

De regels

Alle belangrijke regels, dat wil zeggen de regels die je door moet lezen voordat je met het spel kunt beginnen, zijn in het zwart gedrukt. De belangrijkste regels zijn onderstreept. Titels van hoofdstukken zijn **vetgedrukt**.

De minder belangrijke regels en sommige aanwijzingen, hints en voorbeelden zijn in *blauw*. Bij het leren van het spel kan men deze gedeelten aanvankelijk overslaan en ze later doorlezen.

REEF ENCOUNTER

Achtergrond

Ze zien eruit als een onderwaterparadijs, maar in feite zijn de koraalriffen eeuwige slagvelden, waarbij het slechts om één ding gaat: ruimte. In deze drukke, hectische gemeenschappen moet elk levend wezen, zelfs de koralen, hierom vechten.

Koraallarven drijven in de open-zee en zweven in een soep van minuscule zee-wezentjes. Als één van deze larven zich nestelt op een geschikt plaatsje en weet te overleven, dan wordt er een nieuw rif gevormd. In slechts een paar dagen tijd verandert de larve van vorm, en wordt het een poliep. Vervolgens ontspringen identieke kopieën en gaandeweg ontstaat er een kolonie. Elke aparte poliep omgeeft zichzelf met een hard skelet, dat kan groeien met een snelheid van wel 15 centimeter per jaar.

Koraal voedt zichzelf in de nacht, en elke poliep gebruikt specifieke cellen om plankton in zijn mond te brengen. De hoeveelheid gegeten plankton is echter onvoldoende om het skelet zo hard te laten groeien als nodig is, en dus is er hulp nodig. Deze hulp komt van miljoenen

éénellige algen, genaamd zoöxanthellae, die in de weefsels van de koralen leven.

Koralen groeien vaak over elkaar heen, en dat betekent problemen. Wanneer koralen te dicht bij elkaar komen dan speuren zij elkaar via een chemisch proces op. De aanvallende poliepen strekken hun darmen uit en eten vervolgens hun rivalen levend op.

Koralen leveren de basis waardoor de hele gemeenschap van het rif weet te overleven. Er leven vele wezens in het koraal, en sommige zullen zelfs hun koraal-gastheren beschermen tegen aanvallen, zoals de garnalen in het spel. Voor anderen levert het koraal alleen voedsel op. Papegaaivissen bijvoorbeeld hebben zulke sterke kaken dat zij dwars door rots en koraal heen kunnen bijten in hun zoektocht naar algen, en spelen zodoende een belangrijke rol bij de erosie van het rif. Het opgegeten steen en koraal worden door de papegaaivissen omgezet in het fijne zand dat wij zo waarderen op tropische stranden.

Speloverzicht

Reef Encounter is een spel voor twee tot vier spelers. Als men eenmaal bekend is met de spelregels dan duurt het spel ongeveer 90 minuten.

Het is de bedoeling in dit spel om de grootste en sterkste koralen op het rif te laten groeien en ze dan te voeden aan de eigen papegaaivis. Aan het eind van het spel worden punten uitgedeeld voor het aantal en de typen poliepen die de eigen papegaaivis heeft opgegeten.

Elke beurt drijven er nieuwe koraallarven (larvenblokjes) in het spel. Larvenblokjes staan de spelers toe om hun polieptegels te plaatsen op de borden en zodoende nieuwe of grotere koralen te creëren. Garnalen zullen dan deze koralen koloniseren en beschermen tegen aanvallen.

Een koraal bestaat uit één of meer met elkaar verbonden polieptegels in één kleur. Koralen die uit twee of meer poliepen bestaan kunnen andere, zwakkere koraaltypen aanvallen. Poliepen van een vernietigd koraal kunnen weer ingezet worden als nieuwe poliepen, of kunnen worden gebruikt om algencilinders of larvenblokjes te bemachtigen. Het zijn de algencilinders, die sommige typen koraal sterker maken dan andere typen. Een algencilinder kan ook de hiërarchie tussen twee koraaltypen vastzetten gedurende de rest van het spel.

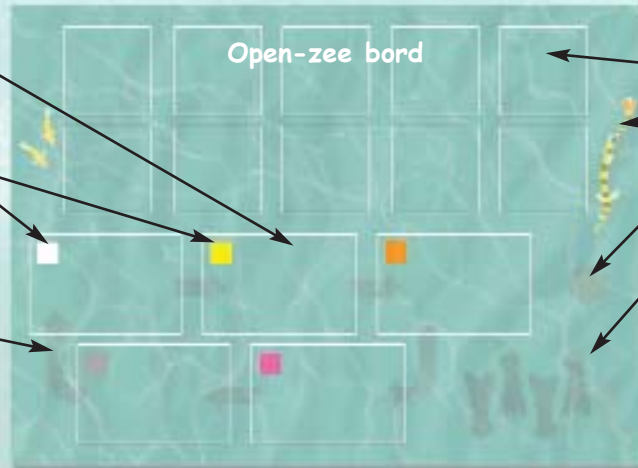
Meestal eindigt Reef Encounter zodra de hiërarchie van alle koralen vaststaat, of zodra de papegaaivis van een speler vier koralen heeft opgegeten.

Inhoud:

Plaats nieuwe polieptegels op deze vijf plekken.

Plaats nieuwe larvenblokjes in de corresponderende kleur op deze vijf plekken.

Pijlen geven de volgorde aan, waarin de polieptegels geplaatst worden op de vijf grote velden aan het begin van het spel.



Plaats de koraaltegels op deze tien plekken.

Vis - slechts ter decoratie!

Plek voor één enkele algencylinder.

Plekken voor de spelers om hun eerste garnaal, die door hun papegaavis wordt opgegeten, op te plaatsen.

16 houten garnalen - 4 in elk van de vier spelerkleuren: paars, groen, rood en geel.



20 houten algencylinders - 5 in elk van de vier algencleuren: blauw, groen, paars en rood.



