

AQUA

Biodiversiteit in de oceanen

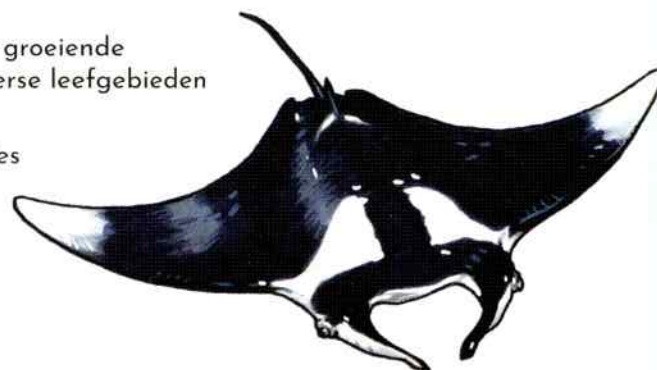


SIDEKICK
GAMES

INLEIDING

In AQUA is je startpunt een hotspot van biodiversiteit die geleidelijk omringd wordt door groeiende koraalformaties. Deze koralen dienen als leefgebieden voor kleine zeedieren. Door biodiverse leefgebieden te cultiveren kun je de ideale condities creëren om de grotere zeedieren aan te trekken.

Aan het einde van het spel wint de speler die erin is geslaagd om de beste koraalformaties te vormen en de meeste kleine en grote zeedieren aan te trekken.



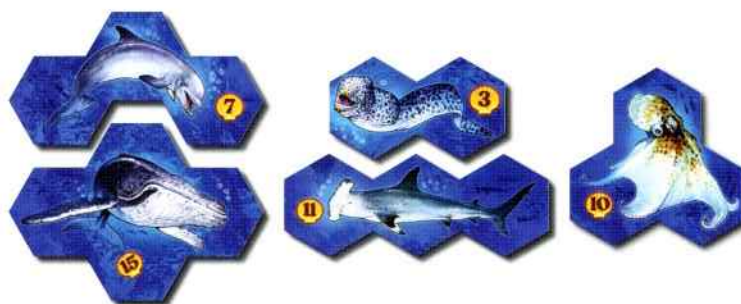
ONDERDELEN



70 koraaltegels



72 kleine dieren



15 grote dieren



24 ecosystemen



1 zeeslakfiche



4 hotspots



1 scoreblok

CREDITS

Ontwerp: Dan Halstad & Tristan Halstad

Ontwikkeling: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustraties: Vincent Dutrait

Grafisch ontwerp: Yan Moussu & Arthur Jacques

Nederlandse vertaling: Kim Somberg & Stefan Meeuwssen



Alle rechten voorbehouden

© 2024, Sidekick Games K/S

Prinsesse Charlottes Gade 28, 2

2200 Kopenhagen N, Denemarken

contact@sidekick.games

VOORBEREIDING

Hieronder staan alle stappen voor de voorbereiding van het basisspel beschreven.
Kijk op pagina 7 om de varianten voor een familiespel of voor gevorderde spelers te spelen.

1. Iedereen ontvangt een willekeurige hotspot en legt deze op tafel voor zich neer. Deze hotspot is je startpunt.
2. Leg de 6 ecosystemen voor het basisspel (★ 1-6) in een rij, zoals hieronder afgebeeld. De overige ecosystemen (7-18) worden alleen gebruikt in de variant voor gevorderde spelers en moeten in de doos worden teruggelegd.
3. Sorteert de kleine dieren, vorm per soort een stapel en plaats een willekeurige stapel boven elk ecosysteem. Dit kleine dier is nu inheems in het bijbehorende ecosysteem en dit beïnvloedt de puntentelling aan het einde van het spel (zie pagina 6).
4. Sorteert de grote dieren op basis van de overeenkomende vorm, in aflopende puntenwaarde (hoogste bovenop) en leg ze naast de kleine dieren. Verwijder in een spel met 2 of 3 spelers één groot dier van elke vorm zoals is aangegeven op de tegel (🚫) en leg deze terug in de doos.
5. Schud alle koraaltegels gedekt en leg ze tegenover de ecosystemen met wat vrije ruimte ertussen. Verwijder willekeurig een aantal koraaltegels op basis van het aantal spelers (35 tegels bij 2 spelers, 18 bij 3 spelers en 1 bij 4 spelers), en leg deze terug in de doos. Onthul één koraaltegel meer dan het aantal spelers en leg deze open in het midden van de tafel om het startaanbod samen te stellen.
6. Geef het zeelakfiche aan een willekeurige speler, waarna het spel kan beginnen.

