

John Yianni

WAVE[®]

CARBON

Hier wimmelt es von Möglichkeiten!

www.gen42.com

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Bienenkönigin des Gegners komplett einzuschließen und gleichzeitig zu verhindern, dass der Gegner die eigene Bienenkönigin einschließt. Die Spielsteine, die die Königin einschließen, können teilweise eigene, teilweise gegnerische Spielsteine sein. Wer zuerst die Bienenkönigin des Gegners eingeschlossen hat, gewinnt.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt die 13 Spielsteine einer Farbe und legt sie offen vor sich aus.

Die Bienenkönigin ist eingeschlossen.



Spielablauf

Ein Spieler beginnt, indem er einen Spielstein aus seinem Vorrat in die Tischmitte legt. Der andere Spieler legt einen seiner Spielsteine so daneben, dass die beiden Spielsteine sich an einer Kante berühren. Anschließend sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe, einen Spielstein entweder einzusetzen oder zu bewegen.



Einsetzen der Spielsteine

Ein neuer Spielstein kann bei jedem Zug eingesetzt werden. Außer im ersten Spielzug darf ein Spielstein niemals angrenzend an einen gegnerischen Spielstein eingesetzt werden.



Man muss nicht alle Spielsteine einsetzen, um das Spiel zu gewinnen. Ein einmal eingesetzter Spielstein kann jedoch nicht wieder entfernt werden.

Der Schwarm

Die im Spiel befindlichen Steine bilden das Spielfeld, auch "Schwarm" genannt.

Einsetzen der Bienenkönigin

Die Bienenkönigin kann in einem der ersten vier Züge eingesetzt werden. Spätestens im vierten Zug muss sie eingesetzt werden.



Bewegung der Spielsteine

Bis zum Einsetzen der Bienenkönigin dürfen andere Spielsteine zwar eingesetzt, aber nicht bewegt werden. Erst wenn die eigene Bienenkönigin im Spiel ist, kann ein Spieler bei jedem Zug entscheiden, ob er einen neuen Spielstein einsetzt oder einen bereits vorhandenen bewegt.

Jede Tierart hat ihre eigenen Regeln, nach denen sie sich im Schwarm bewegen kann. Ein Spielstein darf am Ende seiner Bewegung auch an einen oder mehrere gegnerische Spielsteine angrenzen.

Wichtig: Ein Spielstein muss immer an mindestens einen anderen angrenzen. Ist ein Spielstein die einzige Verbindung zwischen zwei Teilen des Schwarms, darf er nicht bewegt werden (s. Regel "Der Schwarm", S. 11).

Tierarten



Bienenkönigin

Die Bienenkönigin kann pro Zug nur ein Feld weit ziehen. Trotz dieser Einschränkung kann sie mit einer Bewegung zum richtigen Zeitpunkt die Pläne des Gegners vereiteln.



Von dieser Position aus kann die schwarze Bienenkönigin auf eine der vier angegebenen Positionen ziehen.



Käfer

Der Käfer bewegt sich genau wie die Bienenkönigin nur ein Feld weit. Im Gegensatz zu anderen Tieren kann er jedoch auch auf den Schwarm gezogen werden und andere Spielsteine überdecken.

Ein Spielstein, der unter einem Käfer liegt, kann nicht bewegt werden. Beim Einsetzen eines neuen Spielsteins (s. S. 2) ist die Farbe eines oben sitzenden Käfers für den gesamten Stapel ausschlaggebend. Der Käfer kann sich auf dem Schwarm von einem Spielstein zum nächsten bewegen, er kann aber auch wieder hinabsteigen und dabei auch umschlossene Felder betreten, die für die meisten Tiere nicht erreichbar sind (s. Rege I "Bewegungsfreiheit", S. 12).



Von seiner jetzigen Position aus kann der weiße Käfer auf eine der vier angegebenen Positionen gezogen werden.

