

2.3. Sammeln von Erfahrungspunkten

Auf dem Spielfeld sind Erfahrungspunkte verteilt. (siehe → Spielvorbereitung)

Einsammeln

Gelangt ein Wassertropfen auf ein → Bilderfeld, auf dem ein Erfahrungspunkt liegt, wird der Tropfen auf diesen Punkt gesetzt und zieht fortan mit diesem Punkt zusammen weiter (*Der Tropfen hat eine neue Erfahrung gemacht*).

Ein Wassertropfen kann beliebig viele Erfahrungspunkte sammeln. Diese werden übereinander gesetzt und der Wassertropfen wandert fortan auf einem kleinen „Turm“ von Erfahrungspunkten weiter. Nach dem Aufsammeln von Erfahrungspunkten darf mit diesem Tropfen noch weiter gezogen werden, sofern noch Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

Austauschen von Erfahrungspunkten

Trifft ein Wassertropfen mit gesammelten Erfahrungspunkten auf einen Erfahrungspunkt auf den „Löchern“ des Spielfelds (→ Unterbrochene Wasserwege), so darf die entsprechende Spielerin den auf diesem Feld liegenden Erfahrungspunkt mit irgendeinem der mitgeführten Erfahrungspunkte austauschen. (→ Wert der Farben)

3. Karten tauschen und weitere Erfahrungspunkte aufs Spielfeld setzen

Karten tauschen

Hat eine Spielerin im Verlauf Ihres Zuges Wasserwegkarten verlassen, auf denen sich weder weitere Erfahrungspunkte noch Wassertropfen befinden, so gilt:

- **Am Ende Ihres Zuges** darf sie diese Karten mit jeweils einer Gleichartigen auswechseln. Die alten Karten werden aus dem Spiel genommen.
- Für jede neu gesetzte Karte darf die Spielerin nun je einen Erfahrungspunkt aus dem Vorrat auf ein beliebiges noch weisses „Loch“ der unterbrochenen Wasserwege setzen. (→ Wert der Farben)
- Auf die neuen Karten darf sie anschliessend jeweils bis zu zwei neue Erfahrungspunkte aus dem Vorrat auf beliebige → Bilderfelder (blau umrandete Kreise) verteilen.

Spiel-Ende

Sobald alle 10 „Löcher“ in den Wasserwegen des Spielfeld mit Erfahrungspunkten gefüllt sind, endet das Spiel sofort.

Wert der Farben

Für jede Farbe wird nun gezählt, wieviel Erfahrungspunkte in den Löchern des Spielfeldes liegen. Diese Zahl bestimmt den Wert der jeweiligen Farbe.

Abrechnung

Erfahrungspunkte, die noch mit den Wassertropfen auf dem Spielfeld unterwegs sind, werden nicht gewertet.

Jede Spielerin multipliziert nun die Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte jeder Farbe mit dem Wert dieser Farbe und zählt dann die erhaltenen Ergebnisse zusammen.

Farben mit Wert Null ergeben also keine Punkte.

Die Spielerin mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Das Spiel für Kinder ab 5 Jahren

Es gelten folgende Änderungen gegenüber den normalen Regeln:

- Zu Beginn des Spiels werden bereits alle „Löcher“ des Spielfelds mit beliebigen Erfahrungspunkten gefüllt.
- Während des ganzen Spiels stehen immer nur 5 Bewegungspunkte pro Zug zur Verfügung
- Es besteht kein Zugzwang. Das heisst, pro Zug dürfen maximal 5 Schritte gefahren werden, weniger sind auch dann möglich, wenn noch Zugmöglichkeiten für die jeweilige Spielerin vorhanden sind.
- Ein Austausch von Erfahrungspunkten auf den Wasserwegen ist nicht möglich.
- Von den Sprungfeldern aus darf auf ein beliebiges Feld gesprungen werden.
- Das Spiel endet, wenn achtmal eine Wasserwegkarte getauscht werden konnte.
- Am Schluss zählt jeder Erfahrungspunkt als ein Punkt. **Gewinnerin ist, wer am meisten Erfahrungspunkte sammeln konnte.**

Wir wünschen viel Spass beim Spielen und freuen uns über Rückmeldungen und Anregungen aller Art!

