Riffwelten - KSR (Seite 1 von 2)

Es wird eine unbestimmte Anzahl an Runden im Uhrzeigersinn gespielt, bis die Spielende-Bedingung eintritt. Der Startspieler wechselt nicht.

Wer am Zug ist, führt 1 Spielzug in 3 Schritten (nacheinander) durch.
Jederzeit in deinem Zug ist die ZUSATZ-AKTION möglich.

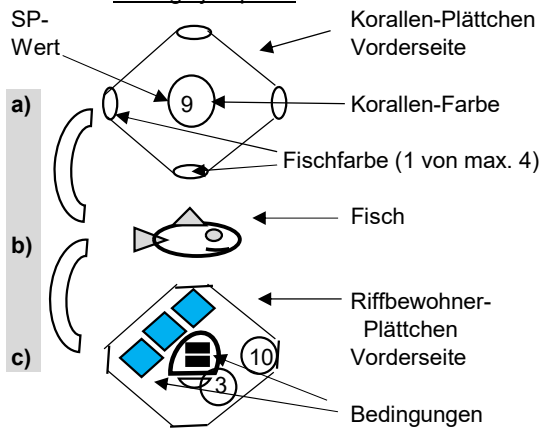
Ablauf Spielzug:

1) NIMM 1 FISCH + 1 VERBUNDENES PLÄTTCHEN aus der AUSLAGE:

Die Koralle ist mit dem Fisch verbunden.

Der Riffbewohner ist auch mit dem Fisch verbunden.

Auslage je Spalte:



ERNEUERN: gratis / gegen Muschel

- Sind mind. **4 GLEICHFARBIGE Korallen bzw. Fische** in der Auslage, DARFST du entsprechende Auslage (a / b) **GRATIS** ERNEUERN. Sollten danach wieder mind. 4 gleichf. Elemente vorliegen, darfst du nochmal erneuern usw..

  ERNEUERN: LEGE alle 5 Plättchen / Fische gewählter Auslage zur Seite.
  ZIEHE 5 neue Plättchen / Fische aus jeweiligem Beutel und LEGE sie von links beginnend in die Auslage.
  Zuvor BEISEITE gelegten TEILE kommen in ihren Beutel, der gemischt wird.

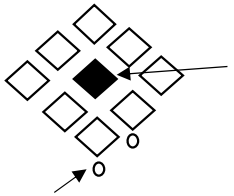
- In der Auslage liegen immer in 5 Spalten Kombinationen aus a) + b) + c).
  BEVOR du deine Auswahl triffst, DARFST du gegen Abgabe **1 MUSCHEL** von deinem Riff-Tableau **EINE** dieser 2 Aktionen machen:

  ⇨ WÄHLE, welche der 3 Auslagen (a / b / c) du erneuern (s. o.) möchtest.
  ⇨ NIMM 1 beliebigen FISCH + 1 beliebiges PLÄTTCHEN aus der Auslage.
  Sie müssen in der Auslage nicht verbunden sein.
  DAMIT ENDET dein Schritt 1.

- Du darfst beliebig viele Muscheln ausgeben, um o.a. Aktionen zu wiederholen.

2) LEGE den FISCH + genommenes PLÄTTCHEN in dein RIFF:

- LEGE den Fisch + das Plättchen in dein Riff, die Reihenfolge und Ausrichtung ist beliebig.
  Plättchen-Vorderseite muss nach oben zeigen.
- Plättchen, die man legt, müssen benachbart zu bereits ausliegenden sein.
  Benachbart gilt auch über ECKE (siehe Beispiel).



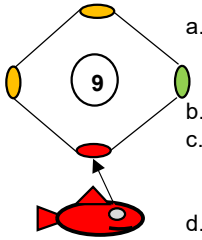
- Den Fisch musst du auf 1 LUFTBLASE legen, die eines deiner ausliegenden Plättchen umgibt.
  Auf jeder Luftblase kann nur 1 Fisch liegen.

3) BEDINGUNGEN ERFÜLLEN + MUSCHELN erhalten:

- ERFÜLLST du die Bedingungen eines Plättchen vollständig, ist es ABGESCHLOSSEN.
  ➡ Dann DREHST du es auf die Rückseite nach oben und ERHÄLTST 1 Muschel auf's Tableau.
- Du kannst mehrere Plättchen im selben Zug erfüllen, wenn es passt.

Korallen-Plättchen abschließen:

Bei 2, 3 oder 4 farbigen Ecken:
5 / 7 / 9 SP
zum Spielende



a. AN jeder ECKE muss 1 FISCH passender FARBE liegen. Nicht immer sind alle 4 Ecken farbig.
b. DREHE die Koralle um.
c. LEGE 1 der zuvor genutzten Fische (der dir nicht so wichtig erscheint für die Rest-Partie) in die Korallen-Mitte.
d. ERHALTE 1 Muschel auf's Tableau.

- Es kann sein, dass du durch einen Fisch mehrere Korallen abschließen kannst (beliebige Reihenfolge).

Riffbewohner-Pl.* abschließen:

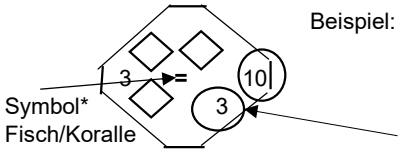
- Es MÜSSEN die darauf angegebenen Korallen bzw. Fische an angezeigter Stelle im eigenen Riff liegen.
- DREHE den Riff-Bewohner auf Rückseite nach oben.
- ERHALTE 1 Muschel auf's Tableau.

- weitere Regeln auf Folgeseite

Riffwelten - KSR (Seite 2 von 2)

- Die Regeln für das ABSCHLIESSEN von Riff-Bewohnern beziehen sich nur auf abgeschlossene Korallen und abgeschlossene Fische. Du kannst mit 1 Koralle oder 1 Fisch die Bedingungen mehrerer Riff-Bewohner erfülllen.

- SIEG-PUNKTE für **TEILWEISE** ABGESCHLOSSENE RIFF-BEWOHNER:



Beispiel: Hier sollen abgeschlossene Fische gleicher Farbe an angegebenen Feldern liegen.

Jede Übereinstimmung = 3 SP

- SIEG-PUNKTE für **KOMPLETT** ABGESCHLOSSENE RIFF-BEWOHNER:

Es gilt der WERT auf der Rückseite des Riff-Bewohners.
Im Beispiel wären das 10 SP.



ABGESCHLOSSENER FISCH = liegt auf KORALLE.
NICHT ABGESCHLOSSENER FISCH = liegt auf LUFTBLASE.

Ende eines Spielzuges: **FÜLLE die AUSLAGE auf. Der nächste Spieler ist am Zug.**

Spielende: Sobald in jedem Riff nur noch 4 LEERE FELDER sind, geht es zur WERTUNG:

Zählt eure SP und tragt sie auf dem Wertungs-Block ein.
Wer die meisten SP erreicht, ist Sieger. Patt: geteilter Sieg

1) ÖKO-SYSTEM-KARTEN: SP je nach Bedingung

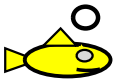
Je Reihe:

2) PLÄTTCHEN: X SP aus abgeschlossenen Korallen- und Riff-Bewohner-Plättchen.
X SP aus NICHT abgeschlossenen Riff-Bewohner-Plättchen
0 SP aus NICHT abgeschlossenen Korallen-Plättchen

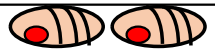
3) RIFF-BEWOHNER: 2 SP pro unterschiedl. abgeschlossenen Riff-Bewohner
Beispiel:

Walhai, Buckelwal, Seepferdchen ….

4) FISCHE: Jeder NICHT abgeschlossene Fisch (auf Luftblase) bringt 1 SP für JEDE abgeschlossene Koralle, die ihn umgibt. Die selbe Koralle kann für verschiedene NICHT abgeschlossene Fische gelten.



ZUSATZ-AKTION für 2 Muscheln:



- Gegen Abgabe von 2 Muscheln DARFST du 1 NICHT ABGESCHLOSSENEN FISCH auf eine andere LUFTBLASE legen (übliche Regel).

Hast du damit die Bedingung einer Koralle und ggf. eines Riff-Bewohners erfüllt, musst du entsprechendes Plättchen VOR dem Ende deines Zuges umdrehen.

Die Zusatz-Aktion kann man **beliebig oft** erneut gg. jeweils 2 Muscheln nutzen.

MUSCHELN:

- Jeder ABSCHLUSS von Koralle / Riff-Bewohner bringt dir 1 MUSCHEL. Du kannst bis zu 5 Muscheln auf deinem Riff-Tableau lagern, weitere evtl. anfallende Muscheln verfallen ersatzlos.

Ausgegebene Muscheln legst du oberhalb deines Riff-Tableaus ab.
Erhaltene Muscheln (sofort nutzbar) legst du auf 1 Platz deines Riff-Tableaus.

***Hinweise zu Riff-Bewohnern:**

Bei Angaben zu Richtung(en), in denen Korallen / Fische liegen sollen, dürfen in diesen Richtungen Lücken sein.



Abgeschlossene Korallen GLEICHER Farbe



Abgeschlossene Korallen UNGLEICHER Farben



Abgeschlossene Fische GLEICHER Farbe



Abgeschlossene Fische UNGLEICHER Farben

Werte/Farben der KORALLEN-Plättchen:

Wert:

5	7	9	
5	9	5	ROT
5	9	5	GELB
5	9	5	LILA
5	9	5	GRÜN

Summe:76

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.09.26