

Aquaretto

SPIELVORBEREITUNG

Falls weniger als 5 Spieler mitspielen, sollten trainierbare Tiere auf jeden Fall im Spiel bleiben, da sonst der Mitarbeiter hierfür zu unattraktiv wird.

Jeder Spieler erhält

- eine Wasserpark-Tafel
- je zwei kleine und große Ausbautafeln (verdeckt)
- eine Bürotafel
- eine Ausbautafel mit Sponsorengehege (verdeckt)
- ein Depot
- ein Sparbuch
- eine Münze
- zwei Spendenplättchen

In der Mitte offen ausgelegt werden

- die Transportwagen entsprechend der Zahl der Spieler
- die Angebotstafel mit Mitarbeitern, Angebots- und Büroplättchen
- die Punkteplättchen
- die drei Arbeitertafeln
- die extragroße Ausbautafel
- das Mini-Gehege mit dem Kraken

Die Bahnplättchen werden unter die quadratischen Plättchen des Grundspiels gemischt.

Es wird ein Stapel aus 15 Plättchen für das Spielende gebildet und eine rote Holzscheibe darauf gelegt.

SPIELABLAUF

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er eine der drei folgenden Aktionen ausführen:

A. ein Plättchen auf einen Transportwagen legen

Der Spieler deckt das oberste Plättchen von einem Stapel auf und legt es offen in ein freies Fach eines beliebigen Transportwagens.

B. einen Transportwagen nehmen und aussteigen

Der Spieler nimmt sich einen beliebigen Transportwagen mit den darin liegenden Plättchen und legt ihn vor sich ab. Die Wagen müssen nicht voll sein.

Die Plättchen aus dem Wagen muss er sofort in seinen Wasserpark legen.

- Ein Tierplättchen wird auf ein freies Feld im Wasserpark oder auf die Depot-Tafel gelegt.
- Ein Münzplättchen legt der Spieler zu seinen übrigen Münzen.
- Ein Vorratsplättchen wird zunächst zur Seite, zu den Münzen, gelegt.
- Ein Bahnplättchen wird entweder auf ein freies Feld im Wasserpark oder zuunterst auf die Depot-Tafel gelegt.

Damit endet für diesen Spieler die Runde.

C. eine Geldaktion ausführen

I. Umbau (Kosten: 1 Münze)

- Der Spieler versetzt das oberste Tierplättchen aus seinem Depot in seinen Wasserpark. Mit dem Hausmeister darf er ein beliebiges Plättchen aus dem Depot nehmen, jedoch kein Bahnplättchen.
- Der Spieler versetzt einen Mitarbeiter beliebig (jedoch nicht aus einer der Mitarbeitertafeln).
- Versetzen im Bürofeld: Der Spieler versetzt einen seiner Mitarbeiter auf ein freies Fenster eines beliebigen anderen Bürofeldes.

II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens (Kosten: 2 Münzen)

- Kauf: Der Spieler kauft das oberste Plättchen aus dem Depot eines Mitspielers und legt es in seinen eigenen Wasserpark. Eine der zwei Münzen bekommt der Mitspieler. Mit dem Hausmeister darf er ein beliebiges Plättchen nehmen.
- Abgabe: Der Spieler gibt das oberste Plättchen aus seinem Depot ab. Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen.
- Für 2 Münzen oder 2 Spenden kauft der Spieler ein Angebotsplättchen oder einen Mitarbeiter oder ein Büroplättchen (ab der 2. Runde) von der Angebotstafel.

III. Ausbau (Kosten: 1 oder 2 Münzen)

- Die große Ausbautafel (2 Münzen): Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um vier Felder und darf ein zusätzliches Becken anfangen.
- Die kleine Ausbautafel (1 Münze): Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um drei Felder.
- Die extragroße Ausbautafel (2 Münzen): Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um fünf Felder.
- Sponsoren-Gehege (2 Münzen): Der Spieler deckt die Ausbautafel mit dem Sponsoren-Gehege auf.