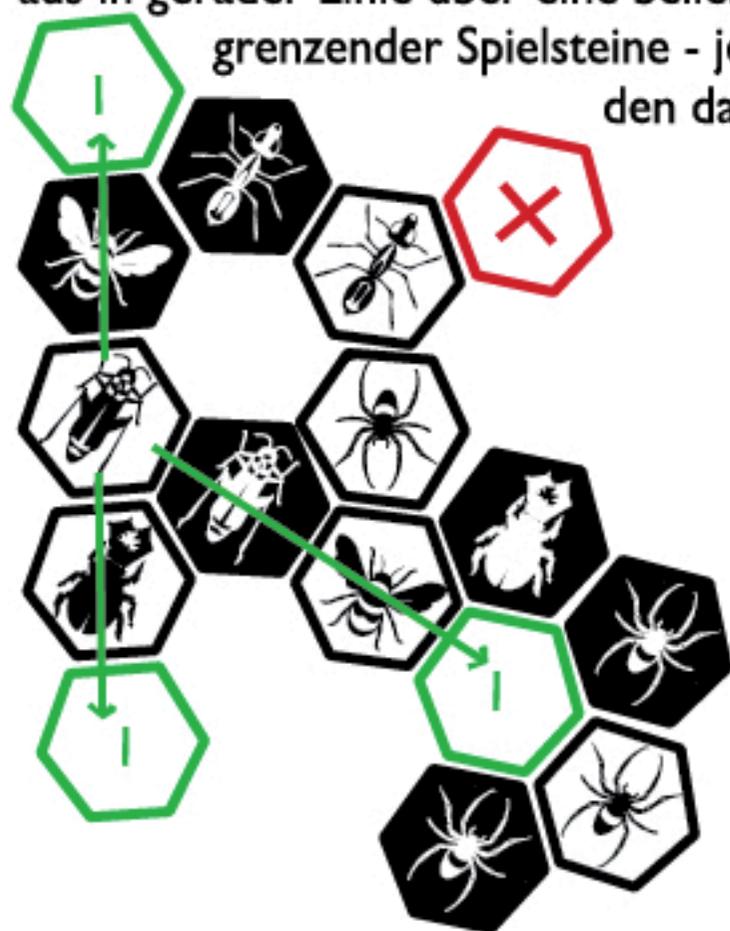
Der einzige Weg, einen Käfer auf dem Schwarm zu blockieren, ist, einen anderen Käfer darauf zu setzen. Alle Käfer und Mücken können übereinander gestapelt werden.

Wichtig: Beim Einsetzen wird der Käfer wie alle anderen Tiere behandelt. Er kann nicht direkt auf dem Schwarm eingesetzt werden, sondern sich erst in einem der folgenden Züge dorthin bewegen.



Grashüpfer

Der Grashüpfer bewegt sich nicht wie die anderen Tiere außen am Schwarm entlang. Stattdessen springt er von seiner Position aus in gerader Linie über eine beliebige Anzahl aneinander grenzender Spielsteine - jedoch mindestens einen - auf den dahinter liegenden freien Platz.



Auf diese Weise kann der Grashüpfer auch auf komplett eingeschlossene Felder gelangen.

Von seiner jetzigen Position aus kann der weiße Grashüpfer auf eine der drei angegebenen Positionen springen.

Wichtig: Er kann nicht über die Lücke hinweg auf die mit x gekennzeichnete Position springen.



Spinne

Die Spinne bewegt sich bei jedem Zug genau drei Felder weit. Dabei darf sie kein Feld zweimal betreten und auch nicht zu ihrer Ausgangsposition zurückkehren. Bei jedem ihrer drei Schritte muss sie Kontakt mit mindestens einem Tier halten, das sie vor diesem Schritt bereits berührt. Sie darf also nicht von sämtlichen Spielsteinen, die sie in einer Position berührt, getrennt und an einen anderen Spielstein angelegt werden.



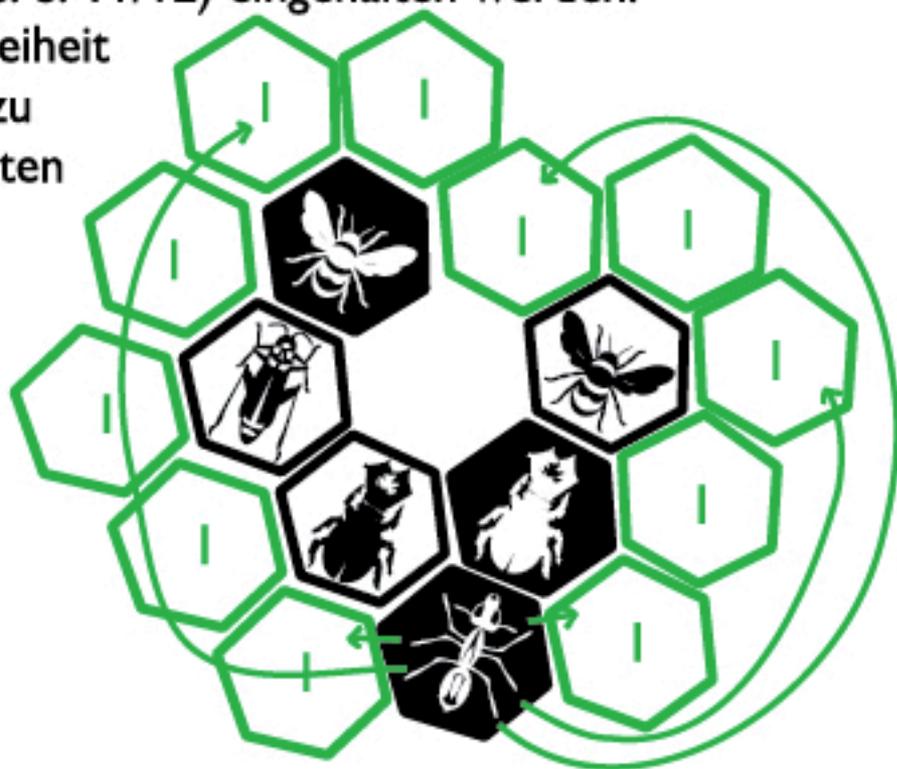
Von ihrer jetzigen Position aus kann die schwarze Spinne auf eine der vier angegebenen Positionen ziehen. Sie kann nicht in einem Schritt auf die mit 2 markierte Position links von sich ziehen, da sie dort kein Tier berühren würde, das sie vor diesem Schritt bereits berührt hat.



