

# Reef Gardens



Die faszinierenden Unterwasserparadiese sind in Gefahr!

Als mutige Meeresschützer taucht ihr ab in die schillernde Welt der Korallenriffe und nehmt die Mission an, diese lebenswichtigen Ökosysteme zu retten.

Mit geschickter Hand pflanzt ihr neue Korallen an und erschafft blühende Rifflandschaften, während die Uhr tickt und das Budget schwindet. Nie reicht das Forschungsgeld, daher muss man sich von Zeit zu Zeit von bestehenden Riffen trennen, damit neue angesiedelt werden können.

Nutzt eure begrenzten Ressourcen klug, denn manchmal bedeutet Naturschutz auch schwierige Kompromisse.

Wer diese Herausforderung am besten meistert, wird zum Retter der Meere gekrönt!

Taucht ein in dieses spannende Wettrennen um die Rettung einer der kostbarsten Schätze unserer Ozeane!

## MATERIAL

1 doppelseitiger Spielplan MEERESBODEN

1 Unterwasser-Gärtnerei

Pro Spielerfarbe je:

1 Spielertableau

30 Muschelplättchen

5 Taucher

1 Stoffbeutel

15 Sonarplättchen

90 Korallenplättchen

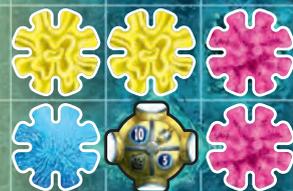
15 Unterwasserstationen

1 Geldmarker • 1 Siegpunktmarker

**Hinweis:** Der beidseitige Spielplan **MEERESBODEN** bietet 2 Varianten. Eine Seite als Langspielversion mit mehr Feldern, die andere für ein kürzeres Spiel von ca. 30-40 Minuten. Beide Seiten können mit 2-4 Spielern gespielt werden, wir empfehlen die längere Version für 3-4 Spieler und die kürzere für 2 Spieler. Die folgende Regel bezieht sich auf die Langspielversion.

### Kurzspielversion

Für die Kurzspielversion werden weniger Korallenplättchen benötigt. Entfernt 30 zufällige Plättchen, bevor ihr mit dem Spielaufbau beginnt. In dieser Version werden auch einige Unterwasserstationen am Rand gebaut. Im Unterschied zur Langspielversion findet hier bereits eine Wertung statt, wenn die fünf sie umgebenden Meeresbodenfelder belegt sind.



Autor:

Jeffrey D. Allers

Illustrationen & Layout:

Dennis Lohausen

Redaktion:

dlp games

dlp games

© 2025 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

D - 52134 Herzogenrath

Tel.: 0049-2406-8097200

Mail: info@dlp-games.de

www.dlp-games.de

# ÜBERBLICK

Ziel ist es, Korallen so auf dem Meeresboden anzupflanzen, dass sie möglichst viele Siegpunkte einbringen.

Punkte erhält man für jedes gepflanzte Korallenplättchen sowie gegebenenfalls für Muschelplättchen.

Außerdem gibt es Punkte für diejenigen Spieler, die bei den Unterwasserstations-Wertungen über die größten angrenzenden Korallenriffe verfügen. Um neue Riffe anlegen zu können, benötigt man Forschungsgelder. Diese bekommt man, indem man eigene angelegte Riffe abschließt.

Ihr könnt **REEF GARDENS** auf 2 Arten spielen: In der Standardversion, die nachfolgend in den Regeln beschrieben wird, oder in der Version **ATOLLE**.

Für die Version **ATOLLE** kommt lediglich eine weitere Bauregel hinzu. Wenn ihr diese Version spielen wollt, beachtet zusätzlich die Regel im Kasten auf **Seite 5**. Wenn ihr nur die Standardversion spielen wollt, dann könnt ihr die Zusatzregel für die Version **ATOLLE** ignorieren.

## SPIELA

Legt den Spielplan **MEERESBODEN** mit der gewünschten Seite (*Langspiel, Kurzspiel*) nach oben auf dem Tisch aus.

Mischt die **Unterwasserstationen** verdeckt und legt sie anschließend als verdeckten Stapel auf dem entsprechenden Feld der Unterwasser-Gärtnerei ab.

Nehmt danach der Reihe nach vom Stapel so viele Stationen wie unten angegeben und legt sie offen auf den entsprechend markierten **Baugrundfeldern** ab.

