

Reef Encounter - KSR

Stufen der Entwicklung: Larve ==> Polyp ==> Koralle

Ablauf eines Zuges:

Der Spieler am Zug hat im Rahmen der erlaubten Häufigkeiten beliebig viele Aktionen in seinem Zug, die bis auf Aktionen 1 und 10 in beliebiger Reihenfolge möglich sind.

1.) 1x im Zug: Papageienfisch frisst 1 Krabbe und 1 Koralle darunter.

Wer diese Aktion macht, muss sie zu allererst in seinem Zug ausführen.

- Die Koralle muss mindestens aus 5 Polypen-Plättchen bestehen.
- Der **eigene** Papageienfisch frisst immer die **eigene Krabbe** und die gesamte Koralle darunter.
- **4 Polypen-Plättchen** werden in den Vorratsbeutel eingemischt, **die übrigen** wandern in den **Papageienfisch** des aktiven Spielers und bringen zum Spielende Punkte. Man darf jederzeit den Inhalt des eigenen Papageienfisches ansehen.
- Die **allererste gefressene Krabbe** eines jeden Spielers kommt auf das Krabben-Feld des **Meeresplanes**, weitere Krabben in den Papageienfisch des betreffenden Spielers.

2.) 1x im Zug: 1 Larven-Würfel zahlen und bis zu 4 Polypen-Plättchen gesamt einsetzen.

- 1 Larven-Würfel bezahlen und in den allgemeinen Vorrat legen.
- Polypen-Plättchen **der selben Farbe** wie Larven-Würfel dem Sichtschirm und beliebig viele Plättchen der selben Farbe von **vor** dem Sichtschirm auf einem Felsen einsetzen.
- Polypen-Pl. können nur **Korallen gleicher Farbe** vergrößern, d.h., waagrecht oder senkrecht angelegt. Diagonal angrenzend gilt als nicht verbunden.
- Polypen-Plättchen können auch zum **Gründen** einer neuen Koralle eingesetzt werden.
- **Polypen-Pl.** dürfen immer **auf Fels, aber auch auf andere Polypen** gelegt werden, **wenn ein 3. und ggf. weitere Polypen-Pl.** eine **ungeschützte Koralle** angreifen können. Die angreifende Koralle muss aber **It. Korallen-Plättchen** (siehe Meeresplan) stärker sein, nicht größer. Eine angreifende Koralle muss also schon aus 2 Polypen-Pl. bestehen, bevor sie angriffsfähig wird.
- **Eine Krabbe** auf einer Koralle **schützt jedes Feld, das direkt** auf der selben Koralle waagrecht oder senkrecht an ihr angrenzt.
- **Gefressene Polypen-Pl.** legt der Angreifer **vor** seinen Sichtschirm zur Verwendung.
- Jeder Spieler darf **max. 2 Krabben je Fels** eingesetzt haben, 1 Koralle trägt nur 1 Krabbe.
- Polypen-Pl. dürfen nicht so gelegt werden, dass sie Felder gleicher Farbe mit mehreren Krabben darauf verbinden würden.

3.) 1x im Zug: Noch einmal eine Aktion wie Aktion 2 durchführen.

4.) 1x im Zug: 1 Krabbe aus eigenem Vorrat auf eine freie Koralle setzen.

5.) 1 Krabbe bewegen.

Beliebig oft je Zug darf man eine Krabbe beliebig versetzen bzw. in den Vorrat legen. Nur zum Zugende darf sie nicht auf Fels platziert sein.

Extra-Wachstum (kann in Aktion 2 oder 3 vorkommen):

Wird ein Polypen-Plättchen waagrecht oder senkrecht an ein leeres Feld "Extra-Wachstum" angelegt, **muss** das Feld mit einem Polypen-Plättchen der passenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat belegt werden.

6.) Gefressenes Polypen-Plättchen gegen Larven-Würfel tauschen.

1 Polypen-Plättchen, das **vor** dem Sichtschirm liegt, kann gegen **1 Larven-Würfel gleicher** Farbe getauscht werden, den man **anschließend hinter*** den Sichtschirm legt.

7.) 1 Algenstein erwerben und ausspielen (Korallen-Plättchen umdrehen oder fixieren).

1 Polypen-Plättchen, das **vor** dem Sichtschirm liegt, kann gegen einen **beliebigen Algenstein** getauscht werden: **Dieser muss sofort nach Regel a oder b eingesetzt werden:**

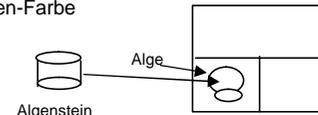
a) Korallen-Plättchen umdrehen:

Alle nicht mit Algensteinen besetzten Korallen-Plättchen werden nun **umgedreht**, **wenn** deren **große Algenfarbe** = Farbe des Algensteines. Algenstein: auf Feld des Meeresplanes ablegen.

b) Korallen-Plättchen fixieren (1x je Zug):

Wenn der Spieler schon **1 Krabbe auf dem Meeresplan** liegen hat und in seinem Zug **noch keinen Algenstein** auf ein Korallen-Plättchen gesetzt hat, **darf er 1 Algenstein** auf eine **große Alge** eines **Korallen-Plättchens** in Farbe des Algensteines legen.

Alle anderen freien Korallen-Plättchen der großen Korallen-Farbe werden **danach umgedreht**.



8.) 1 Larven-Würfel gegen Polypen-Plättchen tauschen.

1 Larven-Würfel in **gleich farbiges** Polypen-Plättchen aus Vorratsbeutel eintauschen und **hinter*** den Sichtschirm legen.

9.) keine Aktion

10.) 1x im Zug nachziehen.

Diese Aktion ist nur zum Ende eines Zuges erlaubt.

- Zum Ende seines Zuges nimmt der aktive Spieler einen **Larven-Würfel** vom **Meeresplan** und die in dessen Feld liegenden **Polypen-Plättchen** in den Vorrat **hinter** seinem Sichtschirm.
- Es wird ein neuer Larven-Würfel der vorgesehenen Farbe platziert und ab geleertem Feld im Uhrzeigersinn aus dem Vorratsbeutel aufgefüllt: 1 Plättchen auf jedes Feld, wo weniger als 3 Polypen-Plättchen liegen.

Spielende:

tritt sofort ein, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 1.) Alle 10 Korallen-Plättchen sind mit Algensteinen belegt.
Nur ein Spieler mit mind. 2 gefressenen Krabben kann das Spiel so beenden.
 - 2.) Alle 4 Krabben eines Spielers wurden gefressen.
 - 3.) Alle Felsen sind mit Polypen-Plättchen belegt.
 - 4.) Es sind nicht mehr genug Polypen-Plättchen oder Larven-Würfel vorhanden.
- Bei 1.) oder 2.) haben alle übrigen Spieler noch 1 Zug, d.h., einzig die Aktion "Krabbe + Koralle fressen". Allerdings beträgt der Verlust dabei nun 5 statt 4 Polypen-Plättchen.

Wertung:

Pro gefressenem Polypen-Plättchen erhält man:
1 Punkt für das Plättchen selbst
1 Punkt zusätzlich **je** Korallen-Plättchen in der gleichen Farbe, wenn diese die **stärkere** dort ist.

Bei Gleichstand der Gesamtpunkte gelten besondere Regeln (siehe unten).

*mit Autor R. Breese abgeklärt

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.10.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Gleichstand: Anzahl gefressener Polypen-Plättchen im Vorrat bzw. danach Anzahl nicht gespielter Larven-Würfel bzw. danach Anzahl nicht gespielter Polypen-Plättchen bzw. danach Anzahl Polypen-Plättchen, die Teil einer Koralle sind und von einer eigenen Krabbe geschützt werden.