Voorbeeldopstelling voor 3 spelers



EEN RONDE SPELEN

AQUA wordt in 17 rondes gespeeld. Aan het begin van elke ronde stelt de speler met het zeeslakfiche het aanbod samen en voert zijn eerste beurt uit. Daarna voeren alle andere spelers, met de klok mee, een volledige beurt uit. Elke beurt bestaat uit drie fases zoals hieronder beschreven.

1. **KORAAAL GROEIEN** - Pak en plaats een koraaltegel van het aanbod.
2. **LEEFGEBIEDEN EN RIFFEN CREËREN** - Als je een leefgebied creëert, trek je onmiddellijk een klein dier aan.
3. **BIODIVERSITEIT VERGROTEN** - Als je de biodiversiteit vergroot, kun je een groot dier aantrekken.

Het spel eindigt als de koraaltegels op zijn en het niet langer mogelijk is om een nieuw aanbod samen te stellen.

HET AANBOD SAMENSTELLEN

(sla deze stap in de 1^e ronde over)

Aan het begin van elke ronde is de speler met het zeeslakfiche verantwoordelijk voor het aanvullen van het aanbod in het midden van de tafel. Deze speler vult de resterende koraaltegel aan met één koraaltegel per speler. Het aanbod bevat dus altijd één koraaltegel meer dan het aantal spelers. Het zeeslakfiche wordt daarna teruggelegd bij het aanbod.



VOORBEELD 1

In een spel met drie spelers liggen er aan het begin van elke ronde vier beschikbare koraaltegels als aanbod, plus het zeeslakfiche. Diegene die het zeeslakfiche bij het aanbod teruggelegd heeft, is als eerste aan de beurt.



VOORBEELD 2

Koraaltegel 2A is onjuist geplaatst omdat deze niet verbonden is met een overeenkomstige koraalkleur. Koraaltegel 2B is wel juist geplaatst omdat er minstens één zijde verbonden is met een overeenkomende koraalkleur.

1. KORAAAL GROEIEN

Tijdens jouw beurt pak je een koraaltegel van het aanbod en plaats je deze zodanig dat minstens één van de zijdes verbonden is met een overeenkomende koraalkleur. Punt tegen punt wordt niet als verbonden beschouwd.

Als het zeeslakfiche beschikbaar is, mag je in plaats van het spelen van een normale beurt, dit fiche pakken en naast jouw speelgebied leggen. Als je dit fiche pakt gaat de beurt onmiddellijk naar de volgende speler. Jij bent pas als laatste aan de beurt in de huidige ronde, maar speelt wel de eerste beurt van de volgende ronde.

Als het zeeslakfiche niet geclaimd is, gaat deze automatisch naar de speler die als laatste aan de beurt is.

Basisbegrippen

De basisbegrippen zijn hier uitgelicht zodat ze gemakkelijk terug te vinden zijn. Dit zijn geheugensteuntjes om het spel gemakkelijker te leren of om tijdens toekomstige potjes specifieke termen op te kunnen zoeken in de spelregels.

Aanbod

Aan het einde van een ronde zal er één koraaltegel overblijven van het aanbod. Aan het begin van een ronde zal er altijd één koraaltegel meer dan het aantal spelers beschikbaar zijn.