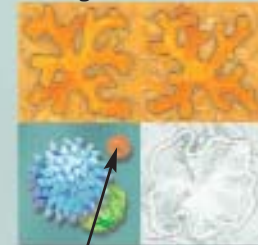
50 houten larvenblokjes - 10 in elk van de vijf koraalkleuren: grijs, oranje, rose, wit en geel.



200 polieptegels - 40 polieptegels in elk van de vijf koraalkleuren: grijs, oranje, rose, wit en geel.



10 koraaltegels. Elk tegeltje is uniek en laat twee van de vijf koraalkleuren en twee van de vier algencleuren zien.



4 papegaavissen. Zet zelf de bakjes, die de papegaavissen voorstellen in elkaar. Elk bakje toont een papegaavis in één van de vier spelerkleuren.



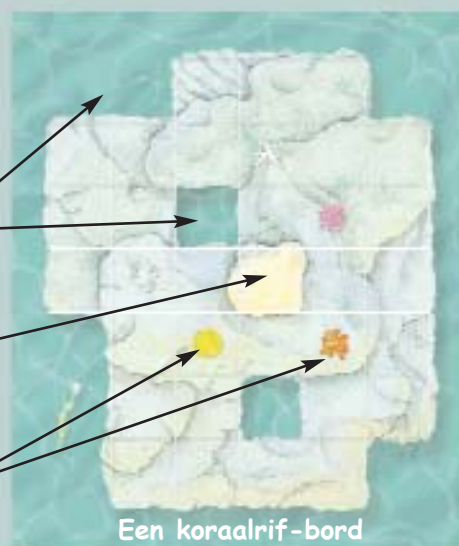
Een kleine zeester laat zien welke kant van de tegel naar boven neergelegd moet worden aan het begin van het spel.

4 koraalrif-borden, die elk een verschillende rotspartij laten zien en waarop het koraalrif zal gaan groeien.

Zanderige gebieden in het diepere water, waarop de koraalpoliepen niet kunnen groeien.

De "extra groei"-velden (met rood zeesterretje) waar naar toe de koralen zich automatisch uitbreiden.

Kleine poliepen geven aan waar een specifiek koraaltype zal starten met groeien aan het begin van het spel.



4 speler-schermen, één in elk van de vier spelerkleuren.

4 overzichtskaarten. één in elk van de vier spelerkleuren. Zij vatten de acties, die elke speler gedurende een beurt ter beschikking staan, samen (zie pagina 4 voor een illustratie).

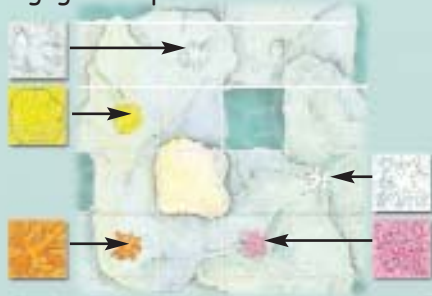
1 stoffen buidel waar de polieptegels in worden gedaan

2 spelhandleidingen, één in het Frans en één in het Nederlands.

Vorbereiding

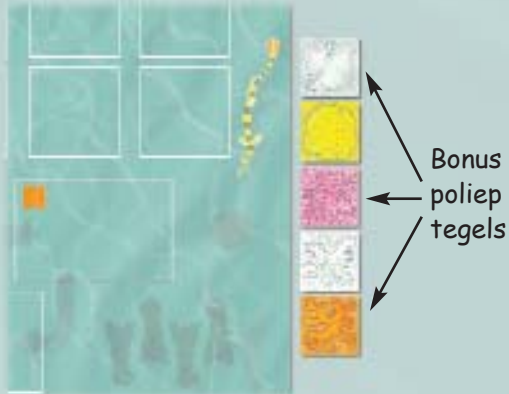
Kies een aantal willekeurige **koraalrif-borden** dat gelijk is aan het aantal spelers. Deze borden zijn niet in het bezit van bepaalde spelers. Zij worden geplaatst in het midden van het speelveld en zijn stuk voor stuk beschikbaar voor de deelnemende spelers.

Op elke rots zijn er vijf velden die aangeven waar de eerste koralen zullen gaan groeien. Plaats één **polieptegel** op elk van deze velden. De polieptegel moet dezelfde kleur hebben als het type aangegeven op het bord.



Plaats het **open-zee bord** in het speelveld.

Plaats vijf "bonus" polieptegels, één van elke kleur, naast het open-zee bord. Vul deze polieptegels zo nodig aan tijdens het spel. Deze polieptegels worden gebruikt als bonus tegels bij het invullen van een "extra-groei" veld (veld met rood zeesterretje erop). Doe alle andere polieptegels in de stoffen buidel.



Leg vervolgens alle **algencilinders** en **larvenblokjes** naast het open-zee bord neer.

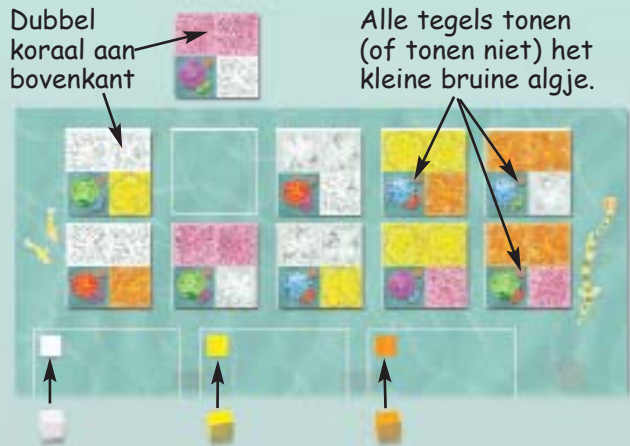
Pak één van de **koraaltegels** en laat deze zachtjes op de tafel vallen. Bekijk de tegel om te zien of deze geland is op de zijde met het kleine bruine algje erop, of op de andere zijde.



