

Acqua dolce



20'



6+



2-5

SPIELAUTOR: Daniele Ragazzoni

Im Spiel **Acqua Dolce** haben alle ehrgeizigen Aquariumliebhaber die Aufgabe, ein einziges großes, gemeinsames Aquarium einzurichten.

Es gewinnt der Spieler, der als erster alle Karten abgelegt hat, wenn die Siegbedingungen der Aufgabenkarten erfüllt sind. Die Aufgabenkarten sind Indikator dafür, wie vielfältig und schön das Aquarium der Spieler hinsichtlich Anzahl und Eigenschaften der Fische, Dekoration und so weiter geworden ist.

INHALT

80 Karten – Mehrsprachige Spielanleitung

KARTEN

Die Spielkarten sind wie folgt aufgeteilt:

Karte: König des Aquariums

Die Karte gehört dem Spieler, der die Spielrunde beginnt und am Ende der Runde die **Kontrollphase** durchführt.

Aufgabenkarten

Auf diesen Karten sind die Siegbedingungen des Spiels vermerkt: Es können sowohl die Anzahl der verwendeten Aufgabenkarten, als auch die Anzahl der zu erfüllenden Ziele variiert werden. In der Grundversion verwendet man die 3 Basis-Aufgabenkarten (siehe unten).

Die Rückseite der Aufgabenkarte zeigt an, dass die gestellte Forderung noch nicht erfüllt wurde (Bild in schwarz-weiß), die Vorderseite hingegen zeigt an, dass die Bedingung erfüllt wurde (buntes Bild).

KÖNIG DES AQUARIUMS



orangefarbene Krone

VORDERSEITE

RÜCKSEITE



AUFGABENKARTEN



Gelbe/blau
Symbole

VORDERSEITE

RÜCKSEITE



Aufgabe erledigt

Aufgabe offen

Fischkarten

Die Fischkarten zeigen die verschiedenen Fischarten an, die im Aquarium gehalten werden können und enthalten verschiedene Angaben:

SPIELBEDINGUNGEN

Zeigen die notwendigen Lebensbedingungen im Aquarium bei Einführung eines Fisches an:



Dekoration



Pflanze



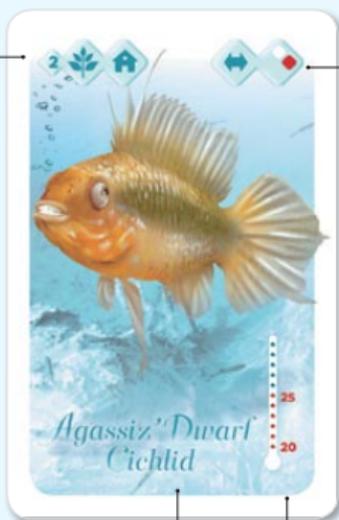
Schwarm



Einzelgänger



ohne Guppy



Fischname

Temperaturbereich

der zum Überleben einer Fischart gehalten werden muss (nur für die fortgeschrittene Spielvariante)

FISCHEIGENSCHAFTEN

Die Symbole rechts oben zeigen die Eigenschaften der Fischkarten an:



Fischfarben



Seltener Fisch

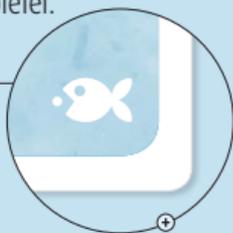


Aquariumbereich der von diesem Fisch bewohnt wird (Oben, Mitte, Unten).

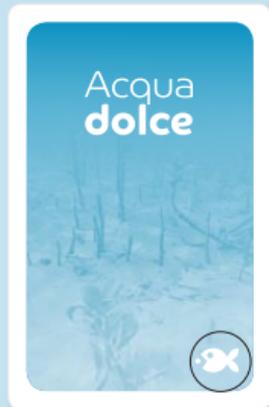
Jede Karte in der Hand der Spieler zählt als 1 Futterration für die Fische im Aquarium: In der Kontrollphase müssen die Fische gefüttert werden, entweder mit Futterkarten und/oder mit der Anzahl der Karten in der Hand der Spieler.

Beachte:

Jede Fischkarte besitzt auf der Rückseite ein kleines Symbol, das diese Karte als Futterkarte ausweist.