**Bei 2 Spielern:** Stationen auf A, B und C

**Bei 3 Spielern:** Stationen auf A, B, C und D

**Bei 4 Spielern:** Stationen auf A, B, C, D und E



### Zufällige Startfelder

Statt zu Beginn Unterwasserstationen auf den Feldern A-E zu bauen, können auch zufällige Startfelder gewählt werden.

Mischt dazu zunächst alle 15 Sonarplättchen verdeckt. Zieht anschließend entsprechend der Spielerzahl die obersten Plättchen und platziert auf den entsprechenden Baugründen die Unterwasserstationen:

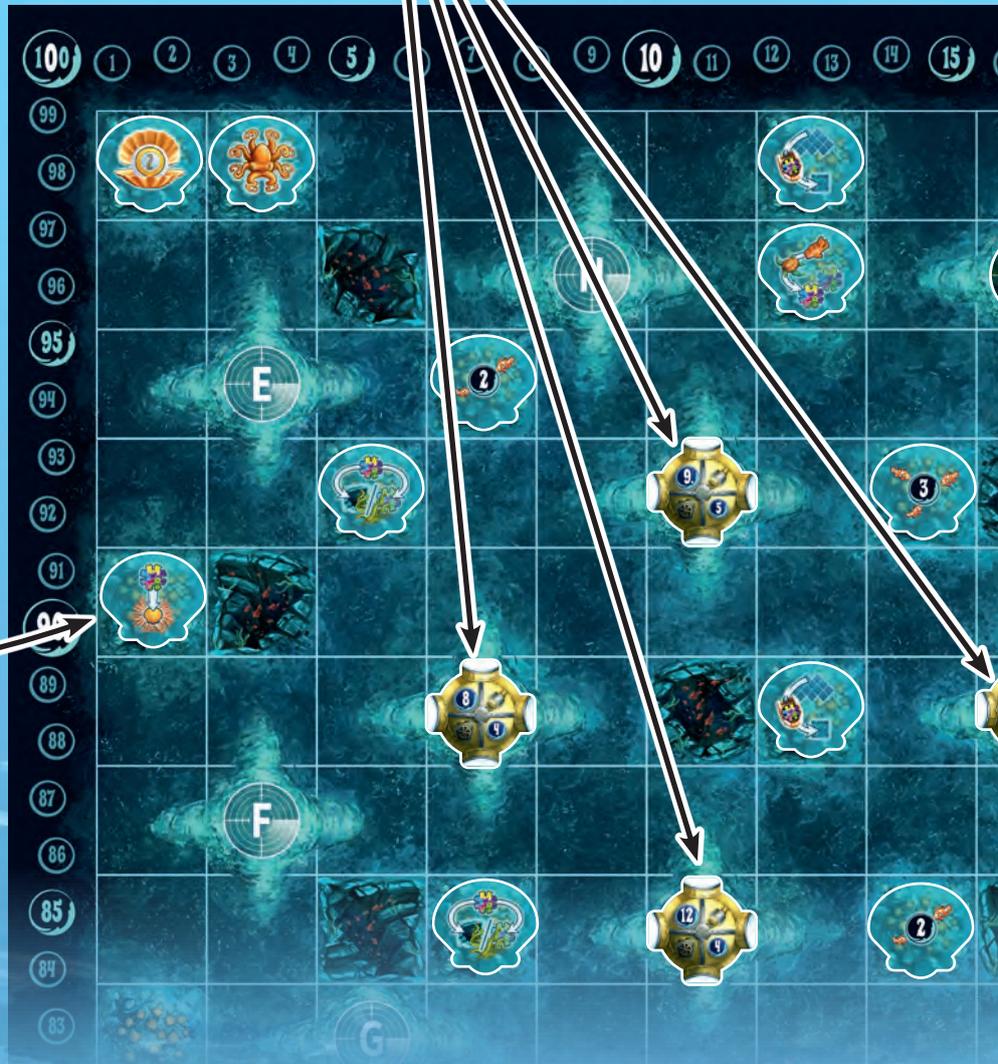
**Bei 2 Spielern** zieht ihr 3 Plättchen,

**bei 3 Spielern** 4 Plättchen und

**bei 4 Spielern** 5 Plättchen.

Mischt die **Muschelplättchen** verdeckt und legt sie anschließend zufällig auf den entsprechenden Feldern für die **Muschelkolonien** des Spielplans offen aus.