© **Murmel Spielwerkstatt und Verlag, Zürich, Hardturmstr. 269, CH 8005 Zürich, murmel@murmel.ch**

V 2.0

Spielideen AGUA

Als Wassertropfen die Welt erleben

AGUA ist ein Gesellschaftsspiel für zwei bis sechs Personen ab 8 Jahren
(Einfachere Variante für Kinder ab 5 Jahren am Ende!)
Spieldauer: 50 bis 90 Minuten

Einleitung

Wasser ist die Grundlage allen Lebens. Schlüpfen Sie spielerisch in die Rolle von Wassertropfen und erleben Sie die spannende Welt des Wasserkreislaufs mit all den vielfältigen Erfahrungen, die Wassertropfen im Laufe ihres „Lebens“ machen!

Spielbeschreibung

Im Spiel AGUA reisen die SpielerInnen als SpielerInnen als Wassertropfen auf den verschiedensten Wasserwegen durch die Welt und sammeln Erfahrungen (d.h. Erfahrungspunkte).

4 Wasserwege sind zu Beginn des Spiels durch 10 Löcher auf dem Spielfeld unterbrochen und können von den Tropfen nicht benutzt werden. Im Laufe des Spiels werden diese „Löcher“ mit Erfahrungspunkten gefüllt.

Es gewinnt, wer am Ende des Spieles mit seinen gesammelten Erfahrungspunkten die höchste Gesamtpunktzahl erreicht. Dabei kommt es nicht nur darauf an, viele farbige Erfahrungspunkte zu sammeln, sondern auch, wieviel die einzelnen Farben am Ende des Spiels wert sind. Dies können die Mitspielenden im Laufe des Spiels immer wieder verändern.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle „Löcher“ des Spielfelds gefüllt sind. Dies bedeutet dann, dass alle Wasserwege für die Wassertropfen durchlässig sind.

Spielmaterial

- Das Spielfeld
- Diese Spielideen
- Zwei Farbenwürfel mit je einem gelben, zwei blauen und drei roten Punkten
- 24 „Wassertropfen“, je 4 in 6 Farben (Glasnuggets)
- 36 „Erfahrungspunkte“, je 6 in 6 Farben (Holzscheibchen)
- 25 „Wasserwegkarten“, je 5 in der gleichen Form
- Ein Begleitheft mit interessanten Informationen zu den auf den Wasserwegkarten dargestellten Situationen

Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird ausgebreitet und die Karte „Fluss mit See“ auf das Feld „Wasser in der Natur“ gelegt. Die restlichen Felder werden per Zufall mit je einer passenden Kartonscheibe gefüllt. Alle weiteren Kartonscheiben werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.

Anschliessend werden Erfahrungspunkte auf sogenannte → Bilderfelder gelegt (d.h. blau umrandete Kreise auf den Wasserwegkarten). Dabei gilt:

- Es dürfen pro Wasserwegkarte maximal zwei Erfahrungspunkte gesetzt werden!
- Auf die Karte „Fluss mit See“ wird kein Erfahrungspunkt gelegt (kein Bilderfeld).
- Auf die Karten „Wüste“ und „Stausee“, kann nur je ein Erfahrungspunkt gesetzt werden (nur ein Bilderfeld).

Die übrigen Erfahrungspunkte werden neben das Spielfeld gelegt.

Jede Spielerin erhält abhängig von der Anzahl der Mitspielenden die folgende Anzahl Wassertropfen in jeweils einer Farbe:

- bei 2 bis 4 MitspielerInnen je 4 Wassertropfen
- bei 5 oder 6 MitspielerInnen je 3 Wassertropfen

Alle Wassertropfen werden in die grosse Wolke in der Mitte des Spielfelds gesetzt.

Die Wege des Wassers

Auf dem Spielfeld ist der weltweite Wasserkreislauf mit unterschiedlichen Wasserwegen dargestellt.

Generell gilt:

- Der Umlaufsinn der verschiedenen Wasserwege ist unterschiedlich. Es darf innerhalb eines Wasserweges nur in der vorgegebenen Richtung gezogen werden (siehe Pfeile auf dem Spielfeld)
- Das Wechseln von einem Wasserweg (z.B. Fluss) in einen anderen (z.B. Tier) kann nur an Orten mit entsprechenden Pfeilen erfolgen

Wasserwege (siehe Abbildung)