RÜCKSEITE DER KARTE



Dekorationskarten

Es gibt Pflanzen- und Gegenstandskarten. Die Spieler können Algen und Objekte verwenden, um das Aquarium schöner zu gestalten und besondere Lebensbedingungen und auch Räume für einige Fischarten zu schaffen.

Futterkarten

Das Fischfutter wird durch die Anzahl der Karten in der Hand der Spieler und der Futterkarten, die ausgespielt werden können, repräsentiert. Die Futterkarten können je nach Typ pro Spielrunde eine bestimmte Anzahl von Fischen ernähren: 4, 5, oder 6 Fische.

DEKORATIONSKARTEN



SYMBOLE



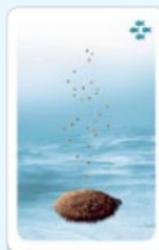
Dekoration



Pflanze

Dekorationskarte Pflanzenkarte

FUTTERKARTEN



Ration
für 4 Fische



Ration
für 5 Fische



Ration
für 6 Fische

VORBEREITUNG DER SPIELKARTEN

Je nach Anzahl der Spieler wird nur eine bestimmte Anzahl von Futterkarten verwendet, wie in folgendem Schema beschrieben wird:

VERWENDUNG DER FUTTERKARTEN

2 BIS 3 SPIELER

Alle Futterkarten des Kartenspiels

4 SPIELER

3 Futterkarten (zwei mit 4 und eine mit 5 Futterrationen)

5 SPIELER

2 Futterkarten mit je 4 Futterrationen)

SPIELVORBEREITUNG

1 Die **drei Anfangs-Aufgabenkarten** werden mit den schwarz-weiß-Abbildungen (nicht erfüllte Bedingung) nach oben auf den Tisch gelegt.



Dekoration



Bereich des Aquariums



Vielfalt der Fische

2 Je nach Anzahl der Spieler wird die **entsprechende Anzahl an Futterkarten** verwendet (gemäß dem Schema der vorherigen Seite).



Kartenstapel



4 Weitere drei Karten aus diesem Stapel werden offen auf den Tisch gelegt.

3 Der Kartenstapel, der sich aus Fisch-, Futter- und Dekorationskarten zusammensetzt, wird gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt **7 Karten**.



5 Der jüngste Spieler bekommt die Karte **König des Aquariums**, legt diese offen vor sich ab und beginnt das Spiel.



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Es beginnt der Spieler mit der Karte König des Aquariums. Der Spieler der am Zug ist, führt in jeder Runde Aktionen in folgender Reihenfolge aus:

1 Er **zieht** entweder **1 Karte** aus dem verdeckten Kartenstapel oder nimmt sich eine Karte von den drei offen liegenden Karten auf dem Tisch. In letzterem Fall muss die entfernte Karte durch eine Karte des verdeckten Stapels ersetzt werden (es müssen immer 3 offene Karten auf dem Tisch liegen).

② Er führt **3** der folgenden **Aktionen** durch (die Aktionen dürfen auch wiederholt werden):

- **1 Karte aus der Hand ausspielen;**
- **1 oder mehrere Fischkarten** der gleichen Art eines Schwarms **ausspielen** (z.B. 3 Guppy-Karten oder 2 Coridoras-Karten);
- **1 Karte** vom Stapel oder von den offenen liegenden Karten **ziehen**;
- **2 Karten aus der Hand aussortieren** und 3 neue vom verdeckten Stapel ziehen.

③ Er beendet seinen Spielzug und weiter geht es im Uhrzeigersinn. Wenn der reguläre Stapel zur Neige geht, so werden die aussortierten Karten gemischt und als neuer Stapel wiederverwendet. Die aussortierten Karten formieren somit einen neuen Kartestapel.