Ameise

Die Ameise kann sich von ihrer Position aus auf jedes andere Feld um den Schwarm herumbewegen, sofern die allgemeinen Bewegungsregeln (s. S. 11/12) eingehalten werden.

Diese Bewegungsfreiheit macht die Ameise zu einer der wertvollsten Spielfiguren.



In diesem Fall kann die Ameise auf eine der elf angegebenen Positionen ziehen, aber nicht auf das freie Feld im Zentrum des Schwarms (s. "Bewegungsfreiheit", S. 12).

Weitere Tiere

Wir empfehlen, die folgenden Tiere erst einzuführen, wenn Sie schon einige Erfahrung mit dem Spiel gesammelt haben.



Marienkäfer

Der Marienkäfer bewegt sich drei Felder weit, und zwar genau zwei Schritte auf dem Schwarm und mit dem dritten Schritt wieder hinunter. Er darf sich weder um den Schwarm herumbewegen noch seinen Zug auf dem Schwarm beenden. Er kann zwar nicht wie der Käfer andere Spielsteine blockieren, indem er auf ihnen stehenbleibt, aber er kann umschlossene Felder betreten und verlassen. Zudem ist er schneller als der Käfer.



In diesem Fall kann der Marienkäfer seinen Zug auf einer der zehn angegebenen Positionen beenden.



Mücke

Die Mücke wird wie alle anderen Spielsteine eingesetzt. Sobald sie im Spiel ist, bewegt sie sich nach den Regeln eines der Tiere, die sie zu Beginn ihres Zuges berührt. Dies kann auch ein gegnerisches Tier sein. Die Mücke ändert also im Laufe des Spiels ihre Eigenschaften.

Ausnahme: Wird die Mücke als Käfer auf den Schwarm gezogen, verhält sie sich so lange als Käfer, bis sie wieder heruntergezogen wird. Liegt eine Mücke auf der untersten Ebene neben einem Stapel von Spielsteinen mit einem Käfer obenauf, kann sie nur als Käfer gezogen werden, nicht als das Tier, das von dem Käfer bedeckt wird. Berührt eine Mücke ausschließlich eine andere Mücke (auch wenn diese wie ein Käfer auf dem Schwarm sitzt), kann sie nicht bewegt werden.



Hier kann die Mücke als Käfer oder Spinne auf eine der sechs angegebenen Positionen gezogen werden.

Einschränkungen

Der Schwarm

Die Spielsteine auf dem Spielfeld müssen jederzeit miteinander verbunden sein. Kein Spielstein darf alleine (ohne Verbindung zum Schwarm) stehen. Der Schwarm darf auch nicht geteilt werden.



Der Zug der schwarzen Ameise würde den Schwarm in zwei Teile spalten.



Diese Regel kann man nutzen, indem man seine eigenen Spielsteine so positioniert, dass der Gegner seine wichtigsten Spielsteine nicht bewegen kann.

Auch dieser Zug ist nicht erlaubt: Die schwarze Bienenkönigin darf nicht in die angegebene Position gezogen werden, obwohl sie den Schwarm dort wieder verbinden würde, denn während ihrer Bewegung wäre der Schwarm vorübergehend geteilt.



Bewegungsfreiheit

Die Spielsteine können nur durch Schieben bewegt werden. Ist ein Spielstein so weit eingeschlossen, dass er nicht mehr aus seiner Position herausgeschoben



werden kann, kann er nicht bewegt

werden. Ebenso kann kein Spielstein auf ein Feld gezogen werden, das so weit umschlossen ist, dass der Spielstein nicht hineingeschoben werden kann. Die einzigen

Ausnahmen sind der Grashüpfer, der in eine Lücke hinein- und aus einer Lücke herausspringen kann, sowie Käfer und Marienkäfer, die hinein- und herausklettern können.



Wichtig: Beim Einsetzen darf ein Spielstein auf ein umschlossenes Feld gesetzt werden, wenn die anderen Regeln zum Einsetzen dies zulassen, der neue Spielstein also keinen gegnerischen Spielstein berührt.

Bewegungsunfähigkeit

Wenn ein Spieler weder einen neuen Spielstein einsetzen noch einen Spielstein im Schwarm bewegen kann, ist der Gegner sofort wieder am Zug. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis der Spieler wieder einen Spielstein einsetzen oder bewegen kann oder seine Bienenkönigin eingeschlossen ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Bienenkönigin komplett von anderen Spielsteinen eingeschlossen ist. Der Spieler, dessen Bienenkönigin eingeschlossen wird, verliert das Spiel, es sei denn, derselbe Zug schließt beide Bienenköniginnen ein. In diesem Fall endet das Spiel unentschieden. Ebenso kann ein Unentschieden vereinbart werden, wenn beide Spieler immer nur dieselbe Bewegung ausführen können, ohne dass diese Pattsituation wieder behoben werden kann.