Die nicht benötigten Muschelplättchen kommen aus dem Spiel.



# ABLAUF

Wer zuletzt an einem Riff getaucht ist beginnt, ansonsten wird ausgelost. Beginnend mit dem Startspieler, verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, hast du immer die Wahl zwischen 2 Aktionen:

**ANPFLANZEN: Korallen aus der Unterwasser-Gärtnerei erwerben und sofort anpflanzen**  
oder

**AUFTAUCHEN: Mindestens ein Riff abschließen und den Taucher zurückholen und dafür Forschungsgelder erhalten**

Du musst immer eine dieser Aktionen ausführen, passen ist nicht erlaubt!

Wenn du die Aktion **ANPFLANZEN** wählst, darfst du zusätzlich vor, während oder nach der Aktion Muschelplättchen in beliebiger Anzahl einsetzen und damit verbundene Aktionen ausführen.

# UFBAU

Platziert die **Unterwasser-Gärtnerei** auf dem Tisch oberhalb des Spielplans.



Legt die 90 **Korallenplättchen** in den **Stoffbeutel** und mischt sie gut durch. Zieht anschließend zufällig nacheinander Plättchen aus dem Beutel und legt sie, beginnend bei der 1, nacheinander offen auf die Felder der Gärtnerei. **In der ersten Runde bleibt das Feld Nummer 6 leer**, beim Wiederauffüllen werden jedoch immer alle Felder belegt.

Sortiert alle nicht benötigten **Sonarplättchen** (die mit den Buchstaben, auf denen bereits eine Unterwasserstation platziert wurde) aus. Legt sie zurück in die Schachtel, sie werden nicht mehr benötigt. Mischt alle übrigen Sonarplättchen verdeckt und legt sie auf dem entsprechenden Feld der Unterwasser-Gärtnerei verdeckt ab.

Anschließend nehmt ihr die obersten 3 Plättchen vom Stapel und platziert sie auf den **Baugrundfeldern** auf dem Meeresboden mit dem gleichen Buchstaben.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält entsprechend sein **Spielerboard**, 5 **Taucher**, einen **Geldmarker** und einen **Markierer** für die Siegpunktleiste.

Der **Markierer** für die Siegpunkte kommt auf das **Feld 0** der Siegpunktleiste des Spielplans.



Die 5 **Taucher** werden auf die entsprechenden Felder des **Spielertableaus** gestellt.



Der **Geldmarker** kommt auf das **Feld 6 der Geldleiste**. Dies ist das Startkapital.

# AKTION: ANPFLANZEN

## 1 GELD PRO KORALLENPLÄTTCHEN

Wähle eine Reihe in der Unterwasser-Gärtnerei aus und nimm **alle** dort liegenden Korallenplättchen. Für jedes erworbene Korallenplättchen musst du 1 Geld bezahlen. Setze den Geldmarker auf deinem Spielertableau entsprechend viele Felder zurück. Hast du nicht genug Geld, um die komplette Reihe zu erwerben, dann kannst du die Reihe nicht wählen.

**Beispiel:** Dennis wählt die markierte Reihe und kauft 1 gelbe und 1 pinke Koralle für 2 Geld.



## ERWERBEN UND SOFORT ANPFLANZEN

Du musst immer alle Korallenplättchen einer Reihe nehmen und sofort anpflanzen. Korallenplättchen, die du nicht anpflanzen kannst oder willst, werden abgeworfen und aus dem Spiel entfernt (zurück in die Schachtel gelegt). Für jedes abgeworfene Korallenplättchen erhältst du 3 Minuspunkte. Setze deinen Marker auf der Siegpunktleiste entsprechend viele Felder zurück.

## 3 PLÄTTCHEN ODER WENIGER IN DER UNTERWASSER-GÄRTNEREI

Nachdem du Plättchen genommen hast, ist noch zu prüfen, ob 3 oder weniger Korallenplättchen in der Gärtnerei übrig sind. In dem Fall wird **sofort** eine neue Unterwasserstation gebaut und die Gärtnerei aufgefüllt, bevor du deine Korallen anpflanzt (Siehe Seite 6).

## ANPFLANZREGELN

Beim Anpflanzen von Korallenriffen müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Korallenriffe dürfen nur auf freien Feldern oder Feldern, auf denen Muschelplättchen liegen, angesiedelt werden. Somit dürfen keine Plättchen auf Höhlen oder Baugründen, die für die Unterwasserstationen reserviert sind, gepflanzt werden.