AUSSPIELEN DER KARTEN

Die Dekorations- und Futterkarten werden direkt vom jeweiligen Spieler ausgespielt und auf dem Tisch abgelegt. Um die Fischkarten ausspielen zu können, müssen die **Lebensbedingungen** im Aquarium erfüllt sein, die links oben auf der Fischkarte durch die Symbole angezeigt werden. Es existieren folgende Bedingungen:



- **Dekoration/Pflanze:** Auf dem Tisch muss mindestens 1 Dekorations- und/oder Pflanzenkarte liegen;
- **Fischschwarm:** Diese Karten dürfen nur ausgespielt werden (1 oder mehrere), wenn mit einer Aktion mindestens 3 Karten der gleichen Fischart auf dem Tisch liegen;
- **Ohne Guppy:** Es darf keine Guppy-Karte auf dem Tisch liegen;
- **Einzelgänger:** Es dürfen keine Schwarm-Fischkarten auf dem Tisch liegen.

Falls die benötigten Lebensbedingungen der Fischkarte nicht eingehalten wurden, wenn der Spieler sie in Umlauf bringt, so muss er **als Strafe für jede nicht eingehaltene Bedingung 1 Karte** des verdeckten Stapels ziehen. Beispiel: Ein Spieler spielt die Bumblebee Fish-Karte aus und auf dem Tisch liegt weder eine Pflanzen-, noch eine Felskarte, der Spieler muss also 2 Strafkarten ziehen).

KARTE KÖNIG DES AQUARIUMS UND KONTROLLPHASE

Der Spieler mit der Karte König des Aquariums beginnt das Spiel und legt die Karte vor sich ab. Weiter geht es im Uhrzeigersinn. Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben ist nochmals der König des Aquariums an der Reihe, bevor er dann die Kontrollphase durchführt.

Die Karte König des Aquariums wird nach Abschluss der Kontrollphase im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht; dieser leitet eine neue Spielrunde ein (in der gleichen Modalität, wie bereits beschrieben).

Während der Kontrollphase werden diejenigen Karten aussortiert, deren Bedingungen nicht erfüllt sind. Die Kontrollphase wird in folgender Reihenfolge ausgeführt:



❶ **Piranha-Karte:** Wenn eine Piranha-Karte auf dem Tisch liegt, so entscheidet der Spieler König des Aquariums, welcher Fisch vom Piranha gefressen wird und sortiert die entsprechende Karte aus.



❷ **Futter:** Es muss kontrolliert werden, ob alle Fische ernährt werden können. Es ist zu beachten, dass alle Karten in Händen der Spieler je 1 Futterration repräsentieren. Darüber hinaus zählen auch alle Futterkarten, die im Umlauf sind. Falls die so ermittelte Anzahl an Futterrationen niedriger sein sollte, als die Anzahl der ausgespielten Fischkarten, so müssen die überzähligen Fischkarten aussortiert werden. Beispiel: Es liegen 14 Fischkarten und 1 Futterkarte à 4 Rationen auf dem Tisch. Die Spieler halten insgesamt 9 Karten in Händen: Somit könnten also 13 Fische ernährt werden (4 für die Futterkarte + 9 für die Karten aller Spieler = 13); 1 Fischkarte ist überzählig. Der Spieler König des Aquariums darf entscheiden, welche Fischkarte aussortiert wird.



Jede Karte in Händen der Spieler entspricht 1 Futterration

❸ **Lebensbedingungen der Fische:** Es werden die Bedingungen der Fischkarten auf dem Tisch kontrolliert (Schwärme, Pflanzen, etc.) und die Karten aussortiert, deren Bedingungen nicht erfüllt werden. Beispiel: Es befinden sich 2 Neon-Karten im Umlauf; es handelt sich um einen Fisch, der im Schwarm lebt, d.h. mit nur 2 Karten wird diese Bedingung nicht erfüllt und die 2 Neon-Karten müssen aussortiert werden.

Beachte: Falls 2 oder mehrere Fischkarten im Umlauf sind, deren Bedingungen im Konflikt zueinander stehen, so entscheidet der Spieler König des Aquariums in welcher Reihenfolge er das Problem löst. Beispiel: Auf dem Spieltisch liegen 2 Guppy-Karten und 1 Indian Glassfish-Karte. Guppys leben im Schwarm, müssen also mindestens zu dritt sein. Der Indian Glassfish überlebt aber nicht zusammen mit Fischschwärmen im Aquarium. Die Bedingungen widersprechen sich. Der Spieler "König des Aquariums" entscheidet über die Vorgehensweise: Er kann entweder die 2 Guppys aussortieren, so dass der Indian Glassfish überlebt, oder aber auch zuerst den Indian Glassfish und im Anschluss daran dann aber auch die 2 Guppys aussortieren

4 Austausch der offen liegenden Karten: Die 3 offen liegenden Karten werden aussortiert und durch 3 neue des verdeckten Stapels ersetzt. Die Karte König des Aquariums wird an den nächsten Spieler weitergereicht.