Klein bruin algje

De andere kant!

Als de zijde met het kleine bruine algje naar boven ligt, plaats dan alle tien koraaltegels op de tien kleine veldjes op het open-zee bord met hun bruine alges naar boven. Als de zijde zonder het kleine bruine algje naar boven ligt, plaats dan alle koraaltegels zodanig op het open-zee bord dat geen enkele tegel dit algje laat zien. De tegels moeten allen met het dubbele koraal aan de bovenkant liggen en tijdens het spel zo blijven liggen, omwille van de overzichtelijkheid.



Plaats een **larvenblokje** op het gekleurde vierkantje in elk van de vijf grote velden op het open-zee bord, en wel zo dat de kleur van het larvenblokje overeenkomt met de kleur van het vierkantje.

Trek één **polieptegel** uit de zak. De kleur van deze tegel geeft aan welke van de vijf grote velden op het open-zee bord als eerste gevuld wordt met polieptegels. Doe de polieptegel terug in de zak. Trek vervolgens polieptegels uit de zak en plaats deze als volgt:

- 3 polieptegels op het veld, aangeven door de kleur van de eerder getrokken polieptegel.
- 3 polieptegels op het volgende veld met de wijzers van de klok mee.
- 3 polieptegels op het volgende veld.
- 2 polieptegels op het volgende veld.
- 1 polieptegel op het volgende veld.



Diagram: de startpositie nadat een witte tegel is getrokken uit de zak.

De speler die voor het laatst heeft gezwommen kiest de **startspeler**.



Vorbereiding (vervolg)

Elke speler pakt nu:

Eén **speler-scherm**, vier **garnalen** en één **overzichtskaart** in dezelfde kleur. De garnalen worden achter het speler-scherm geplaatst.

Met de wijzers van de klok mee trekken de spelers het volgende aantal **polieptegels** (afhankelijk van het aantal spelers) blindelings uit de stoffen zak en plaatsen deze achter hun schermen:

Aantal spelers:	2	3	4
Startspeler	6	6	6
Tweede speler	9	7	7
Derde speler	-	9	8
Vierde speler	-	-	9

Let op: Het voordeel om als eerste te starten zit hem in het feit dat deze speler de eerste keuze heeft bij het plaatsen van de polieptegels en dat deze speler zeer waarschijnlijk een gratis polieptegel zal verwerven door een polieptegel te plaatsen naast een extra-groei veld. De volgende spelers krijgen het onmiddellijke voordeel van het bezit van meer polieptegels. Ergens in het spel zullen alle spelers wel eens actie 9 kiezen (zie het hoofdstuk "acties tijdens een beurt")

hieronder) tijdens hun beurt en ze krijgen dan simpelweg meer tegels (bij actie 10). Het is aannemelijk dat daar minder snel voor gekozen wordt als je de derde of vierde speler bent, aangezien je start met meer polieptegels. Derhalve zal iedereen tegen het eind van het spel een vergelijkbaar aantal beurten hebben gekregen, zelfs wanneer de startspeler het spel beëindigt, aangezien de startspeler waarschijnlijk vaker gepast zal hebben (door actie 9 te kiezen) dan de andere spelers.

Elke speler kiest nu één van zijn polieptegels van achter zijn scherm en plaatst deze heimelijk in zijn papegaaivis. Dit is alvast wat voeding voor de papegaaivis voordat deze later in het spel meer poliepen gevoed krijgt (en, belangrijker nog, het zal voorkomen dat de spelers de scores van hun tegenstanders kunnen berekenen tijdens het spel!)

Tenslotte kijst elke speler twee larvenblokjes, nadat hij zijn polieptegels heeft bekeken. De kleuren van de blokjes worden getoond aan de andere spelers, waarna de blokjes achter het speler-scherm verdwijnen.

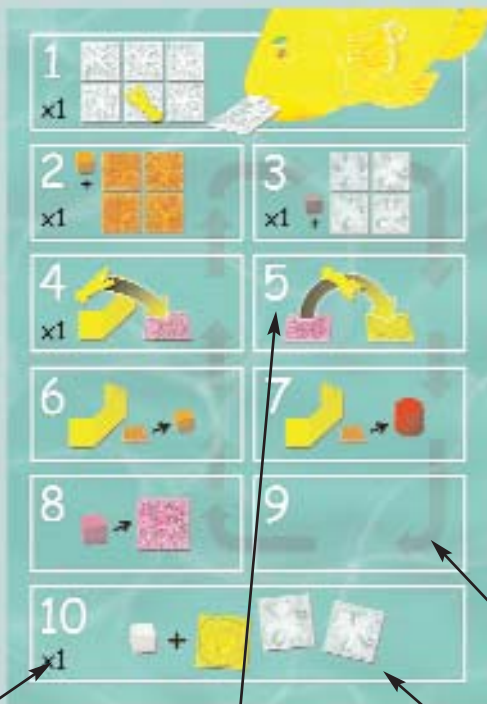
De spelers zijn nu klaar om aan het spel te beginnen!

Acties tijdens een beurt

Tijdens zijn beurt kan een speler de volgende acties doen:

1. Eén koraal inclusief een garnaal opeten met zijn papegaaivis.
2. Een larvenblokje uitspelen en een aantal polieptegels neerleggen.
3. Een tweede larvenblokje uitspelen en nog meer polieptegels neerleggen.
4. Een garnaal in het spel brengen.
5. Het verplaatsen of verwijderen van een garnaal.
6. Een vernietigde polieptegel omruilen voor een larvenblokje in dezelfde kleur.
7. Een algencilinder krijgen en direkt uitspelen.
8. Een larvenblokje omruilen voor een polieptegel in dezelfde kleur.
9. Geen van de acties 1 t/m 8 doen.
10. Een larvenblokje en polieptegels pakken.

Acties 1, 2, 3, 4 en 10 kunnen maar één keer per beurt uitgevoerd worden.