1	Grosse Wolke und Regen (weiss)	In der Mitte des Spielfelds befindet sich die grosse Wolke, von der aus alle Wassertropfen als Regen nach 5 Richtungen auf die Spielkarten gelangen können.
2	Fluss und Meer (blau)	Ein Fluss fliesst in grossem Bogen im Uhrzeigersinn um das Spielfeld. Die Stationen der Tropfen im Fluss sind mit blau gefüllten Kreisen dargestellt. Aus dem Fluss gelangen die Wassertropfen schlussendlich ins Meer und können von dort wieder in die grosse Wolke aufsteigen
3	Grundwasser (grün/blau)	Direkt um die grosse Wolke ist der Kreislauf des Grundwassers zu finden. Die Tropfen im Grundwasser bewegen sich immer gegen den Uhrzeigersinn auf den grünen Kreisen vorwärts.
4	Menschenwege (orange, Füsse)	Werden Wassertropfen von Menschen getrunken, so werden sie auf den orangenen Kreisen in der Richtung, die durch die Füsse angedeutet ist, fortbewegt.
5	Tierwege (gelb)	Trinkt ein Tier Wasser, so werden die Tropfen immer im Uhrzeigersinn auf den gelben Kreisen fortbewegt.
6	Abwasserleitung (blau)	Kommt ein Tropfen in die Abwasserleitung, so bewegt er sich gegen den Uhrzeigersinn auf den blauen Kreisen weiter bis er in den Fluss gelangt.
7	Unterbrochene Wasserwege (weiss)	Es gibt 4 Stellen, an welchen die Wasserwege je 2-3 „Löcher“ besitzen d.h. unterbrochen sind. Diese Löcher werden im Verlauf des Spieles mit Erfahrungspunkten belegt. Sobald jeweils alle Löcher eines weiteren Wasserwegs gefüllt sind, erhöhen sich für alle SpielerInnen die → Bewegungspunkte.

Sonderfelder

A	Bilderfeld	Blau umrandete transparente Kreise sind Bilderfelder , auf denen die Wassertropfen Erfahrungen sammeln können.
B	Sprungfeld	Rot umrandete transparente Kreise sind Sprungfelder , von denen die Wassertropfen per Flugzeug oder LKW weitertransportiert werden. Gelangt ein Tropfen auf ein Sprungfeld , darf dieser Tropfen als nächstes auf ein beliebiges oranges Menschenfeld fliegen.
C	Regnen	Auf den dunklen Tropfen gelangen die Wassertropfen von der grossen Wolke auf die einzelnen Wasserwegkarten. Sie „landen“ auf den Feldern die mit einem kleinen Regentropfen markiert sind.
D	Verdunsten	Weisse Tropfen , sind Felder, auf welchen die Tropfen verdunsten , d.h. sofort zur grossen Wolke zurückkehren. Gelangt ein Wassertropfen auf einen weissen Verdunstungstropfen oder auf ein weisses „Loch“ des Spielfelds, wird er sofort in die grosse Wolke gesetzt und die entsprechende Spielerin darf die mit diesem Tropfen gesammelten Erfahrungspunkte zu sich nehmen. Sofort bedeutet, dass der „Sprung in die Wolke“ keinen → Bewegungspunkt verbraucht.
E	Im Meer	Kommt ein Tropfen auf dem letzten Feld einer Karte mit dem Thema „Nahrung aus dem Wasser“ an, wird er beim nächsten Zug ins Meer gelegt. Von dort aus verdunstet er als nächstes auf den ersten weissen Kreis in der kleinen Wolke am Meeresrand und wandert dann von dort aus schrittweise in die grosse Wolke. Die SpielerInnen dürfen gesammelte Erfahrungspunkte beim → Verdunsten in die erste kleine Wolke zu sich nehmen.

Spielablauf

Das Spiel ist in Runden organisiert. Jede Spielerin führt der Reihe nach folgende Schritte aus

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Würfeln 2. Wassertropfen ziehen und Erfahrungspunkte sammeln 3. Wasserwegkarten tauschen und neue Erfahrungspunkte aufs Spielfeld setzen. |
|--|

Wer den grössten Durst hat, beginnt

I. Würfeln

Zu Beginn ihres Zuges würfelt jede Spielerin mit beiden Farbwürfeln.

Das Ergebnis zeigt an, über welche farbigen Pfeile auf dem Spielfeld die Spielerin mit ihren Wassertropfen ziehen darf. Die Zugweite wird durch → Bewegungspunkte bestimmt.

Beispiele:

Spielerin A würfelt zweimal rot. Alle ihre Wassertropfen befinden sich noch (oder wieder einmal) in der grossen Wolke. Da von der grossen Wolke aus nur blaue Pfeile wegführen, muss sie diesmal aussetzen und die nächste Spielerin kommt sofort mit Würfeln an die Reihe.

Spielerin B würfelt gelb und blau

Im abschliessenden Zug darf sie mit ihrem Wassertropfen über beliebig viele gelbe oder blaue Pfeile ziehen, nicht aber über rote Pfeile.

Sonderregel (optional): Beim Würfeln von Doppelgelb tritt „Hohe Luftfeuchtigkeit“ ein.