SPIELEND UND AUFGABENKARTEN

Es gewinnt der Spieler, der als erster alle Karten ausgespielt hat und gleichzeitig die Bedingungen einiger Aufgabenkarten des Spiels erfüllt sind. Beim ersten Spiel werden die **3 Basis-Aufgabenkarten** verwendet und vereinbart, dass zum Sieg **mindestens 2** davon erfüllt werden müssen.

Die Spieler können natürlich selber hinsichtlich der Anzahl der verwendeten und zu erfüllenden Aufgabenkarten entscheiden: Je größer die Anzahl, desto länger und komplexer wird das Spiel. Es existieren folgende Aufgabenkarten:

BASIS-AUFGABENKARTEN		
		
Fischvielfalt	Anzahl der Schwärme	Dekoration
		

- **Fischvielfalt:** Es müssen sich mindestens 7 verschiedene Fischarten im Aquarium befinden;
- **Anzahl der Schwärme:** Es müssen sich mindestens 3 Schwärme mit mindestens je 3 Fischen im Aquarium befinden;
- **Dekoration:** Es müssen sich mindestens 3 Pflanzen- und 2 Fels-Karten im Aquarium befinden;

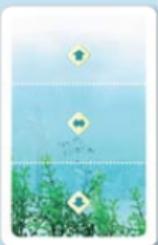
WEITERE AUFGABENKARTEN



Seltenes Exemplar



Anzahl der Farben



Bereich des Aquariums



- **Seltenes Exemplar:** Die Präsenz des Indian Glassfish ist erforderlich;
- **Anzahl der Farben:** Alle 5 Farben der Fischkarten müssen vertreten sein;
- **Bereich des Aquariums:** Es muss mindestens 1 Fischkarte pro Bereich des Aquariums (oben, Mitte, unten) auf dem Tisch liegen.

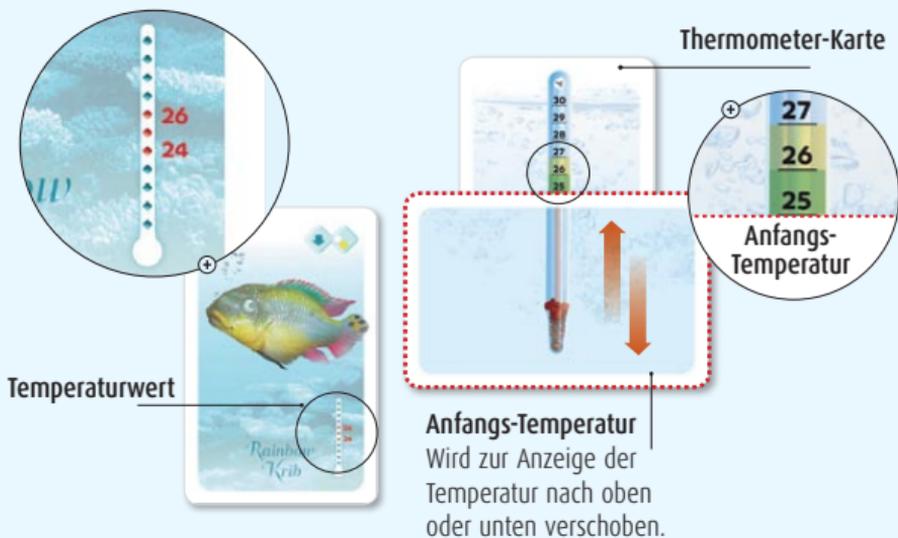
Sobald eine der zuvor beschriebenen Bedingungen erfüllt ist, wird die entsprechende Aufgabenkarte auf dem Tisch umgedreht (mit der farbigen Seite nach oben), um zu zeigen, dass das Ziel vorübergehend erreicht wurde. Sie wird wiederum umgedreht, das heißt mit dem schwarz-weiß-Bild nach oben zeigend, wenn die Bedingung nicht mehr erfüllt ist.