IV. Einzahlung auf das Sparbuch

- Der Spieler legt eine Münze auf das Feld 1 seines Sparbuchs, sofern dieses leer ist.

EREIGNISSE

Nachwuchs:

Wenn zu einem paarungsfähigen Männchen oder Weibchen ein entsprechender Partner in das selbe Becken (nicht in das Depot!) gelegt wird, bekommen die beiden sofort Nachwuchs: Der Spieler nimmt ein entsprechendes Nachwuchsplättchen vom Vorrat und legt es auf ein freies Feld in das Becken.

Gibt es im Wasserpark kein freies Feld mehr, muss der Spieler den Nachwuchs ins Depot legen.

Vergrößerung eines Beckens:

Wer das dritte, sechste, neunte oder zwölfte Plättchen in ein Becken seines Wasserparks legt, erhält dafür sofort eine Münze.

Wer das fünfte oder zehnte Plättchen in ein Becken seines Wasserparks legt, erhält dafür einen Mitarbeiter, den er sofort einsetzen muss. Falls er eine der Mitarbeitertafeln wählt, setzt er den Mitarbeiter darauf (außer bei der Forschungsstation – hier kommt der Forscher auf eine Tierart). Die Forschungsstation darf nur mit dem ersten Mitarbeiter des Spielers gewählt werden.

Wer als erster ein 6er-Becken besitzt, erhält das Gehege mit dem Kraken und bekommt sofort 4 Münzen.

Letztes Feld im Sponsoren-Gehege belegt:

Jedes Mal, wenn der Spieler das letzte Feld seines Sponsoren-Geheges belegt, bekommt er als Bonus eine Spende aus der Bank und ein Punkteplättchen aus dem Vorrat.

Mit jedem Pressesprecher auf dem entsprechenden Bürofeld erhält der Spieler 2 zusätzliche Punkteplättchen.

Zinsen:

Am Ende einer jeden Runde rückt jeder Spieler, der eine Münze im Sparbuch hat, diese ein Feld weiter. Erreicht die Münze dabei Feld 4, erhält der Eigentümer des Sparbuchs diese Münze und noch eine weitere aus der Bank.

WERTUNG

1. Wasserpark

Für jedes Tierplättchen in seinem Wasserpark erhält der Spieler 1 Punkt.

2. Mitarbeiter

Für jeden Kassierer gibt es 1 Punkt pro Münze.

Für jeden Tierpfleger gibt es 1 Punkt pro Tier mit Fischsymbol.

Für jeden Trainer gibt es 1 Punkt pro benachbartes trainierbares Tier ohne roten Blitz; falls der Trainingsbereich vorhanden ist, auch für Tiere mit rotem Blitz.

Für jeden Trainer im Trainingsbereich gibt es 2 Punkte pro Tier mit rotem Blitz.

Für jeden Forscher gibt es 1 Punkt pro Tier in dem Becken, in dem der Forscher steht.

3. Plättchen mit X-Symbol

Für jedes Plättchen mit X-Symbol (nicht im Depot) bekommt der Spieler 1 bzw. zusammen 4 Punkte, wenn er einen bzw. zwei Einkäufer auf dem entsprechenden Bürofeld hat.

4. Züge

Für jedes unterschiedliche Zugteil (einschließlich Kurve) erhält der Spieler 2 Punkte.

5. Depot

Für jede Tierart und jedes unterschiedliche Zugteil im Depot gibt es 2 Minuspunkte. Hat der Spieler einen Manager eingestellt, erhält er für jede Tierart und jedes unterschiedliche Zugteil im Depot nur 1 Minuspunkt.

6. Krake

Der Besitzer des Kraken muss ggf. 2 Münzen abgeben oder erhält 2 Minuspunkte.

7. Versorgung

Hat der Spieler mindestens so viele Vorratsplättchen wie Becken, erhält er 2 Punkte.

Für jedes unversorgte Becken erhält der Spieler 1 Minuspunkt.