Wanneer actie 1. gedaan wordt, moet deze als eerste gedaan worden!

3. Een tweede larvenblokje uitspelen en nog meer polieptegels neerleggen.

5. Het verplaatsen of verwijderen van een garnaal.

7. Een algencilinder krijgen en direkt uitspelen.

9. Geen van de acties 1 t/m 8 doen.

Acties 2 t/m 8, indien gekozen, worden in willekeurige volgorde uitgevoerd tussen actie 1 en actie 10 in.

Actie 10 is de laatste actie en geen andere acties kunnen meer uitgevoerd worden zodra een speler deze actie heeft gekozen.

Met uitzondering van actie 5 moet elke actie volledig afgerond worden alvorens te beginnen aan een volgende actie. Actie 5 -het verplaatsen van een garnaal- kan op elk moment tijdens de acties 2 t/m 8 uitgevoerd worden, zelfs midden in een andere actie.

Uitleg van de acties

Actie 1: Eén koraal, incl. een eigen garnaal, opeten met de papegaaivis.



Vòòr alle andere acties plaatsvinden mag de speler met zijn papegaaivis één koraal opeten, samen met zijn garnaal die dit koraal bewaakte. (Zie "papegaaivissen" op pag. 11)

Actie 2: Een larvenblokje uitspelen en een aantal polieptegels neerleggen.



Een speler mag één van zijn larvenblokjes in een willekeurige kleur uitspelen. Nadat het blokje aan de andere spelers is getoond, wordt het larvenblokje toegevoegd aan de algemene voorraad (die naast het open-zee bord ligt). Een speler mag dan tot maximaal vier polieptegels, in dezelfde kleur als het zojuist uitgespeelde larvenblokje, van achter zijn scherm uitspelen. Daarbij mag nog eens extra een willekeurig aantal (vernietigde) polieptegels in dezelfde kleur, die voor het scherm liggen, uitgespeeld worden. (Zie "vernietigde poliepen" op pagina 9 voor details)

Actie 3: Een tweede larvenblokje uitspelen en nog meer polieptegels neerleggen.



Een speler mag nog één van zijn larvenblokjes in een willekeurige kleur uitspelen (inclusief de reeds gespeelde kleur in actie 2). Nadat het blokje aan de andere spelers is getoond, wordt het larvenblokje toegevoegd aan de algemene voorraad.

Een speler mag dan tot maximaal vier polieptegels, in dezelfde kleur als het tweede uitgespeelde larvenblokje, van achter zijn scherm uitspelen. Daarbij mag nog eens extra een willekeurig aantal (vernietigde) polieptegels in dezelfde kleur, die voor het scherm liggen, uitgespeeld worden.

Actie 4: Een garnaal in het spel brengen.



Een speler mag één nieuwe garnaal van achter zijn scherm op een koraal, waarop zich nog geen andere garnaal bevindt, plaatsen. Gewoonlijk zal de speler al aan het begin van het spel, zodra het koraal gaat groeien, een nieuwe garnaal in het spel brengen.

Hint: Let in de eerste beurten van het spel goed op koralen die nog niet door een garnaal bezet zijn. Als die er zijn, overweeg dan sterk om er een garnaal op te zetten, om een dergelijk koraal op te eisen en te beschermen. Je kan het koraal altijd nog verlaten, wanneer je het niet meer nodig hebt.

Actie 5: Het verplaatsen van een garnaal.



Een speler mag een garnaal, die zich bevindt op een polieptegel, verplaatsen naar:

1. een andere poliep op hetzelfde koraal, of
2. een polieptegel op een ander (vrij) koraal, of
3. een veld met kale rots, of
4. achter het spelersscherm (en dus van het speelveld af).

Tussen de acties 1 en 9 kunnen garnalen zoveel als men wil verplaatst worden, zelfs gedurende een andere actie.

Aan het eind van de spelerbeurt moet een garnaal weer staan op een polieptegel, of achter het spelersscherm. De garnaal kan niet blijven staan op een kale rots-veld.

Actie 6: Een vernietigde polieptegel omruilen voor een larvenblokje in dezelfde kleur.



Een speler kan één vernietigde polieptegel (liggend voor het spelersscherm) omruilen voor één larvenblokje in dezelfde kleur. Het larvenblokje wordt achter het scherm gelegd, de polieptegel gaat terug in de zak. (zie "vernietigde poliepen" op pagina 9 voor details.)

Actie 7: Een algencilinder krijgen en direct uitspelen.



Een speler kan één vernietigde polieptegel omruilen voor één algencilinder in een willekeurige kleur, die vervolgens direct uitgespeeld moet worden. Als een speler reeds een garnaal op het open-zee bord geplaatst heeft (Zie "papegaaivis" op pagina 11), dan mag een algencilinder geplaatst worden op een koraaltegel of op het algencilinder-veld op het open-zee bord. Er mag slechts één algencilinder per beurt op een koraaltegel geplaatst worden.

Als een speler nog niet een garnaal op het open-zee bord geplaatst heeft, dan moet de algencilinder uitgespeeld worden op het algencilinder-veld op het open-zee bord. Indien zich daar al een algencilinder bevond dan wordt deze verwijderd. Een willekeurig aantal algencilinders kunnen uitgespeeld worden op het algencilinder-veld tijdens één beurt. (Zie "koraaltegels en algencilinders" op pagina 10)

Polieptegels plaatsen (vervolg)

Elke rots bevat een "extra groei" veld (met een rood zeesterretje erop). Telkens wanneer er een polieptegel geplaatst wordt, die horizontaal of verticaal grenst aan een leeg "extra groei" veld, dan zal het koraal automatisch en onmiddellijk (voordat er andere tegels worden geplaatst) doorgroeien naar dit vrije extra groei veld (de extra groei moet uitgevoerd worden). Plaats een polieptegel in de juiste kleur, vanaf de zijkant van het open-zee bord naar het extra groei veld.