Wenn ein Spieler während seines Zuges die letzte Karte ablegt, so führt er sofort eine Kontrollphase durch (unabhängig davon, welcher Spieler in diesem Moment König des Aquariums ist). **Er gewinnt das Spiel**, wenn auch nach Abschluss der Kontrollphase alle Bedingungen der Aufgabenkarten erfüllt sind. Anderenfalls muss der Spieler sofort 3 Strafkarten ziehen und das Spiel wird normal fortgesetzt.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Erfahrenere und anspruchsvollere Spieler können die Regeln für fortgeschrittene Spieler anwenden. Das Spiel wird so strategischer und von längerer Dauer. Die Regeln für Fortgeschrittene bestehen in:

- **Temperatur**
- **Optionale Regeln**



Temperatur

Jede Fischkarte zeigt einen **Temperaturbereich** an, innerhalb dessen dieser Fisch im Aquarium überleben kann.

Vor Spielbeginn wird die **Thermometer-Karte** auf den Tisch gelegt, zusammen mit der entsprechenden Anzeige-Karte, die auf das **Feld 25°C** geschoben wird: Dies ist der Temperaturwert des Aquariums bei Spielbeginn.

Temperatur während des Zuges

Ein Spieler der an der Reihe ist, kann die **Temperatur des Aquariums um 1 oder 2 Grad variieren**. Diese Aktion zählt als 1 der 3 durchzuführenden Aktionen, im Gegensatz zu den übrigen Aktionen kann diese aber nicht wiederholt werden – dass heißt sie darf **nur 1 mal pro Runde** durchgeführt werden.

Temperatur während der Kontrollphase

Bei jeder Kontrollphase, die entweder vom Spieler König des Aquariums oder vom Spieler, der seine letzte Karte abgelegt hat durchgeführt wird, wird im Anschluss an die bereits in den Grundregeln beschriebenen Kontrollen (in der Reihenfolge: Piranha-Karte, Futter, Lebensbedingungen der Fische, Austausch der offen liegenden Karten) auch die **Temperatur geprüft**: Es werden alle Fische aussortiert, deren Temperaturanforderungen, die unten rechts auf jeder Fischkarte angegeben sind, nicht erfüllt werden.

Beispiel: Wenn die Temperatur des Aquariums 24° beträgt, müssen alle Dwarf Gourami-Karten aussortiert werden, da diese Fische zum Überleben eine Temperatur zwischen 26° und 29° benötigen.

Beachte: Die Temperaturbedingungen sind nur für die Kontrollphase relevant, nicht aber dann, wenn eine Karte gespielt wird: Das heißt Fischkarten können unabhängig von der aktuellen Aquarium-Temperatur ohne negative Folgen für den Spieler ausgespielt werden.

Optionale Regeln

- **Zusätzliche Aktion:** Wer an der Reihe ist und dabei eine oder mehrere Aufgabenkarten erfüllt, darf eine zusätzliche Aktion ausführen.
- **Nur ein Kartenstapel:** Es wird auf die 3 offen liegenden Karten verzichtet und nur der verdeckte Kartenstapel verwendet.

KARTEN ZUSAMMENSTELLUNG

58 Fischkarten

7 Corydoras	4 Fighting Fish
7 Neon	3 Cichlid of Agassiz
7 Guppy	3 Bumble Bee Fish
7 Platy	3 Black Molly
4 Dwarf Gourami	3 Piranha
4 Rainbow Krib	2 Indian Glassfish
4 Angelfish	

4 Dekorationskarten

5 Pflanzenkarten

4 Futterkarten

(1 , 1 , 2 )

Aufgabenkarten

2 Thermometerkarten

1 Karte König des Aquariums

CREDITS

Spielautor: Daniele Ragazzoni

Grafiken: Davide Tombino

Künstlerische Leitung: Paula Simonetti

Projekt-Editor: Michele Quondam

Deutsche Regel: Sabine Doering

Ein besonderer Dank geht: Luca Balestreri, Roberta Pumpo, Alessandro Lanzuisi, Anna Genovese, Ferdinand Köther.