- Ein neues Korallenriff muss immer an einer Unterwasserstation beginnen. Dazu muss das erste Plättchen des neuen Riffs an einem der vier an eine Unterwasserstation orthogonal angrenzenden Ausgangsfelder platziert werden.



- Bestehende eigene Korallenriffe können erweitert werden, indem Plättchen der gleichen Art orthogonal angrenzend (Seite an Seite, nicht diagonal) angelegt werden.



- Ein eigenes Korallenriff darf nicht mit dem Korallenriff derselben Art eines anderen Spielers verbunden werden.



## DER TAUCHER MARKIERT DIE EIGENEN RIFFE

Beginnst du ein neues Riff an einer Unterwasserstation, dann nimmst du einen deiner Taucher vom Spielertableau und stellst ihn auf das Plättchen. Die Taucher werden immer von **rechts nach links** vom Tableau genommen. Erweiterst du ein eigenes und bereits mit einem Taucher markiertes Riff mit einem Korallenplättchen der gleichen Art, dann musst du keinen weiteren Taucher darauf platzieren. Auf jedem zusammenhängenden Riff eines Spielers markiert somit immer nur ein Taucher, wem das Riff gehört.

Sobald du ein Riff durch die Aktion **AUFTAUCHEN** (Siehe Seite 7) abschließt, wird es neutral. Neutrale Gebiete gehören niemandem, sie können jedoch unter bestimmten Bedingungen wieder in den Besitz eines Spielers übergehen.



## ATOLLE

Wenn ihr die Version **ATOLLE** spielt, müsst ihr zusätzlich folgende Regel für das Anpflanzen beachten:

Jedes Korallenriff, das an eine Unterwasserstation direkt angrenzt (*also auf einem der vier Ausgangsfelder platziert wird*), muss aus einer unterschiedlichen Art bestehen. Das gilt sowohl für Riffe, die dort begonnen werden als auch für Riffe, bei denen durch Erweitern ein Korallenplättchen auf ein Ausgangsfeld gelegt wird.

Diese Regel gilt auch für alle noch nicht mit Unterwasserstationen bebauten Baugründe. Es ist also nicht erlaubt, an zwei oder mehr Seiten eines Baugrundes die gleiche Korallenart zu pflanzen.



### Beispiel:

**Dennis** kann sein Riff nicht direkt an die obere Unterwasserstation anschließen, da an dieser bereits eine blaue Koralle liegt. Er kann aber eine Koralle auf das Eckfeld der oberen Unterwasserstation legen, um trotzdem an der Wertung beteiligt zu sein.



## FUSION MIT EIGENEN ODER NEUTRALEN KORALLENRIFFEN

Korallenriffe derselben Korallenart können unter bestimmten Umständen zusammengeschlossen werden:

- Verbindest du ein eigenes Korallenriff mit einem anderen eigenen Riff derselben Art, so werden beide Riffe fusioniert und einer der Taucher wird sofort zurück auf dein Spielertableau gesetzt. Für das Zurücknehmen des Tauchers erhältst du keine neuen Forschungsgelder.
- Du kannst ein eigenes Riff mit einem neutralen Riff derselben Art verbinden, sofern das neutrale Riff - bevor es verbunden wird - gleich groß oder kleiner ist als dein eigenes Riff. Es wird dann mit dem eigenen Riff fusioniert. Ist das neutrale Riff jedoch größer, dann dürfen beide Riffe nicht verbunden werden.
- Kannst du gleichzeitig mehrere neutrale Riffe mit dem eigenen verbinden, muss die Bedingung für jedes einzelne Riff erfüllt sein. Dein eigenes Riff muss also jeweils gleich groß sein oder größer als jedes einzelne neutrale Riff. Ist eines der neutralen Riffe größer als dein eigenes, dann können die Riffe nicht fusioniert werden.

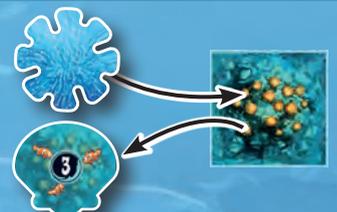
### Beispiel:

**Dennis** möchte sein Korallenriff erweitern, jedoch würde sein Riff durch jedes neue Korallenplättchen mit einem anderen neutralen Riff verbunden werden. Da Dennis' Riff aktuell aus 3 Plättchen besteht, kann sein Riff nicht mit dem linken 4er-Riff fusionieren. Beide neutralen Riffe auf der rechten Seite sind jedoch nicht größer als sein Riff (kleiner bzw. gleich groß), somit kann er mit diesen beiden Riffen fusionieren.



