

ERRATA

Na goed geluisterd te hebben naar de feedback van mensen die Scuba gekocht en gespeeld hebben, hebben we besloten om een regel aan te passen zodat het spel nog wat handiger is om te spelen (Sinds het laatste prototype hebben we de tegels al groter gemaakt en hebben we in plaats van een 2-staps proces om een tegel om te draaien en een dier te vinden een 1-staps proces gemaakt door het direct omdraaien van een tegel en een specifiek dier te zien). We adviseren om elk spel met deze veranderde regels te spelen.

BEWEGENDE DIEREN

Als een dier door stromings- of eventkaarten in een vakje terecht zou komen waar al een tegel ligt (open of dicht), dan wissel je deze twee tegels om met elkaar. Er kan maar één tegel op een vakje liggen. Als je dit uitvoert, neem dan aan dat alle dieren die bewegen dit tegelijkertijd doen. Dus als bijvoorbeeld dier A moet bewegen naar een vakje waar nu dier B ligt, maar dier B moet ook naar een ander vakje toe, dan wissel je niet dier A en dier B om, maar beweeg je beide dieren naar hun nieuwe vakjes toe. Als meerdere dieren op hetzelfde vakje zouden eindigen als ze allemaal bewegen, dan volg je de volgorde op de stromingskaarten. Dus dan beweeg je eerst de rode, dan de gele, groene en blauwe dieren. Dieren bewegen één voor één, dus als je een rij dieren hebt die moeten verplaatsen dan beweeg je er een tegelijk totdat alles goed ligt. In de plaatjes aan de rechterkant zie je drie voorbeelden van deze regels over het bewegen van dieren.

PLAATSEN VAN SCHIJFJES

Het plaatsen van schijfjes om aan te geven dat je een dier hebt gezien is optioneel. Als je kan onthouden welke dieren je al hebt gezien hoeft je deze schijfjes niet te plaatsen. Hou wel in gedachten dat als er meerdere exemplaren van hetzelfde dier op het bord liggen, je wel onthoudt welke je daarvan al hebt gezien.

Voor. De stroming beweegt de rode dieren één vakje naar rechts en de gele dieren twee vakjes naar rechts.



Na. De regels voor het verplaatsen van dieren zijn toegepast en de dieren zijn verplaatst.

