

*John Yianni*

# WAVE<sup>®</sup>

## CARBON

Een spel dat gonst van de mogelijkheden

[www.gen42.com](http://www.gen42.com)

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om de bijenkoningin van de tegenstander volledig te omsingelen voordat je tegenstander jouw bijenkoningin volledig heeft omsingeld. De insecten die de bijenkoningin omsingelen kunnen een mengeling zijn van je eigen insecten en insecten van je tegenstander. De eerste speler die de bijenkoningin van de tegenstander heeft omsingeld, wint het spel.



## Vorbereiding

Elke speler pakt alle 13 insecten van zijn kleur en legt ze open voor zich neer.



## Spelverloop

Het spel begint als de startspeler een insect uit zijn hand op het midden van de tafel legt. De andere speler legt vervolgens een insect van zijn eigen kleur naast het insect van de startspeler. Vervolgens kunnen de beide spelers om de beurt ofwel een insect in het spel brengen ofwel een insect bewegen.



## In het spel brengen

Een nieuw insect kan op elk moment in het spel gebracht worden. Maar let op: alleen in de eerste beurt is het toegestaan om jouw insect naast een insect van de tegenstander neer te leggen.



Het is mogelijk om het spel te winnen zonder dat je al je insecten hebt gebruikt. Zodra een insect in het spel is gebracht, mag het niet worden verwijderd.

## De zwerm

De insecten die in het spel zijn, vormen het speelvlak, ook wel de zwerm (=Hive) genoemd.



## De bijenkoningin in het spel brengen

Je bijenkoningin mag je in het spel brengen op elk moment vanaf je eerste tot en met je vierde beurt. Je bent verplicht je bijenkoningin in je vierde beurt in het spel te brengen als je dit daarvoor nog niet hebt gedaan.

## Bewegen

Vanaf het moment dat je je bijenkoningin in het spel hebt gebracht, mag je ervoor kiezen om een insect van je eigen kleur die in de zwerm ligt, te bewegen. Bewegen gebeurt dan in plaats van het plaatsen van een nieuw insect. Ieder insect heeft zijn eigen regels om te bewegen en het is mogelijk om een insect zodanig te bewegen dat het grenst aan één of meerdere insecten van je tegenstander.

**NB:** De zwerm is te allen tijde een geheel. Dat wil zeggen: alle insecten moeten minstens aan één ander insect grenzen. Als een insect de enige verbinding is tussen twee delen van de zwerm dan mag dit insect niet worden bewogen.

## De insecten



### Bijenkoningin

De bijenkoningin mag maar één vakje per keer bewegen. Hoewel haar beweging beperkt is, kan een goed geplande beweging van de bijenkoningin de planning van je tegenstander flink in de war schoppen.



Vanaf deze positie mag de bijenkoningin naar één van de vier aangegeven vakjes bewegen.



### Kever

De kever mag net als de bijenkoningin maar één vakje per keer bewegen. Anders dan de andere insecten, mag de kever ook op andere insecten in de zwerm gaan staan.



Een insect waar een kever op staat, mag niet bewegen. Voor de bewegingsregel op pagina 2 geldt de kleur van de kever als de kleur van de stapel. Vanaf zijn positie op de zwerm mag een kever bewogen worden bovenop een naastliggend

insect. Hij mag ook van een stapel naar een naastgelegen ingesloten veld bewogen worden.

Zo'n veld is moeilijk toegankelijk voor andere insecten (zie pagina 12).



Vanaf zijn positie mag de witte kever naar één van de vier posities bewegen.

De enige manier om een kever te blokkeren, is om er een andere kever op te bewegen. Kevers en muggen mogen op elkaar worden gestapeld.

**N.B:** Zodra de kever voor het eerst in het spel komt, gelden de plaatsing regels zoals die voor elk insect gelden. De kever kan niet direct op de zwerm worden geplaatst, hoewel hij dus wel later op de zwerm kan worden bewogen.



## De sprinkhaan

De sprinkhaan wordt niet langs de rand van de zwerm bewogen zoals de andere insecten. In plaats daarvan springt hij vanaf zijn positie over een aantal insecten (minstens één) naar het eerstvolgende lege veld langs een rechte lijn van verbonden insecten.



Dit heeft als voordeel dat hierdoor een gat dat is ontstaan, kan worden opgevuld.