## MUSCHELPLÄTTCHEN ERHALTEN

Legst du ein Korallenplättchen auf ein Feld, auf dem ein Muschelplättchen liegt, dann nimmst du dieses Plättchen und legst es offen vor dir ab. Manche der Muschelplättchen erlauben zusätzliche Aktionen. Solche Plättchen kannst du in beliebiger Anzahl und Reihenfolge während der Aktion **ANPFLANZEN** einsetzen. Das Plättchen, mit dem du eine Aktion ausgeführt hast, kommt anschließend aus dem Spiel. Alle Muschelplättchen werden auf **Seite 8** erklärt.



## UNTERWASSERSTATIONSWERTUNG

Nachdem du die Aktion **ANPFLANZEN** ausgeführt hast, musst du noch prüfen, ob es zur **Wertung** einer Unterwasserstation kommt.

- Sind am Ende eines Zuges alle 8 Felder um eine Unterwasserstation besetzt (mit Korallen- oder Muschelplättchen oder Feldern, die eine Höhle zeigen), erfolgt die Wertung dieser Unterwasserstation.
- Ermittelt nun, welcher Spieler die **meisten Korallenplättchen** in Riffen besitzt, die an diese Unterwasserstation angrenzen, auch diagonal.

Prüft dazu zunächst, welche mit Tauchern besetzten Riffe mit der Unterwasserstation verbunden sind, also mit mindestens einem Plättchen auf einem der acht umgebenden Felder an die Station angrenzen. Neutrale Riffe werden ignoriert. Zählt dann für jeden Spieler die Korallenplättchen in seinen Riffen. Wenn ein Spieler mehrere angrenzende Riffe besitzt, werden die Plättchen aller seiner Riffe addiert.

- Wer die **meisten Korallenplättchen** hat, die zu Riffen gehören, die an die Unterwasserstation angrenzen, erhält den **höheren Wert**, der auf der Unterwasserstation angegeben ist und trägt die entsprechenden Punkte sofort auf der Punkteleiste ab. Wer die **zweitmeisten Korallenplättchen** hat, erhält den **niedrigeren Wert** und trägt die Punkte ebenfalls auf der Punkteleiste ab. Sollten noch mehr Spieler angrenzende Korallenriffe besitzen, die jedoch nicht so groß sind, dann gehen sie bei der Punktevergabe leer aus.

**Haben mehrere Spieler die meisten Korallenplättchen**, dann erhalten alle den **höheren Wert**. Die Wertung für den 2. Platz entfällt dann! Gibt es mehrere Spieler, die die zweitmeisten Korallenplättchen besitzen, so erhalten diese den niedrigeren Wert.

- Wenn nur ein Spieler Korallenplättchen besitzt, die an die Unterwasserstation angrenzen, so erhält dieser den höheren Wert.
- Nach der Wertung einer Unterwasserstation wird diese Station umgedreht, damit sie nicht noch ein weiteres Mal gewertet werden kann.



### Beispiel:

**Klemens** hat 1 Riff mit 5 Korallen angrenzend zur Unterwasserstation,

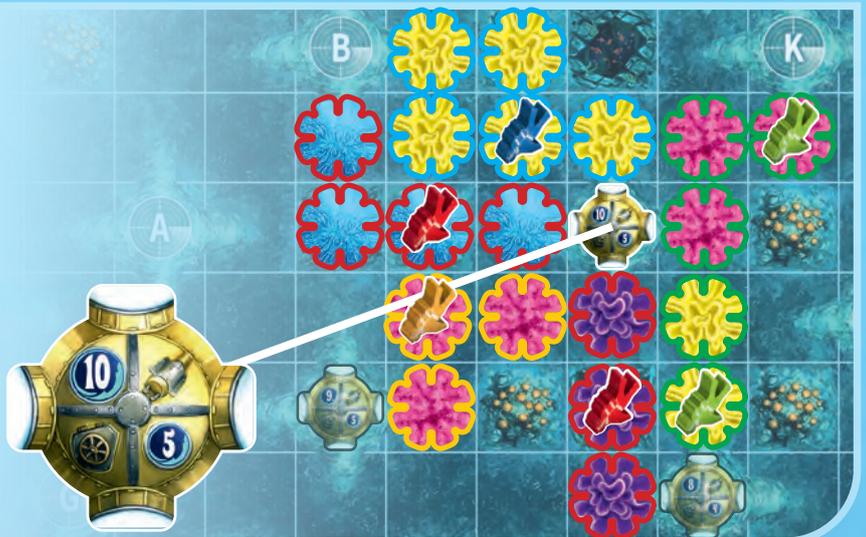
**Stefan** hat je 1 Riff mit 2 und 3 Korallen,

