bringt daher auch keine Punkte! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der nicht begonnen hat.



**Autor: Marcello Bertocchi** ist langjähriger Spieler mit breitgefächertem Interesse an Spielen jeder Art. Nach einigen Jahren in Japan, kehrte Marcello nach Italien mit vielen Erfahrungen, neuen Spielen und Ideen zurück und lernte dort auch seine Frau kennen. Seit Kurzem studiert und sammelt er strategische Zwei-Personen-Spiele und gründete XVgames, einen kleinen Verlag, der sich auf Zwei-Personen-Spiele spezialisiert. Sein Spiel FeudaLink gewann 2018 den zweiten Platz im Spieleautorenwettbewerb Premio Archimede und erscheint nun unter dem Namen Aqualin bei KOSMOS.

### Wertungsbeispiel:

Markus spielt auf Schwärme der gleichen Farbe.

Er wertet die Schwärme in den Farben ■ blau (4 Tiere = 6 Punkte, 2 Tiere = 1 Punkt), ■ grün (1 Punkt), ■ rosa (3 Punkte), ■ lila (3 Punkte), ■ rot (3 Punkte) und zuletzt ■ gelb (2x 1 Punkt). Somit hat er insgesamt **19 Punkte**.



Nina spielt auf Schwärme der gleichen Tierart.

Sie wertet nacheinander Krebse (1 Punkt), Fische (6 Punkte), Quallen (1 Punkt), Seepferdchen (2x 1 Punkt), Seesterne (10 Punkte) und Schildkröten (1 Punkt). Damit hat sie **21 Punkte** und gewonnen!

## DEVANCHE

Ihr wollt noch eine Runde spielen? Dann tauscht, wer von euch im nächsten Spiel Schwärme gleicher Farbe bzw. gleicher Tierart bildet.

**Illustration:** Sophie Rekasowski  
**Grafik:** Sensit Communication  
**3D-Grafik:** Andreas Resch  
**Techn. Produktentwicklung:** Monika Schall  
**Redaktion:** Alexandra Kunz



© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstr. 5-7  
 70184 Stuttgart  
 Tel.: +49 711 2191-0  
 Fax: +49 711 2191-199  
 info@kosmos.de  
 kosmos.de  
 Art.-Nr.: 691554

Alle Rechte vorbehalten.  
 MADE IN GERMANY

# Aqualin

SCHWARM TAKTIK FÜR ZWEI

EIN TAKTISCHES LEGESPIEL FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

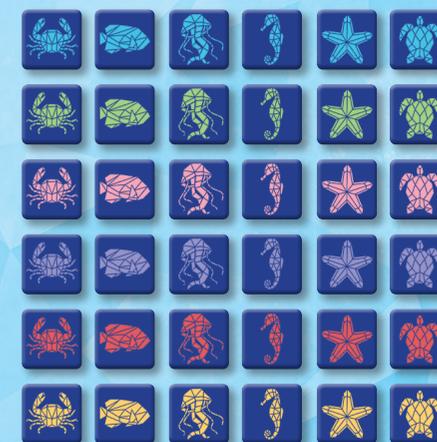
Allerlei Meeresbewohner tummeln sich am Riff und versuchen den besten Platz in einem Schwarm zu finden. Sobald eine Qualle wegschwimmt, legt sich schnell ein Seestern neben den anderen Seestern.

Die Spieler versuchen möglichst große Schwärme zu bilden – ein Spieler bildet Schwärme der gleichen Farbe, der andere bildet Schwärme der gleichen Tierart. Denn je größer ein Schwarm ist, desto mehr Punkte ist er wert. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

## SPIELMATERIAL



1 Riff



36 Meeresbewohner

## SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan – das Riff – zwischen euch auf den Tisch. Dreht alle Spielsteine um, sodass die Meeresbewohner darauf verdeckt sind, mischt sie gut durch und legt sie neben dem Spielplan als **Vorrat** bereit.

Nehmt nun **zufällig 6 Steine** aus dem Vorrat und legt sie **offen** neben den Spielplan. Dies ist nun eure **gemeinsame Auslage**.

Entscheidet nun, wer von euch beiden auf Farb-Schwärme und wer auf Tier-Schwärme spielt, das heißt für wen die jeweiligen Schwärme am Ende Punkte bringen. Ein Schwarm ist eine Gruppe zusammenhängender Spielsteine mit der gleichen Farbe oder der gleichen Tierart. Wer von euch als Letztes im Meer war, beginnt als aktiver Spieler mit dem ersten Zug.

gemeinsame Auslage



Vorrat



## SPIELABLAUF

Ein Spielzug besteht aus drei Phasen:

1. **Einen Meeresbewohner verschieben**
2. **Einen neuen Meeresbewohner ans Riff setzen**
3. **Auslage auffüllen**

### 1. Meeresbewohner verschieben

**Hinweis:** Dieser Schritt entfällt beim ersten Zug, da sich noch kein Meeresbewohner am Riff befindet.

Bevor der aktive Spieler 1 Meeresbewohner aus der Auslage nimmt, **darf** er in seinem Zug 1 Meeresbewohner am Riff verschieben. Der Meeresbewohner darf **innerhalb seiner Zeile oder Spalte** maximal so weit verschoben werden, bis er auf das nächste Tier oder den Rand des Riffs trifft.

### 2. Einen neuen Meeresbewohner ans Riff setzen

Der aktive Spieler wählt 1 Meeresbewohner aus der Auslage und platziert ihn auf einem beliebigen leeren Feld des Riffs. Das kann angrenzend an einen anderen Meeresbewohner sein, muss aber nicht.

**Tipp:** Damit ihr leichter den Überblick behaltet, richtet Meeresbewohner der gleichen Art auch in die gleiche Richtung aus.

### 3. Auslage auffüllen

Vor dem Ende seines Zuges zieht der aktive Spieler aus dem Vorrat 1 Meeresbewohner und legt ihn offen in die Auslage. Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

**Hinweis:** Sind keine Steine mehr im Vorrat, könnt ihr auch keine mehr nachziehen. Spielt dann so lange, bis die Auslage leer ist.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug und zwar bis das Riff mit allen 36 Meeresbewohnern gefüllt ist. Danach findet die Schwarmwertung statt.

### Beispiel 1

#### „Meeresbewohner verschieben“



Nina spielt auf Schwärme der gleichen Tierart. Sie verschiebt den **gelben Krebs** zum **lila Krebs**.

### Beispiel 2

#### „Meeresbewohner ans Riff setzen“



Damit Markus den **gelben Krebs** nicht in seinem Zug wieder zum **gelben Schwarm** zurückschieben kann, legt sie nun den **rosa Krebs**.