Koraal

Een koraaltegel bestaat uit drie individuele koralen.

Zeeslakfiche

Als je dit fiche pakt ben je als laatste aan de beurt in de huidige ronde, maar speel je de eerste beurt van de volgende ronde.

2. LEEFGEBIEDEN EN RIFFEN CREËREN

Spelers hebben twee hoofddoelen tijdens het groeien van koralen: leefgebieden en riffen creëren.

- Leefgebieden worden gecreëerd door een zeshoek te vormen met precies drie koralen van dezelfde kleur (3A). Als je een of meer leefgebieden hebt gevormd, plaats je onmiddellijk een klein dier van dezelfde kleur erbovenop.
- Riffen worden gecreëerd door groepen van vier of meer koralen van dezelfde kleur die met elkaar verbonden zijn (3C).

Leefgebieden scoren punten op basis van de kleine dieren die erbovenop worden geplaatst. Riffen scoren punten op basis van de kleine dieren die eraan grenzen (zie Puntentelling op pagina 6).

3. BIODIVERSITEIT VERGROTEN

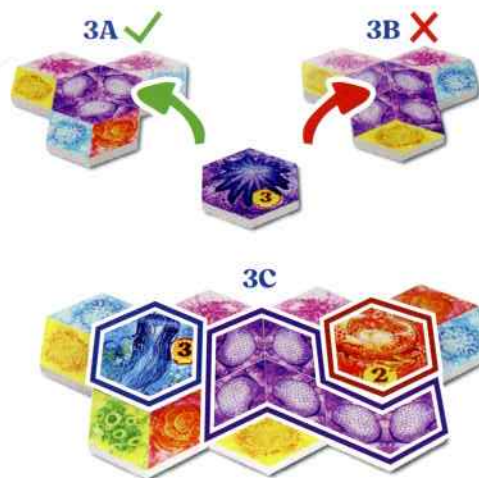
Om een groot dier aan te trekken, moet je aan drie vereisten voldoen:

1. Grote dieren moeten geplaatst worden bovenop minstens één klein dier dat je tijdens deze beurt geplaatst hebt.
2. Grote dieren moeten volledig bovenop kleine dieren liggen.
3. Om de biodiversiteit te behouden moet elk klein dier dat onder een groot dier ligt, van een andere soort zijn.

Het is niet verplicht om een groot dier aan te trekken. Als je er toch eentje aantrekt, pak dan de meest waardevolle in de gekozen vorm. Op elke vorm staan twee verschillende dieren op de voor- en achterkant; kies diegene die je wilt.

EINDE VAN EEN RONDE

De ronde is voorbij als iedereen een koraaltegelt heeft geclaimd. Eén enkele koraaltegelt zal van het aanbod overblijven voor de volgende ronde.



VOORBEELD 3

Op 3A is een leefgebied gecreëerd en de speler moet een bijpassend klein dier op het leefgebied plaatsen. De koraaltegels op 3B creëren geen leefgebied omdat er geen perfecte zeshoek wordt gevormd. Het rif op 3C zal aan het einde van het spel punten scoren voor alle aangrenzende kleine dieren.



VOORBEELD 4

De schildpad (4A) is zojuist geplaatst en nu kan de speler kiezen om één van de afgebeelde grote dieren (4B) aan te trekken. Op basis van biodiversiteit mogen niet beide schildpadden bedekt worden, dus zijn de enige plaatsingsopties de vormen die zijn aangegeven met de kleurmarkeringen (4C).

Leefgebieden

Een leefgebied bestaat uit precies drie koralen van een overeenkomende kleur die samen een zeshoek vormen. Bovenop een leefgebied moet altijd een klein dier liggen.

Riffen

Riffen zijn groepen van vier of meer koralen van dezelfde kleur die verbonden zijn. Aan het einde van het spel scoren riffen punten op basis van de kleine dieren die eraan grenzen. Riffen scoren geen punten voor grote dieren.