**Anja** hat 1 Riff mit 3 Korallen und

**Andrea** grenzt mit je 1 Riff mit 4 und 3 Korallen an die Unterwasserstation an.

**Andrea** (7 Korallenplättchen) erhält **10 Punkte**,  
**Klemens** und **Stefan** (beide 5 Plättchen)  
erhalten jeweils **5 Punkte**.

**Anja** (3 Plättchen) erhält keine Punkte.



## NEUE UNTERWASSERSTATION BAUEN UND UNTERWASSER-GÄRTNEREI AUFFÜLLEN

Nimmst du Korallenplättchen aus der Unterwasser-Gärtnerei und anschließend liegen dort nur noch 3 oder weniger, dann musst du **sofort** eine neue Unterwasserstation bauen und die Unterwasser-Gärtnerei wird wieder aufgefüllt.

Die folgenden Schritte sind **in der genannten Reihenfolge** auszuführen:

1. Nimm das oberste Plättchen vom verdeckten Stapel der Unterwasserstationen und lege es auf eine der drei mit einem Sonarplättchen gekennzeichneten Baugründe deiner Wahl auf dem Meeresboden. Das entsprechende Sonarplättchen wird vom Meeresboden genommen und kommt aus dem Spiel. Ist der Stapel für die Unterwasserstationen leer, entfällt dieser Schritt.
2. Nimm ein neues Sonarplättchen vom verdeckten Stapel und lege es auf das Baugrundfeld mit dem entsprechenden Buchstaben. Ist der Stapel für die Sonarplättchen leer, entfällt dieser Schritt.
3. Fülle die Unterwasser-Gärtnerei mit neuen Korallenplättchen auf. Ziehe dazu nacheinander Plättchen aus dem Stoffbeutel und platziere sie offen auf den freien Feldern der Gärtnerei, beginnend beim ersten freien Feld mit der niedrigsten Zahl und so weiter, bis alle 12 Felder belegt sind. Sollte der Beutel dabei leer werden (eventuell kann die Unterwasser-Gärtnerei nicht mehr komplett aufgefüllt werden), so kommen übrige Unterwasserstationsplättchen **sofort** aus dem Spiel. Es kann dann keine neue Station mehr gebaut werden.
4. Pflanze nun noch deine gerade erworbenen Korallenplättchen entsprechend den Regeln an. Du darfst auch direkt an der gerade gebauten Unterwasserstation ein neues Riff beginnen.

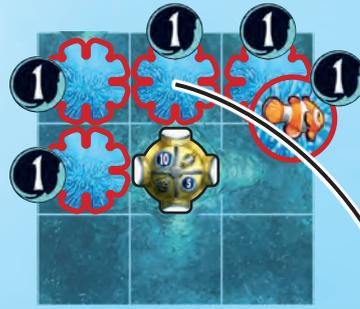


## AKTION: AUFTAUCHEN

Anstatt zu pflanzen, kannst du auch, wenn dir mindestens ein Korallenriff gehört, beliebig viele eigene Riffe abschließen und wieder verlassen, indem du die Aktion **AUFTAUCHEN** wählst. Dadurch erhältst du neue Forschungsgelder.

### KORALLENRIEF ABSCHLIESSEN UND WERTEN

- Nimm deinen Taucher von dem Riff, das du abschließt, herunter und stelle ihn zurück auf dein Schiff.
- Taucher werden immer auf freie Felder von **links nach rechts** platziert.
- Für **jedes Korallenplättchen** eines Riffs, das du abschließt, erhältst du **1 Siegpunkt**.
- Für **jeden Clownfisch** in deinem abgeschlossenen Riff erhältst du zusätzlich **1 Siegpunkt**.
- Trage die Punkte auf der Siegpunktleiste ab.
- Die frei gewordenen Korallenriffe verbleiben auf dem Meeresboden. Sie gehören niemandem und gelten als neutral. An neutrale Riffe können keine weiteren Korallenplättchen angelegt werden. Sie können aber unter Umständen wieder übernommen und dann auch wieder erweitert werden (**Siehe Seite 5, FUSION MIT EIGENEN ODER NEUTRALEN KORALLENRIFFEN**).



