

Le regole: i titoli sono in grassetto.

Tutte le regole più importanti, quelle che dovete leggere prima di iniziare a giocare, sono scritte in nero. I punti di particolare importanza sono sottolineati. Le regole più complesse,

l'ambientazione, le note, i consigli e gli esempi sono scritti in *italico blu*. Se state imparando a giocare, potete per il momento saltare queste sezioni e far riferimento ad esse più avanti.

Reef ENCOUNTER

Ambientazione

Può sembrare un paradiso sommerso, ma la barriera corallina è di fatto un perpetuo campo di battaglia, dove si lotta per un po' di spazio vitale. Perfino i coralli devono combattere per esso.

Le larve del corallo, sospinte in mare aperto, galleggiano in questo microcosmo popolato da minuscole creature marine. Quando una larva si insedia in un posto sicuro e sopravvive, una nuova barriera corallina prende vita. Sono sufficienti pochi giorni perché una larva cambi forma e diventi un polipo corallino. Esso poi si moltiplica e, gradualmente, si sviluppa una colonia. Ogni singolo polipo si ricopre di un rigido scheletro in grado di crescere fino a quindici centimetri all'anno. Nessun corallo, però, potrebbe crescere così rapidamente senza l'aiuto apportato da milioni di alghe unicellulari, chiamate zooxanthellae, che vivono

all'interno dei loro tessuti.

Di frequente, i coralli crescono uno accanto all'altro e ciò significa guai. Quando sono troppo ravvicinati, i coralli possono sentirsi chemicamente. Il polipo aggressore espelle i succhi gastrici e digerisce vivi i propri rivali.

I coralli sono la base su cui sopravvive l'intera barriera corallina. Molte creature vivono fra i coralli, alcune li proteggono perfino dagli attacchi, come fanno nel gioco i gamberetti. Per altre creature, il corallo è fonte di cibo. I pesci pappagallo, ad esempio, hanno denti così potenti che possono mordere roccia e corallo alla ricerca di alghe, giocando così un ruolo di primo piano nell'erosione della barriera. Roccia e corallo consumati verranno poi espulsi dal pesce pappagallo sotto forma di finissima sabbia, la quale contribuisce a rendere così belle le spiagge tropicali.

Introduzione

Reef Encounter è un gioco da due a quattro giocatori. Dopo aver familiarizzato con le regole, il gioco durerà all'incirca 90 minuti.

Lo scopo del gioco è di sviluppare i più grandi e forti coralli della barriera, nutrendo con essi il vostro pesce pappagallo. I punti vengono assegnati alla fine del gioco per il numero e il tipo di polipi che il vostro pesce ha mangiato.

In ogni turno appariranno nuove larve di corallo. I cubetti, che rappresentano le larve, permettono ai giocatori di piazzare le proprie tessere polipo sulle mappe di gioco e creare nuovi e più grandi coralli. I gamberetti colonizzeranno questi coralli e li proteggeranno dagli attacchi.

Un corallo è formato da una o più tessere polipo connesse fra loro. I coralli formati da due o più tessere polipo possono attaccare altri tipi di corallo più deboli. I polipi provenienti da un corallo sconfitto possono essere riciclati come nuovi polipi o, in alternativa, usati per ottenere i cilindri alga o i cubetti larva. È grazie ai cilindri alga che alcuni tipi di corallo saranno più forti rispetto ad altri.

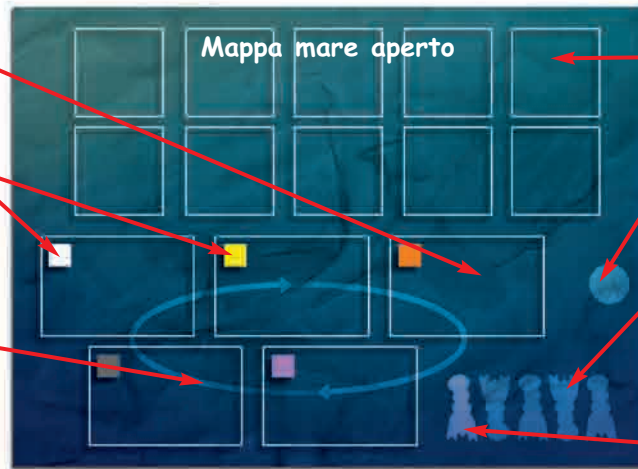
Un cilindro alga può anche determinare la gerarchia tra due tipi di corallo per il resto della partita. Di solito, il gioco finisce quando la gerarchia tra i coralli è stata definitivamente stabilita, oppure quando il pesce pappagallo di un giocatore ha mangiato quattro coralli.

Contenuto

Piazzare le nuove tessere polipo in questi cinque spazi.

Piazzare i nuovi cubetti larva del colore corrispondente in questi cinque spazi.

Le frecce indicano l'ordine in cui le tessere polipo verranno piazzate in questi spazi all'inizio del gioco (Vedere "Preparazione" a pag.3)



Piazzare le tessere corallo in questi dieci spazi.

Spazio per un singolo cilindro alga.

Spazi utilizzati dai giocatori per piazzare il primo dei propri gamberetti mangiato dal proprio pesce pappagallo.

Spazio previsto per una futura espansione.

16 gamberetti in legno:

4 per ciascuno dei quattro colori dei giocatori: viola, verde, rosso e giallo.



20 cilindri alga in legno:

5 per ciascuno dei quattro colori delle alghe: blu, verde, viola e rosso.



50 cubetti larva in legno:

10 per ciascuno dei cinque colori del corallo: grigio, arancione, rosa, bianco e giallo.



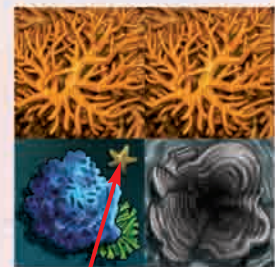
200 tessere polipo:

40 tessere polipo in ciascuno dei cinque colori del corallo: arancione, grigio, rosa, bianco e giallo.



10 tessere corallo:

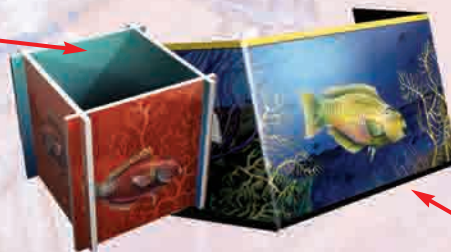
ogni tessera è unica e mostra due dei cinque tipi di corallo e due dei quattro tipi di alga.



Una piccola stella marina identifica il lato della tessera con cui inizia il gioco.

4 pesci pappagallo:

ci sono quattro contenitori (da assemblare) che rappresentano i pesci pappagallo. Ogni contenitore raffigura un pesce pappagallo in uno dei quattro colori dei giocatori.



4 mappe della barriera corallina:

ognuna raffigura una differente formazione rocciosa su cui la barriera corallina si inizia a formare.

Aree sabbiose nelle profondità marine dove i polipi corallini non crescono.

Spazio di "crescita extra" in cui i coralli si espandono automaticamente, contrassegnati da una stella marina

Piccoli polipi mostrano lo spazio dove quel tipo di corallo inizierà a crescere all'inizio del gioco.



4 schermi del giocatore:

ci sono quattro schermi, uno per ognuno dei quattro colori dei giocatori.

4 carte con le azioni di gioco:

le carte, una per ognuno dei quattro colori dei giocatori, riassumono le azioni di cui i giocatori possono disporre in ogni turno. (Vedere illustrazione a pag. 4).

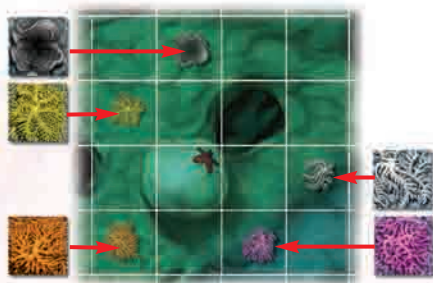
1 sacchetto di stoffa, in cui riporre le tessere polipo.

3 regolamenti, uno in inglese, uno in tedesco ed uno in italiano.

Preparazione

Selezionate a caso un numero di mappe della barriera corallina uguale al numero dei giocatori. Le mappe non appartengono ad alcun giocatore. Esse vanno piazzate al centro dell'area di gioco e restano a disposizione di tutti i giocatori.

Su ogni formazione rocciosa ci sono cinque spazi che indicano dove i primi coralli inizieranno a formarsi. Piazzate una tessera polipo su ognuno di questi spazi. La tessera polipo deve essere del medesimo tipo di quella indicata sulla mappa.

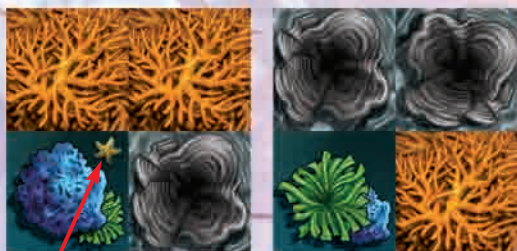


Mettete la **mapa mare aperto** sulla superficie di gioco. Piazzate cinque **tessere polipo "bonus"**, una per colore, a fianco della mappa mare aperto. Durante il gioco, reintegrate queste tessere ogni volta che è necessario farlo. Queste tessere "bonus" si usano sullo spazio di "crescita extra". Mettete le restanti tessere polipo nel sacchetto di stoffa. Poi, piazzate anche i **cilindri alga** e i **cubetti larva** a fianco della mappa mare aperto.



Prendete a caso una **tessera corallo**, giratela, e verificate se si trova sul lato che ha raffigurata una piccola stella marina oppure se si trova sul lato che ne è privo.

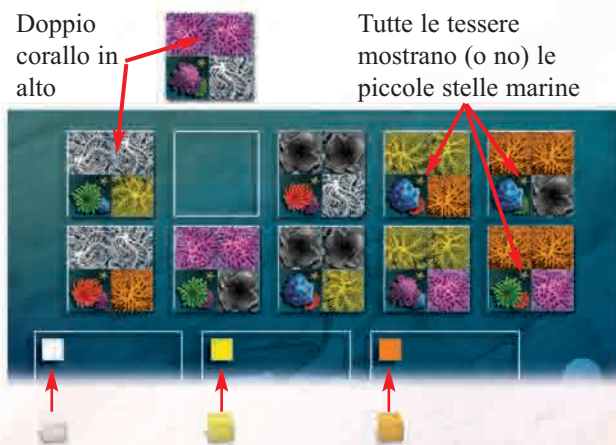
Se la tessera è sul lato della stella, allora piazzate tutte le dieci tessere corallo nei dieci spazi più piccoli della mappa mare aperto in modo che tutte le tessere mostrino la piccola stella marina.



Piccola stella marina

Lato opposto

Se la tessera è sul lato che non raffigura la stella, allora piazzate le dieci tessere corallo in modo che nessuna delle tessere mostri la stella marina. Le tessere dovrebbero essere piazzate con il "doppio corallo" rivolto verso l'alto e tenute così per il resto della partita, per agevolarne la consultazione. Piazzate un **cubetto larva** sul quadrato colorato contenuto in ognuno dei cinque spazi più larghi della mappa mare aperto, facendo sì che il colore del cubetto larva corrisponda al colore del quadrato.



Pescate una **tessera polipo** dal sacchetto. Il colore di questa tessera indica il primo dei cinque spazi larghi su cui verranno messe le tessere polipo.

Rimettete la tessera nel sacchetto.

Poi, pescate le tessere polipo dal sacchetto e piazzatele nel seguente modo:

- 3 tessere polipo nello spazio indicato dal colore della tessera polipo appena pescata.
- 3 tessere polipo nello spazio successivo in senso orario.
- 3 tessere polipo nello spazio successivo in senso orario.
- 2 tessere polipo nello spazio successivo in senso orario.
- 1 tessera polipo nello spazio successivo in senso orario.



Diagramma: il posizionamento iniziale dopo che una tessera polipo bianca è stata pescata.

Il giocatore che più di recente è andato a nuotare sceglie il **giocatore iniziale**.

Preparazione (continua)

Ogni giocatore prende:

Uno **schermo**, quattro **gamberetti** e una **carta con le azioni di gioco** dello stesso colore. I gamberetti vengono piazzati dietro lo schermo del giocatore.

In senso orario, i giocatori pescano dal sacchetto il seguente numero di **tessere polipo** (a seconda del numero di giocatori), senza vederli, e piazzandoli dietro al proprio schermo:

Numero dei giocatori	2	3	4
Primo giocatore	6	6	6
Secondo giocatore	9	7	7
Terzo giocatore	-	9	8
Quarto giocatore	-	-	9

Nota: il vantaggio di giocare per primi è che il giocatore ha la prima scelta su dove piazzare le tessere polipo ed è perciò più facile per lui ottenere una tessera polipo in più, grazie al piazzamento di una sua tessera adiacente allo spazio "crescita extra". I successivi giocatori hanno l'immediato vantaggio di avere più tessere polipo. In alcuni momenti del gioco, i giocatori potrebbero prediligere l'azione 9 (vedere in basso il capitolo "azioni

del turno"), ottenendo così soltanto nuove tessere (nell'azione 10).

Di solito, ciò non è necessario per il terzo o quarto giocatore, giacché iniziano con più tessere polipo. Di conseguenza, alla fine della partita, tutti i giocatori avranno avuto un numero simile di turni di piazzamento delle tessere, anche qualora fosse il primo giocatore a decretare la fine del gioco; egli infatti è colui che, scegliendo l'azione 9, avrà passato più spesso nei turni precedenti.

Ogni giocatore ora sceglie, da dietro lo schermo, una delle proprie tessere polipo e la mette segretamente all'interno del suo pesce pappagallo. Ciò servirà a nutrire il pesce, finché sarà di nuovo alimentato da ulteriori polipi nel corso del gioco (e, cosa più importante, ciò impedirà agli altri giocatori di calcolare i punteggi degli avversari durante la partita!).

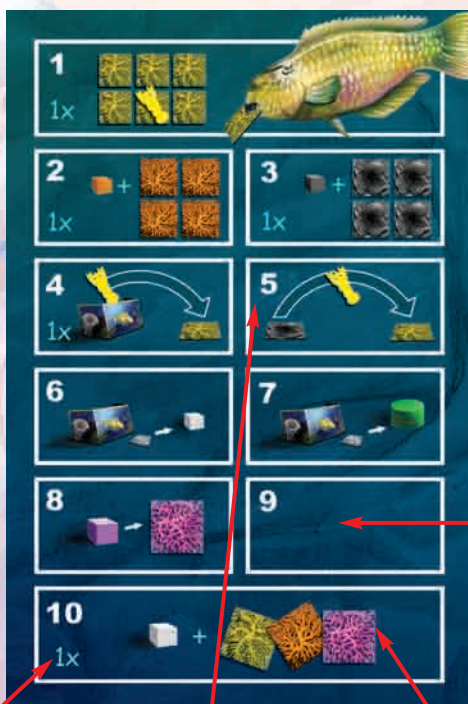
Infine, ogni giocatore sceglie due cubetti larva dopo aver visto le proprie tessere polipo. Il colore dei cubetti presi va mostrato agli altri giocatori, poi i giocatori collocano i cubetti dietro i rispettivi schermi.

Ora siete pronti per iniziare la partita!

Le azioni del turno

Al proprio turno, un giocatore può effettuare qualsiasi azione fra le seguenti:

1. Mangiare un corallo ed un gamberetto con il proprio pesce pappagallo.
2. Giocare un cubetto larva e piazzare alcune tessere polipo.
3. Giocare un secondo cubetto larva e piazzare altre tessere polipo.
4. Introdurre un gamberetto.
5. Muovere o rimuovere un gamberetto.
6. Scambiare una tessera polipo consumata per un cubetto larva dello stesso colore.
7. Acquisire e giocare un cilindro alga.
8. Scambiare un cubetto larva per una tessera polipo dello stesso colore.
9. Non fare nulla.
10. Prendere un cubetto larva e le tessere polipo dalla mappa del mare aperto.



L'azione 1, se intrapresa, deve essere effettuata per prima.

3. Giocare un secondo cubetto larva e piazzare altre tessere polipo.
5. Muovere o rimuovere un gamberetto.
7. Acquisire e giocare un cilindro alga.
9. Non fare nulla.

Le azioni 1, 2, 3, 4 e 10 possono essere eseguite una sola volta durante il turno del giocatore.

A parte l'azione 5, ogni azione deve essere completata prima di iniziarne un'altra. L'azione 5- muovere un gamberetto- può essere eseguita in qualsiasi momento tra le azioni 1 e 9, anche nel corso di un'altra azione.

Le azioni dalla 2 alla 8, se scelte, vanno eseguite, in qualsiasi ordine, tra le azioni 1 e 10.

L'azione 10 è sempre l'ultima azione e nessun'altra azione può essere intrapresa una volta che il giocatore ha eseguito questa.

Le azioni del turno in dettaglio

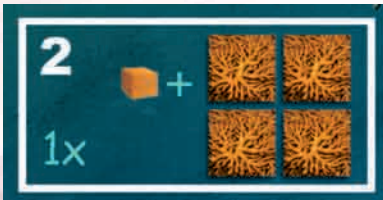
Azione 1: Mangiare un corallo e un gamberetto con il pesce pappagallo.



Prima di ogni altra azione, il vostro pesce pappagallo può mangiare un corallo insieme al gamberetto che lo protegge.

(Vedere "Pesce pappagallo" a pag. 11 per i dettagli).

Azione 2: Giocare un cubetto larva e piazzare tessere polipo.



Un giocatore può giocare un cubetto larva di qualsiasi colore, prendendolo da dietro lo schermo. Dopo averlo mostrato agli altri giocatori, il cubetto va rimesso nella riserva dei cubetti larva accanto alla mappa mare aperto. Poi, il giocatore può piazzare fino a quattro tessere polipo prese da dietro il proprio schermo; le tessere devono essere dello stesso colore del cubetto larva appena giocato. In aggiunta, è possibile piazzare un numero qualsiasi di tessere polipo (consumate) prese davanti il proprio schermo, ma sempre dello stesso colore del cubetto larva giocato.

(Vedere "Polipi consumati" a pag. 9 per i dettagli).

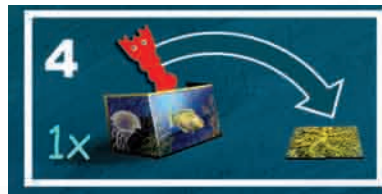
Azione 3: Giocare un secondo cubetto larva e altre tessere polipo.



Il giocatore può giocare un secondo cubetto larva di qualsiasi colore (incluso il colore già giocato nell'azione 2). Riponete il cubetto larva nella riserva a fianco della mappa mare aperto. Il giocatore può ora piazzare fino a quattro tessere polipo, prese da

dietro il proprio schermo, dello stesso colore del secondo cubetto larva appena giocato. In aggiunta, egli può piazzare un numero qualsiasi di tessere polipo (consumate) prese davanti il proprio schermo, ma sempre dello stesso colore del secondo cubetto larva giocato.

Azione 4: Introdurre un nuovo gamberetto.



Il giocatore può introdurre un nuovo gamberetto preso da dietro il proprio schermo, piazzandolo su qualsiasi corallo che non abbia già un gamberetto su di esso. All'inizio del gioco, i giocatori solitamente introdurranno un nuovo gamberetto quando inizieranno a sviluppare un corallo.

Consiglio: Nei primi turni di gioco, è bene verificare se ci sono coralli che non ospitano ancora un gamberetto. Se ci sono, considerate l'eventualità di piazzarne uno sul corallo per appropriarvene e proteggerlo, anche se non avete piazzato alcuna nuova tessera polipo. Potrete sempre abbandonare in seguito il corallo se non ne avrete più bisogno.

Azione 5: Muovere i gamberetti.



Il giocatore può muovere un gamberetto, che già si trova su una tessera polipo, verso:

1. un'altra tessera polipo dello stesso corallo, o
2. una tessera polipo di un altro corallo, o
3. uno spazio di nuda roccia, o
4. dietro il proprio schermo (e perciò al di fuori delle mappe di gioco).

Un gamberetto può essere mosso in qualsiasi momento tra le azioni 1 e 9,

anche durante un'altra azione.

Un gamberetto deve essere mosso su una tessera polipo o dietro lo schermo alla fine del turno del giocatore, poiché esso non può rimanere su uno spazio di nuda roccia.

Azione 6: Scambiare una tessera polipo consumata per un cubetto larva dello stesso colore.



Scambiate una tessera polipo consumata per un cubetto larva dello stesso colore.

Il cubetto larva va messo dietro allo schermo. La tessera polipo va riposta nel sacchetto.

(Vedere "Polipi consumati" a pag. 9 per i dettagli).

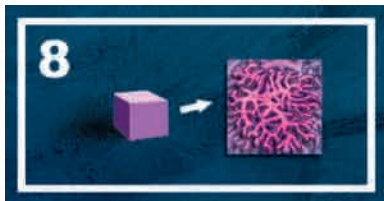
Azione 7: Acquisire e giocare un cilindro alga.



Scambiate una tessera polipo consumata per un cilindro alga di qualsiasi colore. Il cilindro alga appena ottenuto deve essere giocato immediatamente. Se un giocatore ha piazzato un gamberetto sulla mappa mare aperto (*vedere "Pesce pappagallo" a pag. 11 per i dettagli*), allora il cilindro alga può essere piazzato su una tessera corallo della mappa mare aperto. In un turno, solo un cilindro alga può essere piazzato su una tessera corallo. Se un giocatore non ha ancora piazzato un gamberetto sulla mappa mare aperto, allora il cilindro alga deve essere piazzato sullo spazio proprio del cilindro nella mappa mare aperto. L'eventuale cilindro già presente su questo spazio viene rimosso. In un turno, qualsiasi numero di cilindri alga può essere giocato sull'apposito spazio del cilindro alga. *(Vedere "Tessere corallo e cilindri alga" a pag. 10 per i dettagli).*

Le azioni del turno in dettaglio (continua)

Azione 8: Scambiare un cubetto larva per una tessera polipo dello stesso colore.



Scambiate un cubetto larva per una tessera polipo dello stesso colore. Il cubetto larva giocato va rimesso nella riserva accanto alla mappa mare aperto. Prendete dal sacchetto una tessera polipo dello stesso colore (o prendete l'appropriata tessera polipo dalle cinque tessere "bonus" a fianco della mappa mare aperto, in modo da risparmiare tempo. Ricordatevi poi di rimpiazzare la tessera).

Mettete la tessera polipo dietro lo schermo del giocatore.

Azione 9: Non fare nulla.



Il giocatore può decidere di non fare alcuna azione fra quelle descritte.

Azione 10: Prendere un cubetto larva e le tessere polipo.



Alla fine, dopo aver terminato tutte le azioni desiderate o consentite, il giocatore prende un cubetto larva dalla mappa mare aperto e le tessere polipo che si trovano sul medesimo spazio. Poi egli rimpiazza le tessere e il cubetto

appena presi nel seguente modo:

1. Il cubetto larva va rimpiazzato con un altro cubetto dello stesso colore.
2. Per rimpiazzare le tessere polipo: nello spazio contenente quel cubetto, aggiungete una tessera polipo per ognuno dei cinque cubetti larva della mappa mare aperto in cui sono presenti meno di tre tessere polipo.

In alternativa, per facilitare l'operazione, potete far svolgere, alla fine di ogni turno, il reintegro delle tessere polipo e dei cubetti larva dal giocatore seduto più vicino alla mappa mare aperto.

Le tessere polipo che rimpiazzano le precedenti vanno pescate a caso dal sacchetto.

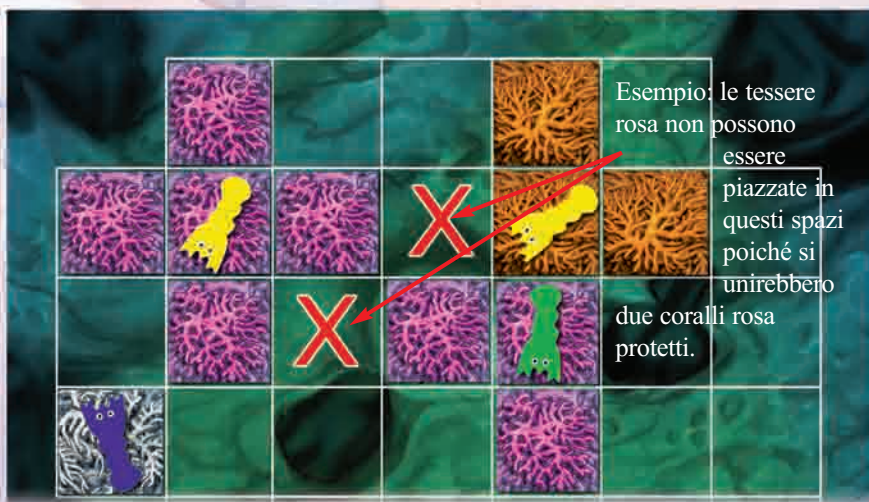
Se nel sacchetto ci sono meno di tre tessere polipo, o se i cubetti larva non sono più disponibili, finisce la partita (*vedere "Fine del gioco" a pag. 12*).

Il turno poi passa al giocatore successivo in senso orario. La partita consiste in un unico round continuo.

Piazzare le tessere polipo

Le tessere polipo possono essere piazzate su qualsiasi spazio di nuda roccia che non contenga già un'altra tessera polipo o un gamberetto (*vedere nota seguente*), in modo da iniziare un nuovo corallo o espanderne uno già esistente. La sola eccezione (*vedere diagramma a destra*) è che un polipo non può essere piazzato su uno spazio che connetterebbe due coralli dello stesso colore se ambedue i coralli contengono un gamberetto (i gamberetti proteggono proprio da questo tipo di azione).

Nota: solo il gamberetto del giocatore che sta svolgendo il turno può trovarsi sulla nuda roccia, poiché il gamberetto deve sempre trovarsi, alla fine del turno del giocatore, su un corallo o dietro lo schermo. Se il gamberetto di un avversario sta bloccando lo spazio dove il giocatore vuole piazzare una tessera polipo, allora egli può semplicemente spostare il suo gamberetto. Questa è l'azione 5, che può essere eseguita in qualsiasi momento.



Le tessere polipo possono solo espandere un corallo dello stesso colore. Un corallo viene espanso ortogonalmente (in verticale od orizzontale), piazzando le tessere polipo accanto a quelle già esistenti. Le tessere polipo non sono connesse se esse si toccano solo diagonalmente.

Tutte le tessere polipo giocate come parte

della stessa azione non devono necessariamente appartenere allo stesso corallo.

*È possibile piazzare una tessera polipo per espandere un corallo che è protetto dal gamberetto di un altro giocatore. Ciò potrebbe essere utile, ad esempio, per creare una tessera polipo consumata (*vedere "Polipi consumati" a pag. 9*).*

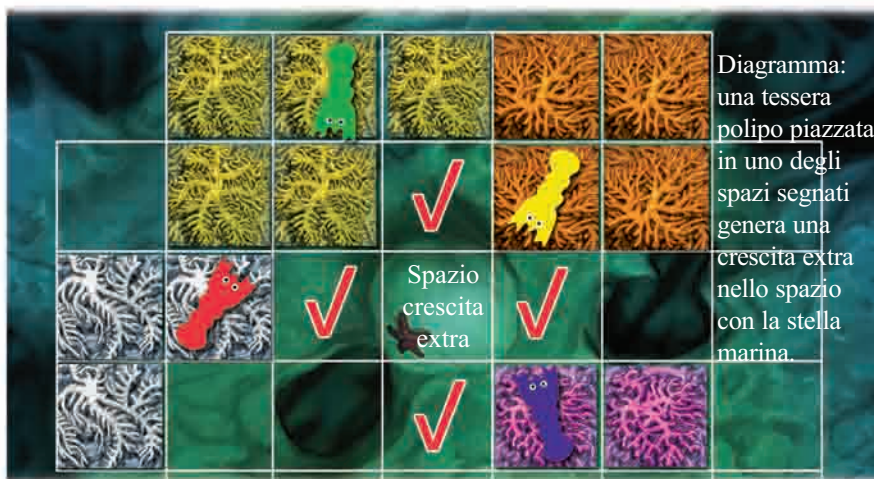
Piazzare le tessere polipo (continua)

Ogni formazione rocciosa contiene uno spazio di “crescita extra” indicato da una piccola stella. Ogni volta che una tessera polipo viene piazzata adiacente ortogonalmente a uno spazio non occupato di “crescita extra”, il corallo si svilupperà automaticamente e immediatamente (prima di piazzare altre tessere) nello spazio di “crescita extra” (non è opzionale). Piazzate una tessera polipo del colore appropriato sullo spazio di “crescita extra”, prendendola da quelle “bonus” poste accanto alla mappa mare aperto.

L'eccezione che una tessera polipo non può essere piazzata in uno spazio che connetterebbe due coralli dello stesso colore se ambedue contengono un gamberetto vale anche in questa circostanza, per cui, in questo caso, non ci sarebbe una “crescita extra” (ciò avverrebbe anche nello spiacevole caso in cui il colore della tessera polipo da piazzare non sia disponibile). Se lo spazio di “crescita extra” ritornasse disponibile, allora genererebbe un'altra crescita extra qualora una tessera polipo venisse piazzata accanto a esso.

Una tessera polipo sviluppata grazie alla “crescita extra” non conta per il limite di quattro tessere piazzabili per ogni cubetto larva giocato.

Consiglio: nel primo round è possibile



per ognuno giocare due cubetti larva e, di conseguenza, due tipi di tessere polipo. Non è però consigliabile giocare un secondo tipo di tessera nel primo round, poiché è consentito introdurre un solo gamberetto per turno. Ciò significherebbe che uno dei due coralli che il giocatore ha sviluppato non potrebbe essere protetto; esso sarebbe, perciò, preda di un avversario che utilizzerebbe il suo gamberetto.

Consiglio: se iniziate a sviluppare un corallo a due spazi di distanza da un altro corallo dello stesso colore, essi non potranno unirsi se ci sono gamberetti a loro protezione. Così, i due coralli saranno protetti dagli attacchi provenienti dalla direzione dell'altro corallo.

Consiglio: è più semplice proteggere un corallo che si trova sul bordo di una roccia, perché non è facilmente attaccabile.

Consiglio: un giocatore che sviluppa tre o quattro tipi di corallo ha più possibilità di ottenere le tessere di cui ha bisogno rispetto a un giocatore che si specializza soltanto in uno o due tipi di corallo.

Come già detto, ad eccezione dell'azione 5, un giocatore deve completare un'azione prima di iniziarne un'altra. Per esempio, un giocatore che esegue entrambe le azioni 2 e 3 non può piazzare altre tessere corallo del colore utilizzato nell'azione 2 una volta che siano state piazzate tessere di un secondo colore utilizzato nell'azione 3.

Attaccare altri coralli

In alcuni casi, il polipo di un corallo può divorare il polipo di un altro corallo esistente di un diverso colore. Un corallo che attacca deve sempre essere composto da almeno due polipi. Deve, inoltre, avere la supremazia sul corallo attaccato, come indicato dalle tessere corallo. L'attacco avviene aggiungendo un terzo polipo (o anche più) su uno spazio adiacente occupato dal corallo attaccato e non protetto, che viene così consumato. Le tessere polipo che attaccano rimpiazzano quelle del corallo attaccato.

Le tessere polipo consumate vengono rimosse dalla mappa e piazzate davanti allo schermo del giocatore che ha attaccato. Questa è la mossa **chiave**



che permette ai giocatori di aumentare le loro possibilità di movimento.

Esempio: questa tessera corallo mostra che il corallo bianco è più forte del giallo (a prescindere dalla dimensione dei coralli), perché il corallo bianco è in alto sulla tessera corallo e il corallo giallo è in basso. I coralli bianchi formati da almeno due tessere polipo possono dunque attaccare i coralli gialli (vedere “Le tessere corallo e i cilindri alga” a pag. 10). In questo attacco, la tessera polipo bianca rimpiazza quella gialla. La tessera polipo gialla viene rimossa e piazzata davanti allo schermo del giocatore che ha attaccato.

Attaccare altri coralli (continua)

Esempio: è il turno del rosso. Dietro lo schermo egli ha tre tessere polipo gialle, quattro bianche, un cubetto larva giallo e un cubetto larva bianco. Davanti al proprio schermo, il rosso ha una tessera polipo bianca (consumata).

Come indicato dalle tessere corallo (le tessere corallo predominanti sono raffigurate a lato), i coralli bianchi e gialli sono al momento più forti di quelli arancio, i coralli rosa sono più forti dei bianchi e i coralli gialli sono più forti di quelli rosa.

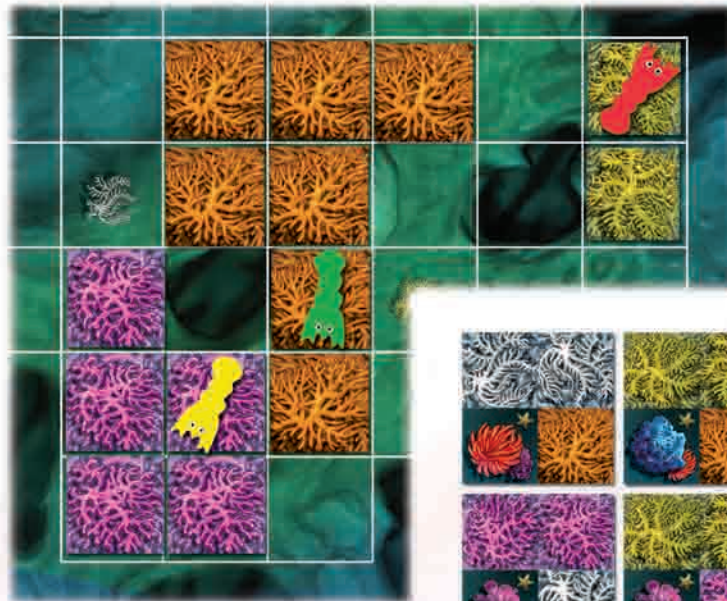
Prima che il rosso muova, la situazione di gioco è quella mostrata nel diagramma in alto.

Durante il suo turno, il rosso esegue le azioni spiegate qui sotto. I risultati di queste azioni sono raffigurati nel diagramma in basso.

Con l'azione 2, il rosso gioca il cubetto larva giallo e le tre tessere polipo gialle. La prima tessera viene piazzata sullo spazio 1. Il corallo giallo del giocatore rosso è ora formato da tre tessere, così egli può attaccare il corallo arancione. Il corallo giallo è più forte di quello arancione, che dunque può essere consumato. Il rosso gioca, quindi, le altre due tessere gialle (sugli spazi 2 e 3, consumando le due tessere polipo arancione che occupavano quegli spazi).

Con l'azione 7, il rosso scambia una delle due tessere arancione appena consumate (e piazzate davanti al proprio schermo) per un cilindro alga viola. Egli piazza il cilindro viola sulla tessera corallo gialla e rosa (in basso a destra). Come risultato, le altre tessere corallo che mostrano un'alga viola (e che non hanno un cilindro su di esse) vengono girate. In questo esempio, la tessera corallo rosa e bianca viene girata. I coralli bianchi sono ora più forti dei coralli rosa.

Con l'azione 3, il rosso ora gioca il cubetto larva bianco, le quattro tessere polipo bianche da dietro lo schermo e la tessera bianca consumata (che il giocatore ha

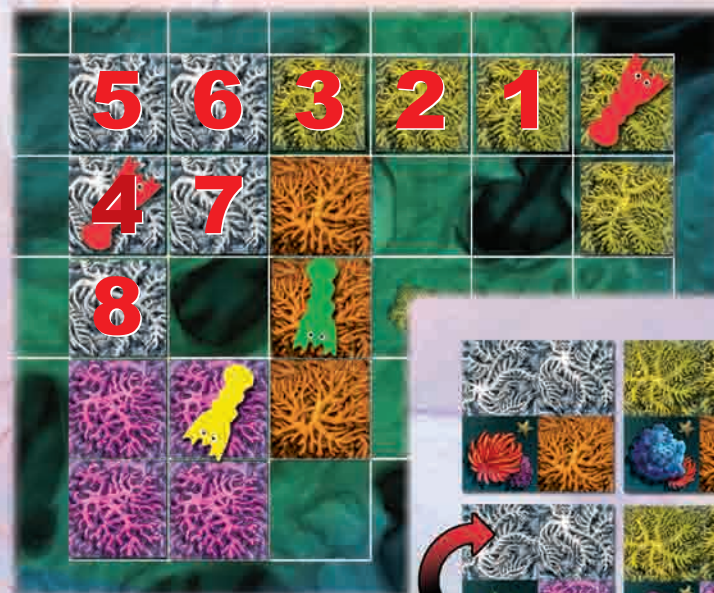


consumato in un precedente turno) da davanti lo schermo. Le prime due tessere vengono piazzate nelle posizioni 4 e 5 per formare un nuovo corallo. Poiché è formato da due polipi, questo corallo è in grado di attaccare. Le altre tessere vengono allora piazzate nelle posizioni 6 e 7, dove consumano due tessere polipo arancione, e nella posizione 8, dove consuma una tessera polipo rosa.

Con l'azione 4, il rosso piazza uno

dei propri gamberetti nella posizione 4, affinché protegga il corallo bianco.

Alla fine del suo turno, il giocatore rosso sceglierà da una a tre nuove tessere polipo e un cubetto larva grazie all'azione 10. Egli ha anche tre (di quattro) tessere polipo arancione e una rosa davanti al proprio schermo, consumate durante questo turno. Il giocatore, infine, reintegra lo spazio della mappa mare aperto rimasto vuoto.



Azione 7

Attaccare altri coralli (continua)

Consiglio: se un giocatore accumula più tessere polipo di un colore che non desidera, può giocare queste tessere con l'azione 2 e poi consumarle con l'azione 3. In questo modo, egli accumulerà utili tessere polipo consumate.

Consiglio: le tessere polipo consumate possono essere giocate senza alcun limite, in aggiunta alle tessere polipo dello stesso colore, al massimo quattro,

provenienti da dietro lo schermo. Perciò, con l'azione 2, un giocatore dovrebbe considerare che è possibile consumare interamente uno dei propri coralli. Poi egli potrebbe giocare immediatamente i polipi consumati con l'azione 3, piazzandoli sulle mappe di gioco, convertendo un polipo consumato in un cubetto larva, se lo ritiene necessario. In questo modo, è possibile spostare grandi formazioni di coralli da un posto

all'altro delle mappe di gioco. Un corallo non attacca mai un altro corallo dello stesso tipo. Può, invece, unirsi a un corallo dello stesso tipo, a patto che non ci sia un gamberetto su ambedue i coralli.

A causa di un attacco, un corallo potrebbe essere suddiviso in due o tre coralli separati, i quali continuerebbero a sopravvivere autonomamente.

Polipi consumati

Come già detto, quando un polipo viene divorato da un altro corallo, la tessera polipo consumata va piazzata davanti allo schermo del giocatore che ha iniziato l'attacco.

Ogni tessera polipo consumata ha i seguenti usi (oltre a essere fonte di nutrimento):

1. Può essere giocata come una

nuova tessera polipo in aggiunta alle tessere giocate da dietro lo schermo (azioni 2 e 3). Non c'è limite al numero di tessere polipo consumate che possono essere giocate in questo modo.

2. Può essere scambiata per un cubetto larva dello stesso colore (azione 6).

3. Può essere scambiata per un

cilindro alga di qualsiasi colore (azione 7).

Consiglio: ricordate che è possibile aggiungere polipi ai coralli che appartengono agli altri giocatori. È dunque consentito usare il corallo di un avversario per attaccare il corallo di un altro avversario (o perfino il proprio). Questo è spesso un buon sistema per ottenere tessere polipo consumate.

Gamberetti

I gamberetti proteggono da un attacco la tessera polipo su cui si trovano, più le altre tessere che si trovano adiacenti ortogonalmente ad essa e che fanno

parte dello stesso corallo. I gamberetti non proteggono una tessera polipo adiacente che fa parte di un differente corallo.

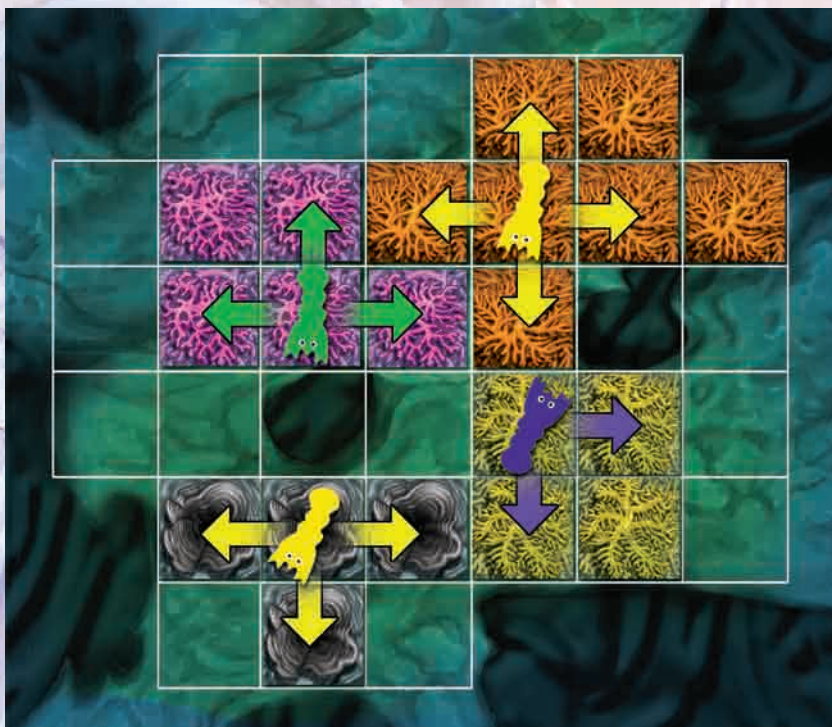
Le frecce nel diagramma mostrano quali sono i polipi protetti dai gamberetti.

I gamberetti possono spostarsi da una tessera a uno spazio di nuda roccia durante il turno del giocatore, ma devono comunque essere piazzati di nuovo su una tessera o direttamente dietro lo schermo prima della fine del turno di quel giocatore.

Due gamberetti non possono mai trovarsi su uno stesso corallo.

I giocatori, in qualsiasi momento, non possono avere più di due propri gamberetti su una roccia.

I gamberetti che non sono ancora stati giocati rimangono dietro lo schermo dei giocatori. Un giocatore non è obbligato a rivelare quanti gamberetti ha ancora dietro il proprio schermo.



Le tessere corallo e i cilindri alga

Ogni tessera corallo è unica e mostra due dei cinque tipi di corallo. Il corallo doppio sul lato superiore della tessera indica quale dei due tipi di corallo è più forte. Il singolo corallo in basso a destra della tessera può essere consumato dal corallo più forte. I coralli più forti possono sempre sconfiggere i coralli più deboli, a prescindere dalla dimensione del corallo attaccato.

Ogni tessera corallo mostra anche due dei quattro tipi di alga: blu, verde, viola o rossa, raffigurati in basso a sinistra della tessera; può essere presente anche una piccola stella marina (vedere "Preparazione" a pag. 3). Un'alga è mostrata più in grande e in primo piano, l'altra più piccola e in secondo piano.

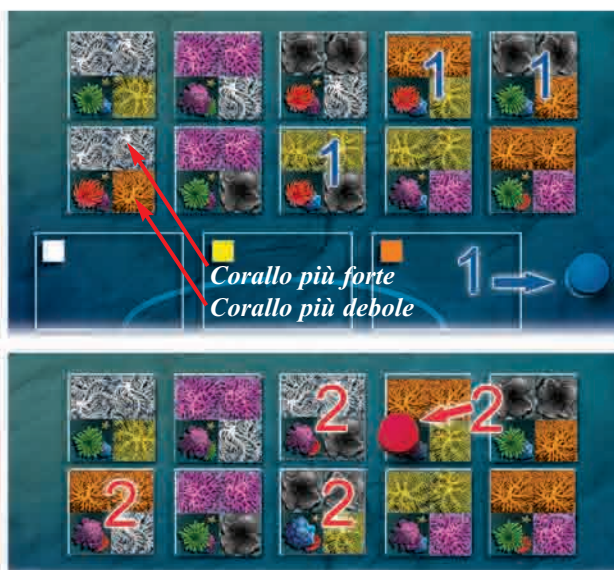
Quando un giocatore scambia una tessera polipo consumata per un cilindro alga con l'azione 7, egli deve giocare immediatamente quel cilindro alga. Le opzioni a disposizione per giocare il cilindro dipendono dal fatto che il giocatore abbia già piazzato, oppure no, un gamberetto sulla mappa mare aperto, essendosi cibato del primo corallo (vedere "Pesce pappagallo" a pag. 11).

Se il giocatore ha già piazzato un gamberetto sulla mappa mare aperto, allora può:

1. piazzare il cilindro alga sull'apposito spazio presente sulla mappa, oppure
2. piazzare il cilindro alga sopra una delle tessere corallo.

Se il giocatore non ha ancora piazzato un gamberetto sulla mappa mare aperto, allora deve piazzare il cilindro alga sull'apposito spazio della mappa mare aperto.

Il giocatore può scambiare, in un turno, più tessere polipo per cilindri alga, ma può piazzare in un turno



Esempio: l'illustrazione in alto mostra gli effetti sulle tessere corallo (posizionate come nella "Preparazione" a pag. 3) dopo che un cilindro alga blu è stato giocato. L'illustrazione in basso mostra le conseguenze di gioco dopo che un cilindro alga rosso è stato piazzato sulla tessera indicata. I numeri identificano le tessere corallo che ne subiscono gli effetti

un solo cilindro su una tessera corallo. Ogni altro cilindro alga deve essere piazzato sullo spazio della mappa designato per i cilindri alga.

Se un cilindro alga è piazzato sullo spazio apposito della mappa mare aperto, tutte le tessere corallo che mostrano l'alga più grande dello stesso colore del cilindro appena giocato, e che non abbiano già cilindri su di esse, devono essere girate. L'eventuale cilindro precedentemente piazzato sull'apposito spazio della mappa mare aperto viene rimosso e torna nella riserva, dove sarà nuovamente utilizzabile. Come già detto, non c'è limite al numero di volte che un giocatore può scegliere, durante il proprio turno, questa opzione.

Se un cilindro alga è piazzato su una delle tessere corallo, esso deve essere dello stesso colore dell'alga più grande raffigurata in basso a sinistra della tessera. La tessera corallo selezionata non deve già avere un cilindro alga su di essa. Tutte le restanti tessere corallo che mostrano l'alga più grande dello

stesso colore del cilindro appena giocato, e che non hanno alcun cilindro, devono essere girate. Questa opzione può essere scelta una sola volta in un turno.

Sul lato opposto della tessera corallo cambiano i rapporti fra i colori sia dei due coralli che delle due alghe. L'alga fornisce "energia" al corallo più debole rendendolo più forte. L'alga più piccola in secondo piano ha solo uno scopo informativo. Ciò consente ai giocatori di sapere quale colore di alga deve essere giocato affinché la tessera corallo possa essere di nuovo girata.

Consiglio: piazzare i cilindri alga sulle tessere corallo è un punto chiave per

vincere la partita. Il cilindro alga blocca la tessera corallo in quella posizione per il resto della partita. Quando un tipo di corallo si trova nella parte alta della tessera corallo alla fine del gioco, il valore di quel corallo aumenta. È perciò vantaggioso per un giocatore bloccare le tessere corallo in modo che esse aumentino il valore delle tessere polipo che il proprio pesce pappagallo ha consumato.

Come già detto, il cilindro alga che si ottiene grazie a una tessera polipo consumata deve essere giocato immediatamente. Se non è possibile giocare subito un particolare colore di alga, allora quel tipo di cilindro alga non può essere scelto.

Un giocatore non può piazzare un cilindro alga sull'ultima tessera corallo disponibile, determinando così la fine del gioco (vedere "Fine del gioco" a pag. 11), se il pesce pappagallo di quel giocatore non ha consumato almeno due tessere polipo (inclusa la tessera polipo mangiata all'inizio, nella fase di preparazione del gioco).

Pesce pappagallo

Quando il corallo raggiunge una certa ampiezza – di almeno cinque tessere polipo – diviene abbastanza grande da poter essere mangiato dal pesce pappagallo. Con l'azione 1, all'inizio del turno del giocatore, il pesce pappagallo di quel giocatore può mangiare un corallo formato da almeno cinque tessere polipo e protetto dal proprio gamberetto. Un pesce pappagallo non mangia un corallo che è protetto dal gamberetto di un altro giocatore o che non è protetto affatto.

Quando un pesce pappagallo mangia un corallo, le prime quattro tessere polipo da cui è formato il corallo vanno rimesse nel sacchetto. Agitate il sacchetto in modo da mescolare tutte le tessere contenute. La tessera (o le tessere) in più vanno collocate all'interno del proprio pesce pappagallo. Le tessere polipo contenute nel pesce pappagallo del giocatore aumenteranno il punteggio di quel giocatore alla fine del gioco (vedere anche "Fine del gioco", in cui è presente una regola che obbliga a riporre nel sacchetto cinque tessere polipo, anziché quattro).

Se il corallo è il primo corallo che viene mangiato dal pesce pappagallo del giocatore, allora il gamberetto che lo proteggeva, e che a sua volta è stato mangiato, deve essere

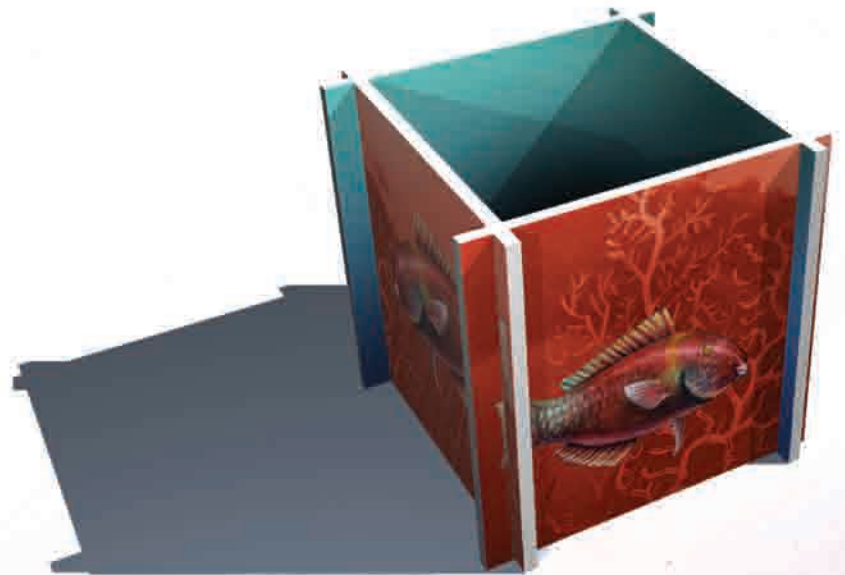
Fine del gioco

Il gioco finisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni:

1. Quando su tutte le tessere corallo sono stati piazzati cilindri alga.
2. Quando tutti e quattro i gamberetti di un giocatore sono stati mangiati dal proprio pesce pappagallo.
3. Se non resta alcuno spazio disponibile per piazzare una tessera polipo (molto improbabile).
4. Se non ci sono sufficienti tessere polipo o cubetti larva per rimpiazzare quelli presi

piazzato su uno degli spazi per i gamberetti presente sulla mappa mare aperto. Se invece il giocatore ha già mangiato un corallo, e ha già perciò piazzato il gamberetto sulla mappa, allora il gamberetto appena divorato deve essere messo all'interno del pesce pappagallo, insieme alle tessere polipo. Solo al giocatore che ha piazzato il proprio gamberetto sulla mappa mare aperto è consentito di piazzare i cilindri alga sulle tessere corallo.

Consiglio: fate attenzione a quanti gamberetti i pesci avversari hanno divorato, in modo da poter prevedere l'arrivo della fine della partita. Ad esempio, se il pesce pappagallo di



un giocatore ha già mangiato due gamberetti, allora il gioco potrebbe finire dopo un paio di turni.

Se un giocatore ha già eseguito un'azione nel suo turno, il suo pesce pappagallo non potrà mangiare alcun corallo per tutta la durata di quello stesso turno. Egli dovrà aspettare il suo prossimo turno per poter mangiare il corallo.

Al giocatore è consentito di guardare nel proprio pesce pappagallo in qualsiasi momento per vedere le tessere polipo che il suo pesce ha già mangiato. I giocatori non possono, però, guardare nei pesci pappagallo degli avversari.

da un giocatore alla fine del suo turno (molto improbabile).

Nota: nel raro caso in cui le tessere polipo nel sacchetto finiscano, mettete nel sacchetto le cinque tessere "bonus", in modo da poterle utilizzare nel corso del gioco.

Se la partita finisce a causa delle situazioni 1 o 2 (cioè quasi sempre), tutti i giocatori, ad eccezione del giocatore che ha determinato la fine del gioco, possono usufruire di un turno addizionale di gioco. Durante questo turno addizionale, l'unica azione che un giocatore può eseguire

è quella di consumare con il proprio pesce pappagallo un corallo esistente. In questa situazione, però, i giocatori dovranno mettere cinque tessere polipo nel sacchetto, invece delle usuali quattro.

Nota: sebbene il giocatore iniziale possa sembrare avvantaggiato, poiché non è detto che tutti i giocatori effettuino lo stesso numero di turni, in realtà ciò viene compensato dal fatto che gli altri giocatori inizino la partita con alcune tessere polipo in più, riducendo la necessità per questi giocatori di utilizzare il proprio turno solo per prendere tessere polipo con l'azione 10.

Punteggio

Alla fine del gioco, si conta il punteggio in base al contenuto del pesce pappagallo di ogni giocatore.

Ogni tessera polipo consumata vale un punto più un punto per ogni tessera corallo che raffigura quel tipo di corallo come dominante (cioè visualizzato nella parte alta della tessera corallo). Ogni polipo, perciò, varrà da 1 a 5 punti ciascuno.

Notate che la somma dei valori dei cinque tipi di corallo, nella prima colonna a sinistra, dà sempre 15 (10 perché ci sono 10 tessere corallo, più 5 perché tutti hanno un valore iniziale di 1).

Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio, allora l'ordine si determina confrontando le seguenti

situazioni, finché un giocatore non risulti essere in vantaggio:

- 1. il numero di tessere polipo consumate ancora disponibili davanti al proprio schermo.*
- 2. il numero di cubetti larva non utilizzati.*
- 3. il numero di tessere polipo non*

utilizzate.

- 4. il numero di tessere polipo presenti sulle mappe che formano un corallo protetto dal proprio gamberetto.*

Nel raro caso in cui i giocatori siano ancora in pareggio, la partita si considera chiusa in parità.

Esempio di punteggio

	Valore	Viola	Verde	Rosso	Giallo
Grigio	2	(2) 4	(0) 0	(0) 0	(3) 6
Rosa	3	(0) 0	(1) 3	(0) 0	(3) 9
Arancione	2	(0) 0	(0) 0	(4) 8	(0) 0
Bianco	3	(3) 9	(0) 0	(4) 12	(0) 0
Giallo	5	(1) 5	(4) 20	(0) 0	(1) 5
Totali	15	18	23	20	20

Il numero delle tessere polipo mangiate da ogni pesce pappagallo è indicato tra parentesi.

Gioco Avanzato

Una volta che vi sarete impraticitati con Reef Encounter, potreste desiderare di giocare partite più tattiche, dove poter utilizzare più frequentemente i consigli presenti nel regolamento. Applicate, dunque, i seguenti cambiamenti:

- 1. Non vi sono tessere "bonus" disponibili quando piazzate le tessere polipo vicino agli spazi contrassegnati con la stella marina.*
- 2. Il numero di tessere polipo da mettere nel sacchetto quando un corallo viene divorato aumenta da 4 a 5 (e alla fine del gioco da 5 a 6).*

Riconoscimenti

Gioco di
Richard Breese.

Artwork di
Mariano Iannelli.

Traduzione italiana di
Alessandro Lanzuisi

Impaginazione:
Michelangelo Vicenti

E-mail: domande sulle regole,
commenti e suggerimenti
a: info@whatyourgame.it

Ispirato al "Pianeta blu"
di David Attenborough .

Ringraziamenti speciali a:
Mark, Stuart e Jonathan Breese
per le molte sessioni di playtesting.

Grazie anche a: **Peter Armstrong, Rüdiger Beyer, Tony Boydell, Barbara Dauenhauer, Bob Gingell, Tom Hegarty, Alan How, James McCarthy, Alan Paull, Charlie Paull, Mike Siggins e Graham Staplehurst.**

Grazie anche ai ragazzi di **Castle Lodge**, a tutti i miei amici a **Am Kiefernain** e a chiunque altro ha assistito allo sviluppo ed al playtesting di Reef Encounter.

Published October 2005.
© 2004 R&D games
© 2005 What's Your Game?s.r.l