

## Reef - KSR

Eine Partie geht über mehrere Runden, in denen jeder Spieler jeweils 1 Spielzug hat. Der Startspieler (immer gleich) beginnt jede Runde, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Punktemarker dürfen gestapelt werden und gelten als unbegrenzt, ggf. Ersatz verwenden. Punktemarker können jederzeit mit dem allgemeinen Vorrat gewechselt werden.

Ablauf einer Runde:

Spielzug:


- ◆ Du MUSST genau EINE der folgenden Aktionen ausführen:





ENTWEDER (A) nimmst Du 1 Karte aus der Auslage (oder vom Stapel) auf die Hand.  
ODER (B) Du spielst 1 Karte aus der Hand, um Dein Riff zu erweitern UND um Muster zu werten (wenn möglich).

A) Nimm 1 Karte aus der Auslage (oder vom Stapel) auf die Hand:

- ◆ Hast Du bereits 4 Karten auf der Hand, kannst Du Aktion A nicht wählen! Nutze Aktion B.
- ◆ Wähle 1 der 3 offen ausliegenden Karten oder die oberste Karte vom Nachziehstapel. Nimmst Du die VERDECKTE Karte, KOSTET Dich das einen 1er-Punktemarker, der auf die Karte in der Auslage kommt, die den niedrigsten aufgedruckten Punktwert hat.  
*Trifft das auf mehrere Karten zu, wähle beliebig eine Karte davon aus.*
- ◆ Sollten 1 - x Punktemarker auf der genommenen OFFENEN Karte liegen, nimmst Du diese in Deinen Besitz. Fülle sofort die offene Auslage auf 3 Karten auf.

B) Spiele 1 Karte aus der Hand:

- ◆ Lege 1 Deiner Handkarten offen auf Deinen Ablagestapel.
- ◆ Nimm nun vom Vorrat beide Korallen (wenn möglich), die oben auf Deiner abgespielten Karte abgebildet sind UND platziere jede davon beliebig auf einem Feld/Stapel Deiner Spielerablage. Mehr als 4 Korallen dürfen nicht übereinander liegen!
- ◆ Du darfst nun das Muster werten, das unten auf Deiner abgespielten Karte ist.  

- ◆ Prüfe, wie oft dieses Muster in Deinem Korallenriff vorkommt. Nimm entsprechend oft die auf der Karte unten rechts abgebildeten Punkte. Die Ausrichtung des Musters ist dabei jeweils beliebig (Muster darf gedreht werden).
- ◆ Nur die Draufsicht ist ausschlaggebend, d.h., je Feld/Stapel zählt nur die oberste Koralle.
- ◆ Zeigt ein Muster Korallen ohne Zahlenwerte darin, ist die Stapelhöhe egal. Sind aber Zahlen in einem Muster abgebildet, müssen Höhe und Farbe stimmen. Ein "+" hinter der Zahl bedeutet, dass der Stapel mind. so hoch sein muss. Ist eine Zahl in einer vierfarbigen JOKER-Koralle zu sehen, muss nur die Höhe stimmen.
- ◆ Jede Koralle kann pro Muster nur 1-mal gewertet werden.  
Es gibt 8 besondere Muster (Ausrichtung beliebig), wie folgt aufgebaut:

 — Jede farblich passende oberste Koralle punktet 1-mal auf allen Plätzen  
 — rund herum um  .  
 — Einer Deiner höchsten Stapel in dieser Farbe ist auszuwählen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun am Zug.

**Rundenende:** War jeder Spieler 1-mal am Zug, endet die Runde.

**Spielende:**

- ◆ Das Spiel endet nach der Runde, in der der Vorrat von mind. 1 Korallenfarbe komplett leer ist. Sofort endet das Spiel, wenn am Ende eines Zuges der Kartenstapel (in der Tischmitte) leer ist. Nach Spielende darf noch jeder Spieler mit Karten auf der Hand deren Muster werten. Es werden aber keine Korallen mehr vergeben UND Muster werden nur noch 1-fach gewertet.

Danach gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Patt: Der Beteiligte mit weniger freien Feldern auf seiner Spielablage siegt.

Weiterhin Patt: Der Beteiligte mit mehr 4er-Stapeln siegt.

Weiterhin Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.10.18