Vanaf zijn positie kan de witte sprinkhaan naar elk van de drie vakjes springen.

**NB:** hij kan niet springen naar de plek die met X is gemarkeerd, omdat hij niet over een gat mag springen.







## De mier

De mier mag naar elke andere positie langs de zwerm worden bewogen, zolang hij zich maar houdt aan de restricties van pagina 11 en 12. Deze bewegingsvrijheid maakt de mier tot één van de meest waardevolle insecten.



In dit geval mag de mier bewegen naar één van de elf velden die staan aangegeven. Hij mag niet naar het veld in het midden van de zwerm (zie bewegingsvrijheid, pagina 12).

# De nieuwe insecten



## Het lieveheersbeestje

Het lieveheersbeestje beweegt drie velden: twee velden op de zwerm en dan één naar beneden. Het lieveheersbeestje moet precies twee velden op de zwerm bewegen en dan afdalen. Het mag dus niet aan de buitenkant van de zwerm bewegen en het mag dus zijn beweging niet eindigen op de zwerm. Hoewel het lieveheersbeestje niet, zoals de kever, andere insecten kan blokkeren, kan het in of uit omsingelde velden bewegen. Bovendien is het een snel insect.



In dit geval mag het lieveheersbeestje naar één van de tien velden bewogen worden.



## De mug

De mug wordt in het spel gebracht net als elk ander insect. Als de mug in het spel is, mag hij bewegen zoals één van de insecten waar hij naast staat. Dit mag ook een insect van je tegenstander zijn. Op deze wijze verandert de manier van bewegen van de mug voortdurend tijdens het spel.

Uitzondering: als de mug als een kever beweegt bovenop de zwerm, dan blijft hij als een kever bewegen totdat hij weer naar beneden bewogen is. Als hij op grondniveau grenst aan een kever, mag hij bewegen als een kever en niet als het insect onder de kever. Als de mug alleen grenst aan een andere mug

(inclusief een mug op een stapel), mag hij niet bewogen worden.



In dit diagram mag de mug bewogen worden als een kever of als een spin en eindigen op één van de zes velden.

# Beperkingen

## Eén zwerm

De insecten in de zwerm moeten te allen tijde met elkaar verbonden zijn. Op geen enkel moment mag je één of meerdere delen van de zwerm niet verbonden laten zijn.



Gebruik deze regel in je voordeel door je insecten naar strategische posities te bewegen in de zwerm, zodat de insecten van je tegenstander niet bewogen kunnen worden.

De bijenkoningin bewegen naar een positie waar ze de zwerm weer verbindt, is ook niet toegestaan. Tijdens de beweging van de bijenkoningin is de zwerm namelijk even niet verboden.





## Bewegingsvrijheid

De insecten mogen alleen bewegen op een glijdende manier. Als een insect niet langer van zijn plaats kan glijden, mag het niet bewogen worden.



De enige uitzonderingen zijn de sprinkhaan, die in of uit een gat kan springen, en de kever en het lieveheersbeestje die over de zwerm mogen klimmen.



Op dezelfde wijze mogen insecten ook niet bewegen naar een plaats waar ze niet in kunnen glijden.



**N.B:** Als een insect voor het eerst in het spel komt, dan mag het wel geplaatst worden op een veld dat omsingeld wordt door andere insecten zolang de andere regels maar niet worden geschonden. Denk hierbij vooral aan de regel dat insecten niet geplaatst mogen worden naast een insect van de tegenstander.



## **Niet in staat om te spelen of te bewegen**

Als een speler geen insect in het spel kan brengen en geen insect kan bewegen, moet hij passen. De andere speler is dan aan de beurt. Het spel gaat gewoon verder totdat de speler wel in staat is om te bewegen of om een insect in het spel te brengen of totdat één van de bijenkoninginnen is omsingeld.

## **Einde van het spel**

Het spel eindigt zodra één van de bijenkoninginnen volledig is omsingeld door andere insecten. Degene wiens bijenkoningin is omsingeld, verliest het spel, tenzij het laatste insect dat is gespeeld, ervoor zorgt dat ook de andere bijenkoningin is omsingeld. In dat geval is het gelijk spel.

Een gelijk spel kan ook overeen worden gekomen zodra de spelers gedwongen zijn om steeds maar dezelfde twee insecten te bewegen zonder enige progressie te maken.