De uitzondering dat een polieptegel niet geplaatst kan worden op een veld dat twee koralen van dezelfde kleur met elkaar verbindt, en dit terwijl deze beide koralen een garnaal bevatten geldt ook hier, en onder deze omstandigheden vindt er dan ook geen extra groei plaats. (In het onwaarschijnlijk geval dat er geen polieptegel in de correcte kleur voor handen is, vindt er ook geen extra groei plaats). Als het extra groei veld weer vrij komt, dan zal het weer extra groei geven zodra er een polieptegel naast wordt gelegd.

Een extra polieptegel die men ontvangt vanuit een extra groei veld telt niet mee in de limiet van vier polieptegels die men tezamen met een larvenblokje

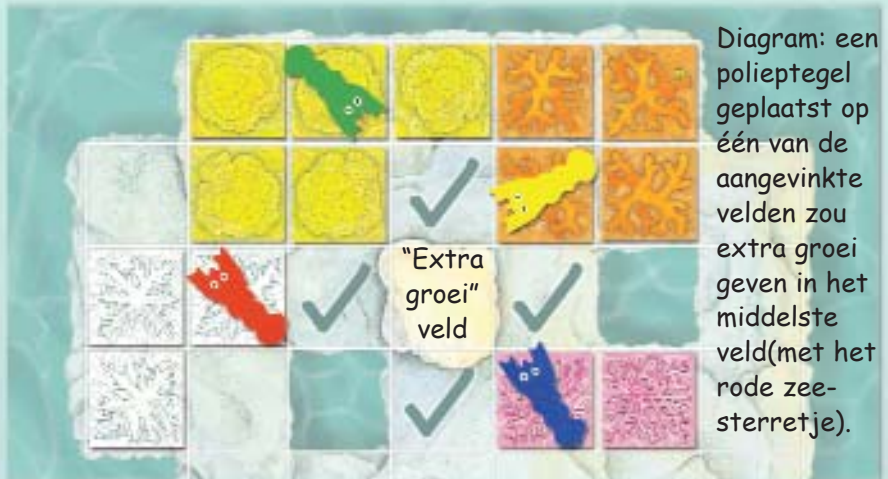


Diagram: een polieptegel geplaatst op één van de aangevinkte velden zou extra groei geven in het middelste veld (met het rode zeesterretje).

mag uitspelen van achter het spelersscherm vandaan.

Tip: In de eerste ronde is het mogelijk om twee larvenblokjes uit te spelen, tezamen met twee typen polieptegels. Het is echter niet raadzaam om een tweede type polieptegel uit te spelen in de eerste ronde, aangezien er per beurt maar één garnaal mag worden ingebracht in het spel. Dit betekent dat één van de twee koralen niet beschermd kan gaan worden door een eigen garnaal, en dus dat dat koraal ingepikt kan worden door de garnaal van een andere speler.

Tip: Als men een koraal laat groeien dat slechts twee velden verwijderd is van een koraal in dezelfde kleur, dan kunnen deze twee koralen niet met

elkaar verbonden worden indien er garnalen op beide koralen aanwezig zijn. Het ene koraal wordt in dit geval in de richting van het andere koraal beschermd tegen aanvallen door andere koralen.

Tip: Het is gemakkelijker een koraal te beschermen op de hoek van een rots, omdat zo'n koraal van minder kanten aangevallen kan worden.

Tip: Een speler die drie of vier verschillende typen koraal laat groeien zal gemakkelijker de juiste polieptegel vinden dan de speler die zich specialiseert in één of twee typen koraal.

Zoals al eerder werd aangegeven, moet een speler een actie helemaal afmaken alvorens te beginnen aan een volgende actie, met

Andere koralen aanvallen

Onder bepaalde omstandigheden kan een poliep van een bepaald koraal een poliep van een ander bestaand koraal in een andere kleur vernietigen. Het aanvallende koraal moet altijd uit minstens twee polieptegels bestaan. Een koraal valt aan door een poliep toe te voegen aan een aangrenzend veld, dat bezet wordt door de onbeschermd doelpoliep (deze poliep wordt met deze actie vernietigd). De aanvallende poliep vervangt de vernietigde poliep van het aangevallen koraal.

De vernietigde poliep wordt van het bord verwijderd en neergelegd voor het spelersscherm van de speler die de aanval uitvoerde. Dit is de



belangrijkste manier voor een speler om zijn uitbreidingsmogelijkheden te vergroten.

Voorbeeld: deze koraaltegel geeft aan dat het witte koraal sterker is dan het gele koraal (dit staat los van hun grootte), omdat het witte koraal bovenaan op de koraaltegel staat en het gele koraal onderaan. Witte koralen die uit minstens twee poliepen bestaan kunnen daarom gele koralen aanvallen (zie "koraaltegels en algencilinders" op pagina 10). Bij deze aanval vervangt de witte polieptegel de gele polieptegel, en de gele polieptegel wordt neergelegd voor het spelersscherm van de aanvallende speler.

Andere koralen aanvallen (vervolg)

Voorbeeld: *de rode speler* is aan de beurt. Achter zijn scherm heeft hij drie gele polieptegels, vier witte polieptegels, een geel larvenblokje en een wit larvenblokje liggen. Voor zijn scherm heeft de rode speler een witte (vernietigde) polieptegel.

Zoals aangegeven door de koraaltegels zijn witte en gele koralen momenteel sterker dan oranje koralen, zijn roze koralen sterker dan witte koralen en zijn gele koralen sterker dan roze koralen.

Voordat rood beweegt is er de situatie zoals aangegeven in het bovenste figuur.

Tijdens zijn beurt doet de rode speler een aantal acties, die hieronder uitvoeriger worden beschreven. Het resultaat van deze acties is te zien in het onderste figuur.

Met *actie 2* speelt de rode speler een geel larvenblokje en de drie gele polieptegels. De eerste polieptegel wordt neergelegd op het veld met nummer 1, Het gele koraal van de rode speler is drie poliepen groot, dus groot genoeg om het oranje koraal aan te vallen. Gele koralen zijn sterker dan oranje koralen, zodat gele koralen oranje polieptegels kunnen vernietigen. Rood speelt zijn andere twee polieptegels op de velden 2 en 3, en vernietigt de twee oranje polieptegels die daar lagen.

Met *actie 7* wisselt de rode speler één van de twee oranje polieptegels (die zojuist waren vernietigd door het gele koraal en dus voor het spelerscherm van de rode speler liggen) in voor een paarse algencilinder. De rode speler plaatst de paarse algencilinder op de gele en rose (rechtsonder) koraaltegel. Het resultaat is dat de andere koraaltegels die een paarse alg laten zien (en waarop geen algencilinder ligt) worden omgedraaid (zie hoofdstuk "Koraaltegels en algencilinders" op pag.10). In dit voorbeeld wordt de rose en witte koraaltegel daarom



omgedraaid. Witte koralen zijn nu sterker dan rose koralen.

Met *actie 3* speelt de rode speler nu het witte larvenblokje, de vier witte polieptegels van achter zijn spelerscherm en één witte vernietigde polieptegel (welke de rode speler reeds in een eerdere beurt had vernietigd) die voor zijn spelerscherm ligt. De eerste twee polieptegels worden neergelegd op de posities 4 en 5, en vormen zodoende een koraal. Aangezien dit koraal twee poliepen groot is mag het andere koralen aanvallen. Rood legt dan

polieptegels op posities 6 en 7, waar deze twee oranje polieptegels vernietigen en op positie 8 waar deze één rose polieptegel vernietigt.

Met *actie 4* plaatst de rode speler nu één van zijn garnalen op positie 4 om het witte koraal te beschermen.

Aan het eind van zijn beurt kiest rood één tot drie nieuwe polieptegels en één larvenblokje uit in *actie 10*. Rood zal ook drie (van de vier) oranje polieptegels en één rose polieptegel voor zijn scherm hebben liggen, poliepen die tijdens deze beurt vernietigd zijn door rood.



Andere koralen aanvallen (vervolg)

Hint: Als een speler verscheidene polieptegels heeft vergaard in een kleur die hij niet wil, dan is het mogelijk deze polieptegels uit te spelen in actie 2 en ze te vernietigen in actie 3. Op deze manier zal de speler enkele waardevolle vernietigde polieptegels kunnen bemachtigen.

Hint: Vernietigde polieptegels kunnen ongelimiteerd uitgespeeld worden, bovenop de maximaal vier tegels in één

kleur die men van achter zijn scherm uit kan spelen (let op, de kleuren moeten overeenkomen). Daarom moet een speler in actie 2 overwegen of het mogelijk is één van zijn eigen koralen in het geheel te vernietigen. Het kan dan mogelijk zijn om de zojuist vernietigde polieptegels weer uit te spelen in actie 3, waarbij één van deze tegels zo nodig wordt ingeruild voor een larvenblokje. Op deze manier is het mogelijk relatief grote

koralen te verplaatsen over de borden.

Een koraal zal nooit een koraal van hetzelfde type aanvallen. Het kan echter wel samensmelten met een koraal van hetzelfde type, mits er op minstens één van beide koralen geen garnaal staat.

Als gevolg van het vernietigen van een poliep kan een koraal in twee of drie delen gesplitst worden. Deze delen gaan verder als zelfstandige koralen.



Vernietigde poliepen

Zoals reeds vermeld wordt een polieptegel, wanneer deze vernietigd is door een ander koraal, neergelegd voor het spelersscherm van de speler die de aanval uitvoerde.

Elke vernietigde poliep (is een voedingsbron en) kan :

- i) uitgespeeld worden als een nieuwe polieptegel, toegevoegd aan de polieptegels die achter het spelersscherm bewaard

worden (in actie 2 en 3). Er is geen limiet aan het aantal vernietigde polieptegels dat op deze manier uitgespeeld kan worden.

- ii) ingeruild worden voor een larvenblokje in dezelfde kleur (uit de algemene voorraad; actie 7).
- iii) ingeruild worden voor een algencylinder van een willekeurige kleur (actie 7).

Hint: onthoud dat het mogelijk is om polieptegels aan te leggen aan de koralen van andere spelers. Op deze manier is het mogelijk om met het koraal van een ander een aanval te plegen op een koraal van een ander (of van zichzelf). Dit is vaak een goede manier om een vernietigde polieptegel te bemachtigen.



Garnalen



Garnalen beschermen de polieptegel waar ze zich op bevinden, maar ook de

polieptegels die horizontaal of verticaal (maar niet diagonaal) tegen deze tegel aan liggen.

Deze polieptegels moet natuurlijk wel dezelfde kleur hebben als de tegel onder de garnaal.

De pijlen in het diagram tonen de poliepen die beschermd worden door de garnalen.

Garnalen kunnen tijdens een spelerbeurt van een polieptegel naar kale rots verplaatst worden. Echter, aan het eind van de beurt moet een garnaal weer op een polieptegel staan of naar achter het spelersscherm zijn gehaald.

Twee garnalen kunnen nooit op hetzelfde koraal staan.

De speler mag niet meer dan twee garnalen op één koraalrif-bord hebben staan.

Garnalen die nog niet ingezet zijn worden achter het spelersscherm gehouden. Een speler hoeft niet te zeggen hoeveel garnalen hij nog achter zijn scherm heeft, indien hij daarom gevraagd wordt.

Koraaltegels en algencilinders

Elke koraaltegels is uniek en laat twee van de vijf koralen zien. Het dubbele koraal aan de bovenkant van de koraaltegels geeft aan welke van de twee typen koralen de sterkste is. De enkele poliep rechts onder op de koraaltegels kan opgegeten worden door het sterkere koraal. Koralen van het sterkere type kunnen altijd de zwakkere koralen verslaan, ongeacht de grootte van het verslagen koraal.

Elke koraaltegels laat ook twee van de vier typen algen zien: blauw, groen, paars of rood, te zien links onder op de koraaltegels. Ook kan er een kleine bruine alg te zien zijn links onder. (zie "koraaltegels" onder

Voorbereiding op pagina 3) Eén kleur alg wordt op de voorgrond getoond en één kleur, kleiner, op de achtergrond.

Wanneer een speler een vernietigde polieptegels omruilt voor een algencilinder, in actie 7, dan moet de speler deze algencilinder onmiddellijk spelen. Als een speler een eerste koraal opeet met zijn koraalvis, dan wordt de eveneens opgegeten garnaal neergelegd op het open-zee bord (de volgende opgegeten garnalen gaan in de papegaavis).

Zodra een speler reeds een garnaal heeft geplaatst op het open-zee bord, dan mag hij ofwel:

- 1) de algencilinder plaatsen op het algencilinder-veld op het open-zee bord, ofwel
- 2) de algencilinder plaatsen bovenop één van de koraaltegels.

Als een speler nog geen garnaal op het open-zee bord geplaatst heeft, dan moeten zij de algencilinder plaatsen op het algencilinder-veld op het open-zee bord.

Een speler mag meer dan één vernietigde polieptegels inruilen



Voorbeeld: De bovenste illustratie toont de effecten op de koraaltegels (zoals getoond in het hoofdstuk "Voorbereiding" op blz. 3) nadat een blauwe algencilinder uitgespeeld is. De onderste illustratie toont het effect van het uitspelen van een rode algencilinder op de tegel met pijl. De getallen geven de betrokken koraaltegels aan.

voor een algencilinder in één beurt, maar er mag maar één algencilinder op een koraaltegels geplaatst worden per beurt. Eventuele andere algencilinders moeten dan op het algencilinder-veld van het open-zee bord geplaatst worden. Als een algencilinder geplaatst wordt op het algencilinder-veld van het open-zee bord, dan worden alle koraaltegels die een grote alg in dezelfde kleur als de zojuist gespeelde algencilinder laten zien omgedraaid, mits er geen algencilinder ligt op de betrokken koraaltegels(s). Als er zich al een algencilinder bevond op het algencilinder-veld, dan wordt deze eerst weggehaald en teruggelegd bij de algemene voorraad (en kan deze weer opnieuw gebruikt worden). Zoals al eerder is aangegeven, is er in een beurt geen limiet in hoe vaak men dit wil doen.

Als een algencilinder wordt geplaatst op een koraaltegels, dan moet de kleur van de gekozen algencilinder overeenkomen met de kleur van de grote alg in de linkeronderhoek van de koraaltegels. De koraaltegels, die uitgekozen wordt, mag niet

reeds een algencilinder bevatten. Alle resterende koraaltegels die dezelfde kleur alg (linksonder) hebben als de zojuist gespeelde algencilinder, maar die nog geen algencilinder op zich hebben liggen, worden dan omgedraaid. Zoals eerder aangegeven mag men dit maar één keer per beurt doen.

Aan de andere kant van een koraaltegels zijn de twee koraalkleuren en de twee algencleuren omgedraaid. De algen hebben het voorheen zwakkere koraal energie gegeven, en geven het daarmee nieuwe kracht. De kleinere alg, die zich achter de grote alg bevindt op de koraaltegels, dient ter

informatie: de kleur van deze kleinere alg laat zien welke algencilinder uitgespeeld moet worden om de koraaltegels weer terug te draaien, nadat deze tegels omgedraaid is.

Hint: Het plaatsen van de algencilinders op de koraaltegels is de sleutel tot het winnen van het spel. Een algencilinder blokkeert de koraaltegels in die positie gedurende de rest van het spel. Elke keer dat een type koraal bovenaan de koraaltegels staat aan het eind van het spel, wordt de waarde van dat koraal verhoogd. Het werkt dus in het voordeel van de speler om die koraaltegels vast te zetten die de waarde van de door de eigen papegaavis opgegeten polieptegels verhogen.

Zoals eerder is vermeld moet, wanneer een vernietigde polieptegels wordt ingeruild voor een algencilinder, deze cilinder direct worden uitgespeeld. Wanneer het niet mogelijk is om een bepaalde kleur algencilinder direct uit te spelen, kan deze kleur algencilinder niet gekozen worden.

Een speler kan het spel

Koraaltegels en algencylinders (vervolg)

beëindigen door een algencilinder te plaatsen op de laatste vrije koraaltegel (zie "einde van het spel" op pagina 11), echter alleen indien de papegaaivis van die speler minstens 2 polieptegels heeft gegeten (incl. de polieptegel in de voorbereiding van het spel).

Papegaaivis

Zodra een koraal groot genoeg is -minstens 5 polieptegels groot- is het koraal groot genoeg om door de papegaaivis opgegeten te worden. In actie 1, aan het begin van de beurt, mag de papegaaivis van de speler één koraal opeten die minstens 5 polieptegels groot is en die beschermd wordt door een eigen garnaal. Een papegaaivis eet geen koralen die beschermd worden door een garnaal van een andere speler of die niet beschermd worden.

Wanneer een papegaaivis een koraal eet, gaan de eerste vier polieptegels terug in de poliepbuidel. Schud de buidel goed, zodat deze tegels goed vermengd worden met de andere tegels. De rest van de polieptegels gaan naar de papegaaivis van de speler. De polieptegels in de papegaaivis van de speler geven punten aan het einde van het spel. (Zie ook de regels voor het "einde van het spel" hieronder, wanneer 5 polieptegels teruggaan in de poliepbuidel in plaats van 4).

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk, wanneer één van de volgende gebeurtenissen plaatsvindt:

1. Wanneer alle koraaltegels bedekt zijn door een algencilinder.
2. Wanneer alle vier de garnalen van een speler door zijn papegaaivis zijn opgegeten.
3. Wanneer er geen ruimte meer is om een polieptegel te plaatsen (zeer onwaarschijnlijk).
4. Wanneer er onvoldoende



Wanneer het koraal het eerste koraal is dat door de papegaaivis van de speler wordt opgegeten, dan wordt de garnaal die het koraal beschermd en dus ook opgegeten wordt, geplaatst op één van de garnalenplaatsen op het open-zee bord. Als de speler al eerder een koraal heeft opgegeten en dus al een garnaal op het open-zee bord heeft geplaatst, dan wordt de garnaal in de papegaaivis gedaan, samen met de polieptegels. Een garnaal op het open-zee bord geeft aan, dat de eigenaar een algencilinder op een koraaltegel mag plaatsen.

Hint: Houd goed bij hoeveel garnalen de vissen van je tegenspelers hebben opgegeten, zodat je kan anticiperen op het einde van het spel.

Bijvoorbeeld, wanneer de vis van één van de spelers al 2 garnalen heeft opgegeten, dan kan het spel eindigen binnen de 2 volgende beurten.

Wanneer een speler al een actie heeft gedaan tijdens zijn beurt, kan zijn vis tijdens deze beurt geen koraal meer eten. De speler moet dan wachten tot zijn volgende beurt, voordat zijn vis een koraal kan opeten.

Het is toegestaan om in de eigen papegaaivis te kijken naar het aantal of de typen poliepen die de vis heeft opgegeten. Het is echter niet geoorloofd om in de papegaaivis van andere spelers te kijken.

polieptegels zijn of geen larvenblokje meer over is, om de weggenomen polieptegels of het larvenblokje te vervangen, aan het eind van de beurt van de speler.

Let op dat in het onwaarschijnlijke geval dat er geen polieptegels in de buidel meer zijn, de 5 bonus polieptegels dan terug gaan in de buidel om ze te gebruiken voor de verdere voortgang van het spel.

Wanneer het spel eindigt ten

gevolge van de gebeurtenissen 1. of 2. (wat meestal het geval is), dan mag iedere speler, behalve de speler die het spel heeft beëindigd, nog een extra beurt doen. Tijdens deze extra beurt is de enige actie die een speler kan uitvoeren, het opeten van één koraal met de papegaaivis. Maar in dit geval moeten de spelers vijf polieptegels terug in de buidel stoppen in plaats van de gebruikelijke vier.

Puntentelling

Tel de inhoud van elke papegaaivis aan het eind van het spel.

Elke opgegeten polieptegel scoort één punt plus één punt voor elke koraaltegel waar de betreffende poliepkleur dubbel bovenaan de koraaltegel staat. Elke polieptegel kan dus daardoor '1' punt tot '5' punten waard zijn.

Merk op dat het totaal van de waarden van de 5 verschillende typen koraal in de eerste kolom altijd totaal 15 punten geeft. (10 omdat er 10 koraaltégels zijn plus 5 omdat zij al een startwaarde van 1 hebben).

Als er twee of meer spelers dezelfde score hebben, dan wordt hun positie bepaald door het volgende te vergelijken, totdat één speler is gevonden die meer punten dan de andere(n) heeft:

1. Aantal vernietigde polieptégels die nog voor het spelersscherm liggen.
2. Aantal larvenblokkjes achter het spelersscherm.
3. Aantal polieptégels achter het spelersscherm.
4. Aantal polieptégels in één koraal, dat beschermd wordt door een garnaal. In het onwaarschijnlijke geval dat de spelers nog steeds gelijk staan is er sprake van een gelijkspel.

Voorbeeld van een puntentelling:

	Waarde	Paars	Groen	Rood	Geel
Grijs	2	(2) 4	(0) 0	(0) 0	(3) 6
Rose	3	(0) 0	(1) 3	(0) 0	(3) 9
Oranje	2	(0) 0	(0) 0	(4) 8	(0) 0
Wit	3	(3) 9	(0) 0	(4) 12	(0) 0
Geel	5	(1) 5	(4) 20	(0) 0	(1) 5
Totaal	15	18	23	20	20



Het aantal polieptégels, opgegeten door de papegaaivis, staat tussen haakjes.



Gevorderde variant

Voor een langer en tactischer spel zou je het volgende kunnen proberen:

1. Geen bonustégels zijn beschikbaar wanneer men een polieptegel plaatst

naast een licht gekleurd veld (=extra groei veld).

2. Het aantal polieptégels dat men terug moet doen in de zak, wanneer een papegaaivis een koraal

opeet, wordt verhoogd van 4 naar 5. (en aan het eind van het spel van 5 naar 6)

Informatie

Spelontwerp door Richard Breese.

Illustraties door Mariano Iannelli

Nederlandse vertaling door Frank Quispel

Franse vertaling door Nathalie Jolly

Productie door Quined Games BV
Postbus 1121
3260 AC Oud-Beijerland,
Nederland

Quined Games is opgericht in 2005 door de spelliefhebbende broers Arno en Frank Quispel, en richt zich op het produceren van karaktervolle gezelschapsspellen. Lees meer over Reef Encounter en Quined Games op www.quined.nl

Reef Encounter is geïnspireerd op de serie 'The Blue Planet' door David Attenborough en de BBC.

Richard Breese bedankt Mark, Stuart en Jonathan Breese voor hun vele play-testsessies, ook dank aan Peter Armstrong, Rüdiger Beyer, Tony Boydell, Barbara Dauenhauer, Bob Gingell, Tom Hegarty, Alan How, James McCarthy, Alan Paull, Charlie Paull, Mike Siggins, Graham Staplehurst, de jongens van de Castle Lodge, al mijn vrienden bij Am Kiefernhein en aan alle anderen die geholpen hebben bij het ontwikkelen en play-testen van Reef Encounter.

Uitgave Oktober 2005.
1e uitgave: R&D Games 2004

Copyright: What's Your Game, Italy



Kijk uit voor "Reef Encounters of the second kind"!