Die Luftfeuchtigkeit ist so gross, dass es zu unvorhersehbaren Veränderungen unter den Wassertropfen kommen kann. Die Spielerin, die gewürfelt hat, darf vor ihrem eigentlichen Zug zwei beliebige Wassertropfen auf dem Spielfeld (eigene oder fremde) vertauschen. Erfahrungspunkte dürfen dabei nicht mitgenommen werden, sondern gehören nun dem neuen Tropfen, der auf das jeweilige Feld kommt.

2. Wassertropfen ziehen und Erfahrungspunkte sammeln

2.1. Bewegungspunkte

Jede Spielerin hat zunächst für ihren Zug **5 Bewegungspunkte** zur Verfügung, die **auf beliebig viele eigene Tropfen verteilt** werden können. Solange eine Spielerin ihre **Bewegungspunkte** noch **nicht aufgebraucht** hat und noch mit irgendeinem Tropfen ziehen kann, **muss sie weiterziehen**.

Sobald ein weiterer der vier zu Spielbeginn „unterbrochenen Wasserwege“ (→ Die Wege des Wassers) mit Erfahrungspunkten gefüllt ist, und nun von den Wassertropfen durchquert werden kann, erhöht sich die Anzahl der für alle Spielenden jeweils verfügbaren Bewegungspunkte um eins. Kurz vor Spiel-Ende stehen also jeweils 8 Bewegungspunkte pro Zug zur Verfügung.

2.2. Fortbewegung der Tropfen

Ein Feld besteht jeweils aus einem Kreis oder einem Tropfen auf dem Spielfeld bzw. den Karten. Das Meer und die grosse Wolke in der Mitte zählen auch als je ein Feld.







Für die Fortbewegung gilt:

- Von einem beliebigen Feld aus kann jeweils immer **in Richtung des Wasserlaufs** auf das nächstliegende Feld der gleichen Art gezogen werden, falls **kein Pfeil** dorthin zeigt (→ Die Wege des Wassers).
- Führen von einem Feld **ein oder mehrere farbige Pfeile** weg, so kann der entsprechende Wassertropfen je nach gewürfelten Farben auf die entsprechenden Felder weiter ziehen. Ein „Rückwärtsziehen“ entgegengesetzt zu den Pfeilen ist nicht erlaubt
- Ein **Wechseln zwischen verschiedenartigen Feldern** ist normalerweise nur über die Pfeile möglich.
- Auf → Sonderfeldern gelten spezielle Regeln (→ Die Wege des Wassers)

Trifft ein Wassertropfen auf einem Feld auf einen anderen (einen eigenen oder einen fremden), so gilt:

- Es verdunstet der Tropfen, der bereits auf dem Feld stand. Er wird sofort in die grosse Wolke gesetzt.
- Der neu ankommende Tropfen übernimmt alle bereits gesammelten Erfahrungspunkte des verdunstenden Tropfens zusätzlich zu seinen eigenen Punkten.(→ Sammeln von Erfahrungspunkten)
- Anschliessend ist für **diesen Tropfen** der Spielzug zu Ende, das heisst, die entsprechende Spielerin muss, falls sie noch Bewegungspunkte übrig hat, soweit möglich **mit ihren anderen Tropfen weiterziehen**.



- 
1 Regen, rain, pluie
- 
2 Fluss, river, rivière
- 
3 Grundwasser, ground water, nappe phréatique
- 
4 Menschenwege, human ways, chemins des hommes
- 
5 Tierwege, animal ways, chemins d'animaux
- 
6 Abwasser, waste water pipeline, canalisation d'eau usée

Beispiel für die Abrechnung:

Auf den 10 "Löchern" des Spielfeldes liegen folgende Erfahrungspunkte:
 4 x rot , 3 x grün , 1 x dunkelblau , 1 x weiss , 1 x gelb , 0 x hellblau

Spielerin A hat folgende Erfahrungspunkte gesammelt: 3 x dunkelblau, 2 x weiss, 1 x gelb
 Das ergibt: $3 \times 1 + 2 \times 1 + 1 \times 1 = 6$ Punkte

Spieler B hat folgende Erfahrungspunkte gesammelt: 1 x rot, 1 x dunkelblau, 3 x hellblau
 Das ergibt: $1 \times 4 + 1 \times 1 + 3 \times 0 = 5$ Punkte

Spielerin C hat folgende Erfahrungspunkte gesammelt: 3 x grün
 Das ergibt: $3 \times 3 = 9$ Punkte

Somit gewinnt Spielerin C das Spiel, obwohl sie "nur" 3 Erfahrungspunkte sammeln konnte.