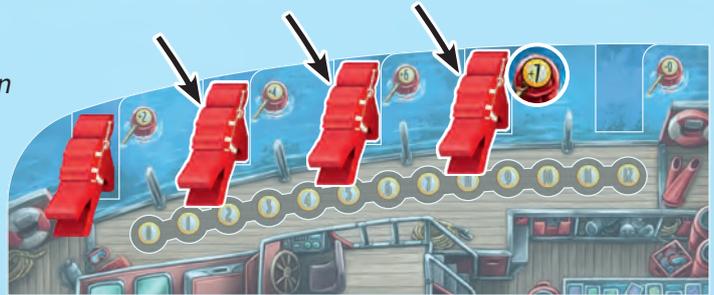
### MEHR TAUCHER BEDEUTEN MEHR FORSCHUNGSGELDER

- Wählst du die Aktion Auftauchen, musst du mindestens eins, kannst jedoch beliebig viele eigene Riffe abschließen.
- Du erhältst nun noch neue Forschungsgelder. Diese richten sich nach der Anzahl der Taucher, die am Ende dieser Aktion auf deinem Tableau stehen. Je mehr Taucher du dort stehen hast, desto mehr Forschungsgelder erhältst du.

Du erhältst für  
**1 Taucher** 2 Geld  
**2 Taucher** 4 Geld  
**3 Taucher** 6 Geld  
**4 Taucher** 7 Geld  
**5 Taucher** 8 Geld

#### Beispiel:

*Dennis hat 3 Riffe abgeschlossen und nimmt 3 Taucher zurück. Er hat nun 4 Taucher auf seinem Tableau und erhält 7 Geld.*



- Setze deinen Geldmarker um so viele Felder vor wie du Forschungsgelder erhalten hast. Der maximale Geldvorrat beträgt 12. Jedes Einkommen darüber hinaus verfällt.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die Unterwasser-Gärtnerei leer ist und nicht mehr aufgefüllt werden kann. Anschließend folgt die **Schlusswertung**:

### PUNKTE FÜR MEHRHEITEN AN UNTERWASSERSTATIONEN

Alle Unterwasserstationen, die noch nicht komplett eingekreist wurden, werden nun gewertet. Wer die **meisten Korallenplättchen** an eine Station angrenzend hat, erhält den **niedrigeren** angegebenen **Wert**. **Alle anderen Spieler**, deren Riffe an diese Station angrenzen, erhalten **keine Punkte**. Gibt es mehrere Spieler mit den meisten Korallenplättchen angrenzend, so erhalten diese die niedrigere Punktzahl.

### WERTUNG DER ANGEPELANZTEN KORALLENRIEF

Alle Korallenriffe, auf denen sich Taucher von dir befinden, werden gewertet. Zähle die Korallenplättchen deiner Korallenriffe zusammen und erhalte **pro Plättchen 1 Siegpunkt**. Für jedes Plättchen mit einem **Clownfisch** erhältst du **einen zusätzlichen Punkt**.

### PUNKTE FÜR MUSCHELPLÄTTCHEN

Abschließend erhältst du noch für jedes vor dir ausliegende **Muschelplättchen 1 Siegpunkt**. Fischschwarmplättchen bringen stattdessen so viele Punkte wie auf ihnen aufgedruckt ist.

Alle Punkte werden auf der Siegpunktleiste abgetragen.

Wer die meisten Punkte erzielt, hat am meisten zur Regeneration der Korallenriffe beigetragen und gewinnt das Spiel.

# MUSCHELPLÄTTCHEN

- Muschelplättchen, die du erhältst, legst du offen neben deinem Spielertableau ab. Sie können jederzeit während deines eigenen Zuges benutzt werden, wenn du die Aktion **ANPFLANZEN** verwendest. Dabei darfst du sie vor, während oder nach der Aktion einsetzen. Dies gilt auch für gerade erst erhaltene Plättchen. Du kannst beliebig viele Muschelplättchen auf einmal einsetzen.
- Muschelplättchen, die du für eine Aktion benutzt hast, kommen aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Nicht eingesetzte Muschelplättchen bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.