Biodiversiteit

Grote dieren kunnen niet op twee of meer kleine dieren van dezelfde soort liggen.

Dierenscores


Aan het einde van het spel scoren alle kleine en grote dieren de punten die ze tonen (●). Kleine dieren scoren altijd, zelfs als ze bedekt zijn door een groot dier. Voor de puntentelling maakt het nooit uit welke grote dieren er op specifieke kleine dieren lagen.

EINDE VAN HET SPEL & PUNTENTELLING

Na 17 rondes zul je het aanbod niet meer kunnen aanvullen en eindigt het spel. Gebruik het scoreblok om voor elke speler de punten uit te rekenen. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers wint van deze spelers degene die volgens de beurtvolgorde het eerst aan de beurt was.

1.  **GROTE DIEREN**
Tel het totale aantal punten dat op je grote dieren staat bij elkaar op. Verwijder ze daarna en leg ze naast je speelgebied.

2.  **KLEINE DIEREN**
Tel het totale aantal punten dat op je kleine dieren staat bij elkaar op.

3.  **RIFFEN**
Tel het totale aantal punten van al je riffen bij elkaar op. Voor elk rif dat je hebt, scoor je de punten die op alle kleine dieren staan die aan het rif grenzen (punt tegen punt telt niet als aangrenzend). Een klein dier mag voor meerdere riffen meegeteld worden.

4.  **ECOSYSTEMEN**
Scoor punten via elk van de zes ecosystemen in het spel (zie hieronder).

ECOSYSTEMEN

Tijdens de voorbereiding worden zes ecosystemen toegewezen aan een willekeurig klein dier dat direct boven het ecosysteem wordt geplaatst. Dit kleine dier wordt in dat ecosysteem als inheems beschouwd.

Je scoort punten voor een ecosysteem door aan een criterium (op de tegel) te voldoen. Het criterium moet altijd op verschillende manieren door het inheemse kleine dier worden behaald.

LOKAAL/WERELDWIJD

Er zijn twee soorten ecosystemen: lokaal (☉) en wereldwijd (●).

Lokale ecosystemen vereisen dat het inheemse kleine dier aangrenzend is aan wat op het ecosysteem staat. Wereldwijde ecosystemen hoeven niet aangrenzend te zijn om aan hun criteria te voldoen en kunnen daarom vanaf elke plek scoren.

ECOSYSTEMEN BASISPEL



Voor elk inheems klein dier dat je hebt, scoor je 1 punt per klein dier dat eraan grenst (welke kleur dan ook, inclusief de eigen kleur).



Voor elke barracuda/murene die je hebt, scoor je 2 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke dolfin/zeekoe die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke mantarog/blauwe octopus die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke hamerhaai/zwartpuntrifhaai die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke bulrugwalvis/walvishaai die je hebt, scoor je 4 punten per inheems klein dier dat je hebt.

SCOREVOORBEELD



	MARIEKE
	25
	24
	11
	6
	8
	9
	0
	0
	0
	83

VARIANTEN

AQUA biedt drie varianten om uit te kiezen: familie, gevorderd en solo. De regels voor de solovariant zijn te vinden op pagina 8.

FAMILIE

Om de puntentelling te vereenvoudigen, scoor je geen punten voor riffen of ecosystemen. Je slaat stap 2 van de voorbereiding over en legt in plaats hiervan alle ecosystemen terug in de doos. Deze variant richt zich alleen op de grote en kleine dieren waarbij de punten van elk dier duidelijk te zien zijn en daardoor makkelijker op te tellen zijn.

GEVORDERD

De gevorderde regels introduceren meerdere scoremogelijkheden met nieuwe ecosystemen. Schud tijdens stap 2 van de voorbereiding alle 24 ecosystemen gedekt, kies er willekeurig zes en leg deze in een rij neer.

SOLOREGELS

Volg de standaardregels met de volgende uitzonderingen:

Vorbereiding: Gebruik de ecosystemen van het basisspel en/of van de variant voor gevorderde spelers. Verwijder geen grote dieren. Verwijder het zeeslakfiche en 19 willekeurige koraaltegels uit het spel. Onthul 3 koraaltegels om het startaanbod samen te stellen.

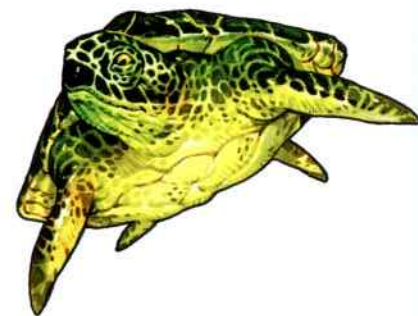
Een ronde spelen: Onthul tijdens het samenstellen van het aanbod drie koraaltegels. Pak en plaats één koraaltegel.

Einde van een ronde: Zodra jouw beurt voltooid is, eindigt de ronde. Leg de twee overgebleven koraaltegels van het aanbod af.

Einde van het spel: Het spel eindigt zoals gewoonlijk na 17 rondes, als je koraaltegels op zijn. Scoor punten zoals gewoonlijk en gebruik onderstaand overzicht om te zien hoe goed je het hebt gedaan.

Overweeg voor de volledige solo-ervaring om prestaties (scenario's, uitdagingen en aanpassingen) toe te voegen. Alle prestaties worden op de volgende pagina's uitgelegd.

- 60+ : Een goed begin! 80+ : Uitstekend! 100+ : Dat verdient applaus!
70+ : Goed gedaan! 90+ : Expert!



PRESTATIES

SCENARIO'S, UITDAGINGEN EN AANPASSINGEN

Je kunt je AQUA-ervaring uitbreiden door te proberen de 50 prestaties te behalen die zijn verdeeld over scenario's (pagina 9), uitdagingen (pagina 10) en aanpassingen (pagina 10). Prestaties kunnen met elk spelersaantal toegevoegd worden, en tenzij je met aanpassingen speelt hoeven niet alle spelers hieraan mee te doen. Maximaal vier spelers kunnen hun voortgang op het spoor hieronder bijhouden.

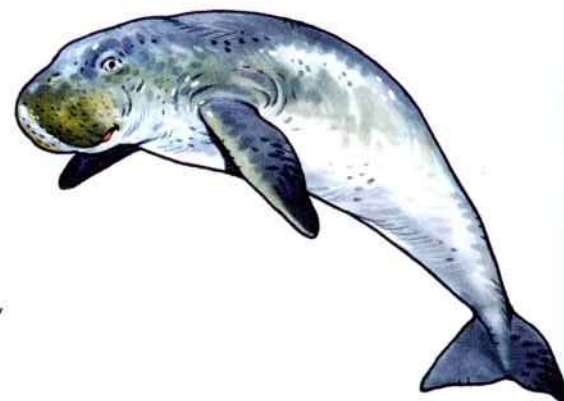
Zet je naam voor een specifieke rij koraal op het voortgangsspoor en vink elke keer dat je een scenario, uitdaging of aanpassing hebt voltooid, één van je koralen af op zowel het voortgangsspoor als de prestatie zelf. Verschillende spelers kunnen dezelfde prestatie op hetzelfde moment voltooien.



SCENARIO'S

Scenario's zijn kant-en-klare scorevoorwaarden met extra doelen. Je mag ze in elke gewenste volgorde en met elk spelersaantal gebruiken.

Vorbereiding: Leg de ecosystemen in onderstaande volgorde neer. Om een scenario te voltooien, moet je de minimale score behalen en het eventuele doel voltooien. Als je hierin slaagt, vink je de prestatie voor jezelf af, zowel op deze pagina als op het voortgangsspoor (pagina 8).



#	ECOSYSTEMEN	MINIMALE SCORE	DOEL	BEHAALD
A	1 2 3 4 5 6	60		
B	7 8 9 10 11 12	60		
C	16 16 3 5 15 15	65		
D	3 4 5 6 17 17	65	Minimaal 20 punten van kleine dieren	
E	13 13 18 18 4 6	70	Minimaal 20 punten van grote dieren	
F	1 2 3 10 11 12	70	Minimaal 20 punten van riffen	
G	7 14 8 14 9 16	75	Minimaal 1 van elk klein dier	
H	2 6 17 17 18 18	75	Maximaal 20 punten van kleine dieren	
I	15 15 8 11 13 13	80	Scoor punten met minstens 4 ecosystemen	
J	7 8 11 4 5 6	80	Al je kleine dieren zijn bedekt met grote dieren	
K	10 13 14 14 13 9	85	Maximaal 20 punten van grote dieren	
L	17 17 13 13 2 3	85	Maximaal 20 punten van riffen	
M	16 14 16 15 14 15	90	Minimaal 25 punten van kleine dieren	
N	18 12 10 9 7 17	95	Maximaal 2 van elk klein dier	
O	12 13 14 15 16 18	100	Scoor punten met minstens 5 ecosystemen	

UITDAGINGEN

In tegenstelling tot scenario's en aanpassingen, kies je een uitdaging niet voordat het spel begint, maar controleer je na afloop van een spel of je een van de uitdagingen behaald hebt. Als je tijdens hetzelfde potje meerdere uitdagingen behaald hebt, moet je er één kiezen. Vink de prestatie voor jezelf af, zowel op deze pagina als op het voortgangspoor (pagina 8). Uitdagingen kunnen gecombineerd worden met zowel scenario's als aanpassingen en kunnen met elk spelersaantal behaald worden.











































- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Scoor 70+ punten |     | 13. Win met 20+ punten verschil (niet solo) |     |
| 2. Scoor 80+ punten |     | 14. Je hebt 4 of meer verschillende grote dieren |     |
| 3. Scoor 90+ punten |     | 15. Je hebt 2 of meer bulrugwalvissen/walvishaaien |     |
| 4. Scoor 100+ punten |     | 16. Win zonder grote dieren (niet solo) |     |
| 5. Scoor punten bij alle zes ecosystemen |     | 17. Je hebt 3 of meer grote dieren die niet aan elkaar grenzen |     |
| 6. Scoor 30+ punten van grote dieren |     | 18. Je hebt 4 of meer exemplaren van één enkel klein dier |     |
| 7. Scoor 35+ punten van grote dieren |     | 19. Je hebt 2 of meer exemplaren van elk klein dier |     |
| 8. Scoor 25+ punten van kleine dieren |     | 20. Win met de minste kleine dieren (niet solo) |     |
| 9. Scoor 30+ punten van kleine dieren |     | 21. Je hebt 5 of meer scorende riffen |     |
| 10. Scoor 25+ punten van riffen |     | 22. Je hebt één enkel klein dier dat grenst aan 4 of meer riffen |     |
| 11. Scoor 30+ punten van riffen |     | 23. Je hebt 6 of meer kleine dieren die grenzen aan hetzelfde rif |     |
| 12. Win met 10+ punten verschil (niet solo) |     | 24. Al je kleine dieren grenzen aan een rif |     |
| | | 25. Je hebt 3 of meer grote dieren die grenzen aan een rif |     |

AANPASSINGEN

Aanpassingen wijzigen een deel van de basisregels van het spel voor alle spelers. Kies er eentje voordat het spel begint. Alle deelnemende spelers vinken de aanpassing hier en op het voortgangspoor (pagina 8) af.

Aanpassingen kunnen in combinatie met scenario's en uitdagingen en met elk spelersaantal gebruikt worden.

- | | |
|--|---|
| 1. Het aanbod bevat elke ronde één koraaltegel minder (verwijder er 1 meer tijdens de voorbereiding, 17 bij solo) |     |
| 2. Het aanbod bevat elke ronde één extra koraaltegel (verwijder er 1 minder tijdens de voorbereiding, 17 bij solo) |     |
| 3. Riffen moeten 5 of meer koralen groot zijn om te scoren |     |
| 4. Riffen scoren 2 punten per koraal erin, in plaats van te scoren voor aangrenzende kleine dieren |     |
| 5. Riffen scoren punten van aangrenzende grote dieren in plaats van aangrenzende kleine dieren |     |
| 6. Aan het einde van het spel kiest iedereen slechts één kleur rif om punten mee te scoren |     |
| 7. Voorbereiding: verwijder 10/8/6/4 van elk klein dier bij 1/2/3/4 spelers |     |
| 8. Je mag leefgebieden in slechts 4 verschillende kleuren creëren |     |
| 9. Grote dieren moeten minimaal 2 dezelfde kleine dieren bedekken (vervangt biodiversiteit) |     |
| 10. Je mag slechts één exemplaar van elke vorm van de grote dieren aantrekken |     |

DIEREN IN AQUA



BULTRUGWALVIS

Een schitterend dier dat bekend staat om zijn indrukwekkende acrobatische vertoningen, waaronder springen en met zijn staart slaan. Ze staan ook bekend om hun complexe gezang dat lange afstanden onder water kan afleggen en waarvan wordt gedacht dat ze uniek voor elk individu zijn, wat ze een van de meest vocale zeezoogdieren maakt.



MANTAROG

Mantaroggen zijn sierlijke en majestueuze dieren die door de oceaan glijden met hun spanwijdte die tot wel 7 meter breed kan zijn. Het zijn filtereters en met hun kiewdeksels, die voorhoofdskwabben worden genoemd, leiden zij plankton naar hun mond.



ZEEKOE (DOEJONG)

Doejongs, ook wel zeekoeien genoemd, zijn zeezoogdieren die familie zijn van de lamantijn. Het zijn planteneters en houden zich voornamelijk bezig met het begrazen van zeegrasvelden.



ZWARTPUNTRIFHAAI

De zwartpuntrifhaai is een veelvoorkomende haaisoort die in ondiepe tropische wateren leeft, voornamelijk rondom koraalriffen. Ze staan bekend om hun elegante zwemstijl en de prominente zwarte punten op hun rug- en staartvinnen.



BARRACUDA

Barracuda's zijn roofvissen die bekend staan om hun slanke lichaam en hun scherpe tanden. Het zijn supersnelle zwemmers en kunnen snelheden tot wel 60 km per uur bereiken.



LANGSNUITZEEPAARDJE

Het langsnuitzeepaardje is een uniek dier dat bekend staat om zijn vermogen om van kleur te veranderen en om zijn opvallende opstaande houding. Ze zijn ook bijzonder omdat ze zich op een ongebruikelijke manier voortplanten, waarbij het mannetje de eitjes in een buidel draagt en uitbroedt totdat ze uitkomen.



DOOSKWAL

Dooskwallen zijn ongewervelde zeedieren die bekend staan om hun kubusvormige lichamen en lange, slingerende tentakels. Ze behoren tot de meest giftige dieren in de oceaan en hun steken kunnen extreem pijnlijk en soms zelfs dodelijk zijn.



CLOWNVIS

Clownvissen zijn kleine, felgekleurde vissen die in zeeanemonen leven. Ze worden beschermd door de stekende netelcellen van de anemonen en in ruil daarvoor leveren ze voedsel en verwijderen ze parasieten.



WALVISHAAI

De walvishaai is de grootste vis in de oceaan met een lengte van wel 12 meter of meer. Ondanks zijn enorme grootte is het een vriendelijke reus die zich voornamelijk voedt met plankton en kleine vissen.



BLAUWE OCTOPUS

De blauwe octopus is een zeer intelligent en aanpasbaar dier dat in gebieden met koraalriffen voorkomt. Ze hebben het opmerkelijke vermogen om van kleur te veranderen, wat ze gebruiken voor communicatie, als camouflage en om te jagen.



DOLFIJN (TUIMELAAR)

Tuimelaars zijn zeer intelligente en sociale dieren die bekend staan om hun speelse karakter en acrobatische gedrag, zoals springen en op de golven meevaren. Ze hebben een complex communicatiesysteem dat onder andere uit fluiten, klikken en lichaamsbewegingen bestaat.



HAMERHAAI

Hamerhaaien hebben een opvallende kop waarvan de vorm aan een hamer doet denken en waarvan wordt gedacht dat het hun zintuigen versterkt. Dankzij hun unieke kopvorm hebben ze een verbeterd 360-graden zicht en elektroreceptie waardoor ze hun prooi beter kunnen traceren.



MURENE

Murenes zijn fascinerende dieren met langwerpige lichamen en sterke kaken. Het zijn hoofdzakelijk nachtdieren die zich overdag verbergen in rotsspleten en 's nachts actief jagen.



KORAALKRAB

De koraalkrab is een kleine, felgekleurde krabsoort die symbiotisch leeft met bepaalde soorten koraal. Ze hebben een mutualistische relatie waarbij de krab het koraal beschermt tegen koraal-etende zeesterren in ruil voor eten en beschutting.



GROENE SCHILDPAD

De groene schildpad is een groot zee reptiel dat bekend staat om zijn opvallende groene schild en zijn belang bij maritieme ecosystemen. Het zijn planteneters die zich voornamelijk voeden met zee gras en algen.



DOORNENKROON

De doornenkroon is een grote en stekelige zee ster die een negatieve impact op koraalriffen kan hebben. Ze voeden zich met koraalpoliepen en kunnen in grote aantallen aanzienlijke schade aanrichten aan koraalkolonies.

ECOSYSTEMEN

BASIS



Voor elk inheems klein dier dat je hebt, scoor je 1 punt per klein dier dat eraan grenst (welke kleur dan ook, inclusief de eigen kleur).



Voor elke barracuda/murene die je hebt, scoor je 2 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke dolfijn/zeekoe die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke mantarog/blauwe octopus die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke hamerhaai/zwartpuntrifhaai die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat je hebt.



Voor elke bulrugwalvis/walvishaai die je hebt, scoor je 4 punten per inheems klein dier dat je hebt.

GEVORDERD



Voor elke koraalkrab die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elke clownvis die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elke groene schildpad die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elke dooskwal die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elke doornenkroon die je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elk langsnuitzeepaardje dat je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elk rif dat je hebt, scoor je 3 punten per inheems klein dier dat eraan grenst.



Voor elk inheems klein dier scoor je 2 punten per klein dier dat eraan grenst en dat inheems is in de ecosystemen direct links en rechts van dit ecosysteem.



Als je 3 of meer van de inheemse kleine dieren hebt, scoor je 7 punten.



De speler met het hoogste aantal inheemse dieren scoort 7 punten. De speler die daarna het hoogste aantal heeft, scoort 3 punten (je moet er minstens één hebben om te kunnen scoren). Bij een gelijkspel voor de eerste/tweede plek, scoren alle gelijkstaande spelers de punten. Solo: scoor 7/3 punten als dit het kleine dier is waarvan je het hoogste/op één na hoogste aantal van al je kleine dieren hebt.



Voor elk inheems klein dier dat je hebt, scoor je 4 punten. Belangrijk: grote dieren mogen niet bovenop het inheemse kleine dier geplaatst worden.



Voor elk inheems klein dier dat je hebt, scoor je 1 punt. Belangrijk: grote dieren mogen bovenop meerdere inheemse kleine dieren geplaatst worden (negeert biodiversiteit).

BIJ ELKAAR HORENDE KORALEN EN KLEINE DIEREN