## Fischschwarmplättchen (2x2, 2x3, 2x4)

Fischschwarmplättchen bringen dir bei der Schlusswertung so viele Siegpunkte wie darauf angegeben.



## Seeanemone (3x)

Du kannst ein Korallenplättchen, das du gerade aus der Unterwasser-Gärtnerei erhalten hast, auf dem Plättchen Seeanemone für einen späteren Spielzug lagern. Du darfst die dort gelagerte Koralle allerdings nur pflanzen, wenn du die Aktion **ANPFLANZEN** ausführst und mindestens eine Koralle aus der Unterwasser-Gärtnerei gekauft hast. Pro Seeanemone darfst du nur 1 Korallenplättchen lagern, du darfst allerdings mehrere Seeanemonen besitzen. Die Seeanemone wird nach ihrem Einsatz nicht entfernt. Du kannst sie während des Spiels mehrfach nutzen. Du darfst in einer Aktion zuerst ein auf der Seeanemone gelagertes Korallenplättchen anpflanzen und anschließend wieder ein Plättchen lagern, das du aus der Unterwasser-Gärtnerei gekauft hast. **Die Seeanemone bringt bei Spielende nur dann 1 Siegpunkt wenn auf ihr ein Korallenplättchen liegt.**



## Perlen (2x2, 2x3)

Perlenplättchen kannst du in Geld eintauschen, indem du den Marker auf der Geldleiste um den entsprechenden Wert vorrückst. Sobald du ein Perlenplättchen eingesetzt hast, kommt es aus dem Spiel. Nicht eingesetzte Plättchen bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.



## Boot (4x)

Du darfst ein beliebiges Korallenplättchen aus der Unterwasser-Gärtnerei nehmen und sofort anpflanzen. Dafür musst du nichts bezahlen. Befinden sich anschließend 3 oder weniger Korallenplättchen in der Gärtnerei, dann wird, gemäß den allgemeinen Regeln, sofort eine neue Unterwasserstation gebaut und die Unterwasser-Gärtnerei wieder aufgefüllt. Sobald du ein Boot eingesetzt hast, kommt es aus dem Spiel. Nicht eingesetzte Plättchen bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.



## Oktopus (3x)

Du kannst den Oktopus auf ein beliebiges freies Meeresbodenfeld legen (*nicht auf Höhlen und nicht auf Baugrundfelder*). Mit dem Oktopus kannst du z.B. eine Unterwasserstations-Wertung auslösen, wenn die übrigen angrenzenden Felder bereits belegt sind. Du kannst einen Oktopus, nachdem er platziert worden ist, auch wieder aufnehmen, wenn du auf das Feld ein Korallenplättchen legst. Das Oktopusplättchen verbleibt somit nach seinem Einsatz im Spiel, es wird nicht wie die anderen Muschelplättchen aus dem Spiel genommen. Plättchen neben deinem Spielertableau bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.



## Alge (3x)

Du kannst mit der Alge entweder eine Höhle oder ein beliebiges neutrales Korallenplättchen überpflanzen. Überpflanzt du ein neutrales Plättchen, dann muss das eigene Korallenplättchen von einer anderen Sorte sein, oder das neutrale Korallenriff besteht aus nur einem Korallenplättchen. Die Pflanzregeln müssen beachtet werden. Sobald du eine Alge eingesetzt hast, kommt sie aus dem Spiel. Nicht eingesetzte Plättchen bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.



## U-Boot (3x)

Du darfst sofort eine neue Unterwasserstation bauen und die Unterwasser-Gärtnerei auffüllen. Folge hierbei allen Schritten der Regel auf **Seite 6, NEUE UNTERWASSERSTATION BAUEN** und **UNTERWASSER GÄRTNEREI AUFFÜLLEN**. Nicht eingesetzte Plättchen bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.



## Schildkröte (4x)

Du kannst ein neutrales Riff übernehmen, das aus maximal 2 Korallenplättchen besteht. Hierzu setzt du einen deiner Taucher auf das Riff und markierst es. Sobald du die Schildkröte eingesetzt hast, kommt sie aus dem Spiel. Nicht eingesetzte Plättchen bringen bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt.