

# Reef

Ontdek de groei van de mooiste en meest exotische structuur die in de natuur voorkomt: het koraalrif. Riffen worden vooral aangetroffen in de Indo-Stille Oceaan. Ze deden er duizenden jaren over om te groeien. Gedurende die periode hebben ze het leven in de zee gebiologeerd en wonderbaarlijke aquatische ecosystemen doen ontstaan. Maak je klaar om hetzelfde te gaan doen... en je te laten betoveren door de pracht van de oceaan.

## DOEL VAN HET SPEL

Verzamel de meeste punten door op een slimme manier kaarten te kopen en uit te spelen die je rif doen groeien. Zo probeer je patronen te maken waarmee je punten kunt scoren.

## VOORBEREIDING

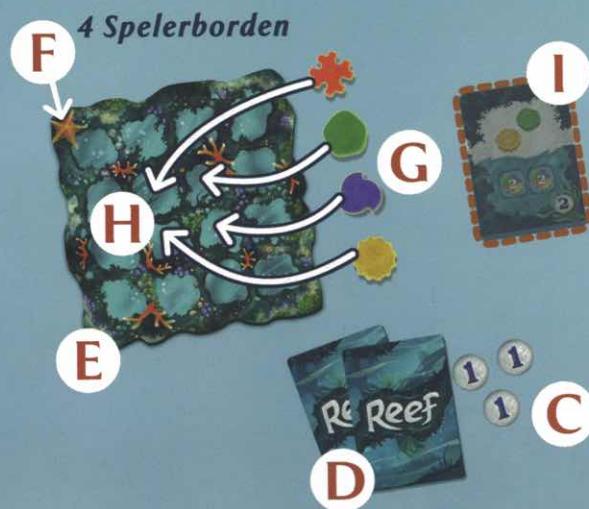
112 Koraalfiches  
(28 per kleur)



88 Puntenfiches



60 Kaarten



Sorteer de 112 Koraalfiches volgens kleur en maak er 4 aparte voorraden van (A). Afhankelijk van het aantal spelers bevat elk van deze 4 voorraden een specifiek aantal Koraalfiches:

In een spel met 4 spelers gebruik je alle **28 Koraalfiches** van elke kleur.

In een spel met 3 spelers gebruik je **24 Koraalfiches** van elke kleur.

In een spel met 2 spelers gebruik je **18 Koraalfiches** van elke kleur.

Leg ongebruikte Koraalfiches terug in de doos.

Sorteer de Puntenfiches volgens hun waarde (1, 3, 5, 10, 20) en maak aparte voorraden voor elke waarde (B).

Geef elke speler 3 Puntenfiches met waarde 1 (C), die men voor zich neerlegt om hun persoonlijke puntenaantal weer te geven.

Schud de 60 kaarten en geef er 2 gedekt aan elke speler (D).

De spelers nemen de kaarten in de hand en houden ze verborgen voor de andere spelers.

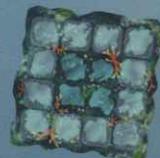
Leg de rest van de stapel kaarten voorlopig gedekt aan de kant.

Neem het aantal Spelerborden (E) dat gelijk is aan het aantal spelers. Zorg dat ook het bord met de zeester (F) meedoet. Schud de borden en geef er willekeurig 1 aan elke speler. De speler die het bord met de zeester krijgt, is de startspeler.

De spelers nemen elk 1 Koraalfiche van elke kleur uit de voorraden (G).

Daarna leggen ze hun 4 Koraalfiches op de 4 centrale velden van hun Spelerbord (H) (in een volgorde naar keuze).

*Als alle spelers vertrouwd zijn met het spel, raden we aan om de volgende variant te gebruiken: de spelers leggen hun 4 Koraalfiches op velden naar keuze op hun Spelerbord (maar niet op de 4 centrale velden). Ze mogen hun fiches zelfs naar eigen keuze stapelen.*



De spelers laten naast hun Spelerbord ruimte over voor hun openliggende aflegstapel (I).

Leg de stapel kaarten als open trekstapel in het midden van de tafel (J).

Trek 3 kaarten van de stapel en leg ze in een open rij naast de stapel neer. Deze rij van 3 kaarten noemen we het aanbod (K).

## SPELVERLOOP

Reef wordt gespeeld in een aantal rondes. De spelers voeren om de beurt 1 actie uit, te beginnen met de startspeler en daarna volgens de wijzers van de klok, tot het spel voorbij is (zie "Einde van het spel" op pagina 4).

Tijdens je beurt **moet** je **één** van de volgende twee acties uitvoeren:

**A** **Neem een kaart uit het aanbod (of van de stapel) in je hand.**

OF

**B** **Speel een kaart uit je hand om je rif te laten groeien EN (indien mogelijk) een patroon te maken om punten mee te scoren.**

Daarna is de speler links van je aan de beurt.

### A NEEM EEN KAART UIT HET AANBOD (OF VAN DE STAPEL) IN JE HAND

Kies 1 van de 3 kaarten uit het aanbod en voeg deze toe aan je hand. Indien er Puntenfiches op de kaart liggen, voeg je die toe aan je voorraad punten.



Daarna vervang je de weggenomen kaart door de bovenste kaart van de stapel, zodat er opnieuw 3 kaarten in het aanbod liggen.

In plaats van één kaart uit het aanbod, mag je ook de bovenste kaart van de openliggende stapel in de hand nemen. Als je dit doet, moet je onmiddellijk één van je Puntenfiches met waarde 1 op de kaart in het aanbod leggen met de laagste puntenwaarde (het cijfer in de rechterbenedenhoek). Zijn er meerdere kaarten met de laagste waarde, dan mag je kiezen op welk van deze kaarten je een fiche legt. Als je geen Puntenfiches meer hebt, mag je geen kaart van de stapel nemen.



**Let op:** Er is een handlimiet van 4 kaarten. Als je al 4 kaarten in je hand hebt, mag je geen nieuwe kaarten meer nemen. Je moet dan actie B uitvoeren.

### B SPEEL EEN KAART UIT JE HAND OM JE RIF TE LATEN GROEIEN EN (INDIEN MOGELIJK) EEN PATROON TE MAKEN OM PUNTEN MEE TE SCOREN.

Speel een kaart uit je hand door hem open op je aflegstapel naast je Spelerbord te leggen. Voer daarna de volgende twee stappen in deze volgorde uit:

**1** Neem uit de voorraad van de betreffende kleuren de **beide** Koraalfiches die op de bovenste helft van de kaart staan afgebeeld, en leg ze ergens op je Spelerbord. Je kunt fiches op een leeg veld of bovenop andere fiches leggen. Je mag de twee fiches op aparte velden leggen, of in een volgorde naar keuze bovenop elkaar. Nadat je de fiches hebt geplaatst, blijven ze echter tot het einde van het spel op hun plaats liggen.



**Let op:** Er is een limiet voor gestapelde fiches. Als een stapel al uit 4 Koraalfiches bestaat, mag je er geen fiches meer bovenop leggen.

**2** Daarna kun je punten scoren via het patroon dat op de **onderste** helft van de kaart staat afgebeeld.

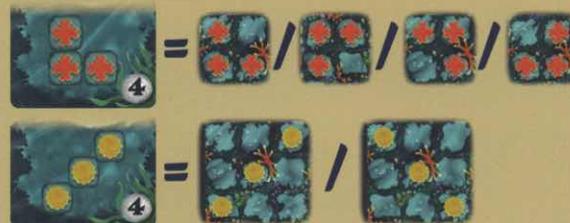
Om dit te doen, controleer je hoe vaak het patroon in je rif voorkomt:

- Als het patroon helemaal niet in je rif voorkomt, dan gebeurt er niets.
- Als het patroon één keer in je rif voorkomt, dan scoor je het aantal punten in de rechterbenedenhoek van de kaart. Neem Puntenfiches uit de voorraad en leg ze voor je neer.
- Als het patroon **meerdere keren** in je rif voorkomt, dan scoor je **voor elke keer** dat het patroon voorkomt het aantal punten in de rechterbenedenhoek van de kaart.



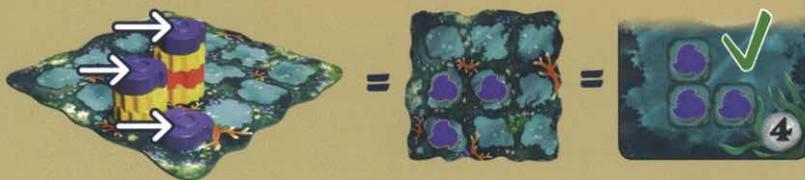
Om te bepalen of en hoeveel keer het patroon in je rif voorkomt, moet je rekening houden met de volgende regels:

De richting van een patroon mag horizontaal of verticaal of gespiegeld zijn.



### Alleen het bovenaanzicht is van belang!

Dit betekent dat alleen het bovenste Koraalfiche van een stapel meetelt in een patroon, ongeacht de kleur van de fiches die eronder liggen.



Als er **geen cijfers afgebeeld staan** op de symbolen op de onderste helft van de kaart, dan maakt het niet uit op welke hoogte de Koraalfiches op je Spelerbord liggen voor de punten die je scoort met het patroon.



Voor een symbool met een cijfer tellen alleen de bovenste fiches mee van de juiste kleur én hoogte.

# Reef

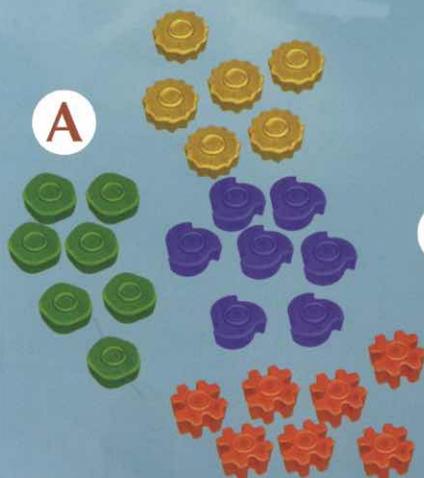
Ontdek de groei van de mooiste en meest exotische structuur die in de natuur voorkomt: het koraalrif. Riffen worden vooral aangetroffen in de Indo-Stille Oceaan. Ze deden er duizenden jaren over om te groeien. Gedurende die periode hebben ze het leven in de zee gebiologeerd en wonderbaarlijke aquatische ecosystemen doen ontstaan. Maak je klaar om hetzelfde te gaan doen... en je te laten betoveren door de pracht van de oceaan.

## DOEL VAN HET SPEL

Verzamel de meeste punten door op een slimme manier kaarten te kopen en uit te spelen die je rif doen groeien. Zo probeer je patronen te maken waarmee je punten kunt scoren.

## VOORBEREIDING

112 Koraalfiches  
(28 per kleur)

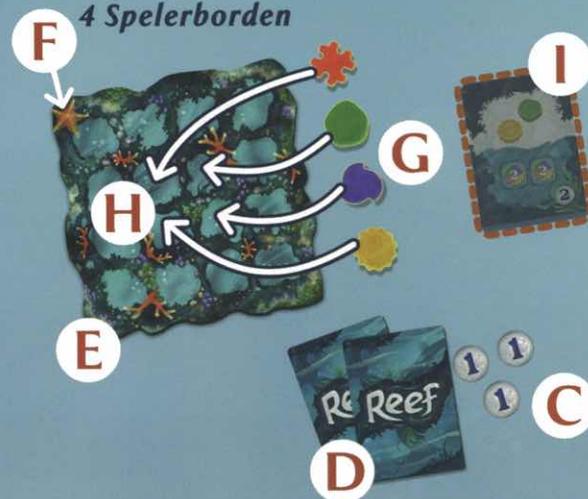


88 Puntenfiches



60 Kaarten

4 Spelerborden



Sorteer de 112 Koraalfiches volgens kleur en maak er 4 aparte voorraden van (A). Afhankelijk van het aantal spelers bevat elk van deze 4 voorraden een specifiek aantal Koraalfiches:

In een spel met 4 spelers gebruik je alle **28 Koraalfiches** van elke kleur.

In een spel met 3 spelers gebruik je **24 Koraalfiches** van elke kleur.

In een spel met 2 spelers gebruik je **18 Koraalfiches** van elke kleur.

Leg ongebruikte Koraalfiches terug in de doos.

Sorteer de Puntenfiches volgens hun waarde (1, 3, 5, 10, 20) en maak aparte voorraden voor elke waarde (B).

Geef elke speler 3 Puntenfiches met waarde 1 (C), die men voor zich neerlegt om hun persoonlijke puntenaantal weer te geven.

Schud de 60 kaarten en geef er 2 gedekt aan elke speler (D).

De spelers nemen de kaarten in de hand en houden ze verborgen voor de andere spelers.

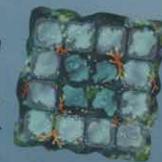
Leg de rest van de stapel kaarten voorlopig gedekt aan de kant.

Neem het aantal Spelerborden (E) dat gelijk is aan het aantal spelers. Zorg dat ook het bord met de zeester (F) meedoet. Schud de borden en geef er willekeurig 1 aan elke speler. De speler die het bord met de zeester krijgt, is de startspeler.

De spelers nemen elk 1 Koraalfiche van elke kleur uit de voorraden (G).

Daarna leggen ze hun 4 Koraalfiches op de 4 centrale velden van hun Spelerbord (H) (in een volgorde naar keuze).

*Als alle spelers vertrouwd zijn met het spel, raden we aan om de volgende variant te gebruiken: de spelers leggen hun 4 Koraalfiches op velden naar keuze op hun Spelerbord (maar niet op de 4 centrale velden). Ze mogen hun fiches zelfs naar eigen keuze stapelen.*



De spelers laten naast hun Spelerbord ruimte over voor hun openliggende aflegstapel (I).

Leg de stapel kaarten als open trekstapel in het midden van de tafel (J).

Trek 3 kaarten van de stapel en leg ze in een open rij naast de stapel neer. Deze rij van 3 kaarten noemen we het aanbod (K).

# Reef

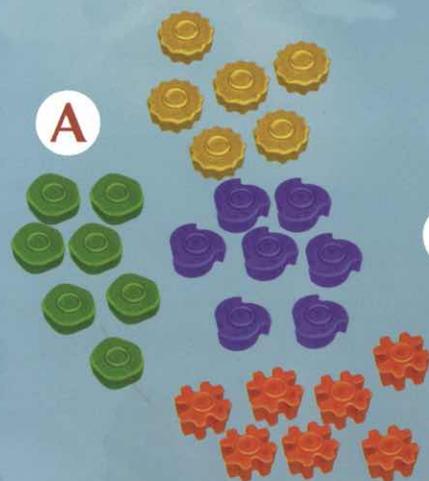
Observez la croissance d'une des plus belles et exotiques structures naturelles : le récif de corail. Se retrouvant principalement dans le bassin Indo-Pacifique, ces récifs ont pris des milliers d'années pour se développer, embellissant ainsi la vie marine et créant de magnifiques écosystèmes. Préparez-vous à visiter les fonds marins... et à apporter votre touche personnelle à la beauté des océans.

## BUT DU JEU

Marquer le plus de points en faisant l'acquisition de cartes et en les jouant judicieusement, ce qui fera croître votre récif tout en évaluant certains motifs.

## MISE EN PLACE

**112 pièces Corail**  
(28 pièces de chaque couleur)

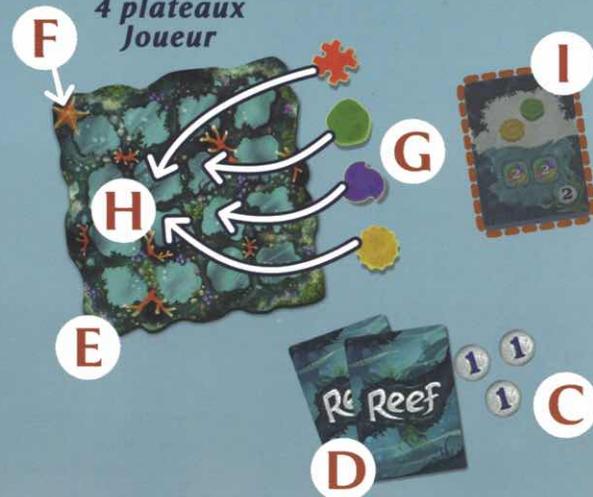


**88 jetons Point**



**60 cartes**

**4 plateaux Joueur**



Triez les 112 pièces Corail selon leurs couleurs et formez 4 réserves distinctes (A). Selon le nombre de joueurs, la taille de chacune de ces 4 réserves doit contenir un certain nombre de pièces Corail :

À 4 joueurs, utilisez la totalité des **28 pièces Corail** de chaque couleur.

À 3 joueurs, utilisez **24 pièces Corail** de chaque couleur.

À 2 joueurs, utilisez **18 pièces Corail** de chaque couleur.

Remettez dans la boîte les pièces Corail excédentaires.

Triez les jetons Point selon leur valeur (1, 3, 5, 10, 20) et formez des réserves distinctes pour chaque valeur (B).

Chaque joueur reçoit 3 jetons de 1 point (C), qu'il empile devant lui pour former sa pile de score. Vos jetons Point sont conservés dans cette pile.

Mélangez les 60 cartes et distribuez-en 2 face cachée (D) à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes en main, en ne les révélant pas aux autres joueurs.

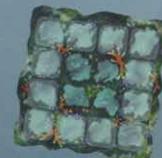
Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes.

Prenez un nombre de plateaux Joueur (E) égal au nombre de joueurs. Assurez-vous d'inclure celui marqué d'une étoile de mer (F). Mélangez-les et distribuez-en un aléatoirement à chaque joueur. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'étoile de mer est désigné comme premier joueur.

Chaque joueur prend 1 pièce Corail de chaque couleur (G).

Ensuite, chaque joueur place comme bon lui semble chacune de ses pièces Corail dans chacune des 4 cases centrales de son plateau (H).

*Après votre première partie, il est recommandé d'appliquer la variante suivante : Chaque joueur place sur son plateau Joueur ses 4 pièces dans les cases de son choix, autres que les 4 cases centrales. Un joueur peut même choisir d'empiler certaines de ses pièces de départ.*



Chaque joueur devrait garder un espace à côté de son plateau afin d'y accueillir sa défausse de cartes, face visible (I).

Retournez la pioche face visible (J) et placez-la au centre de la table.

Piochez 3 cartes et posez-les face visible dans une rangée à côté de la pioche. Ces 3 cartes constituent l'offre (K).

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Reef se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue un tour en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée (voir p. 4 « Fin de la partie »).

À son tour, un joueur **doit** effectuer **une** des actions suivantes :

**A Prendre une carte de l'offre (ou de la pioche) et l'ajouter à sa main.**

OU

**B Jouer une carte de sa main pour faire croître son récif ET possiblement marquer des points pour un motif.**

Ensuite, le prochain joueur à sa gauche effectue son tour.

**A PRENDRE UNE CARTE DE L'OFFRE (OU DE LA PIOCHE) ET L'AJOUTER À VOTRE MAIN**

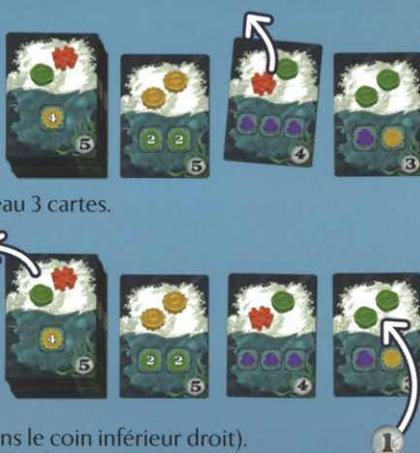
Choisissez une des 3 cartes de l'offre et ajoutez-la à votre main. Si des jetons Point se trouvent sur la carte, récupérez-les et ajoutez-les à votre pile de score.

Ensuite, piochez la carte du dessus de la pioche pour combler l'espace vide de l'offre, afin que celle-ci contienne de nouveau 3 cartes.

Au lieu de prendre une des 3 cartes de l'offre, vous pouvez prendre la carte du dessus de la pioche et l'ajouter à votre main. Par contre, pour se faire, vous devez immédiatement déposer un jeton de 1 point de votre pile de score sur la carte de l'offre ayant la valeur en points imprimée la plus faible (le nombre situé dans le coin inférieur droit).

Si plusieurs cartes de l'offre sont à égalité pour la valeur la plus faible, placez le jeton sur l'une de ces cartes de votre choix. Si votre pile de score est vide, vous ne pouvez pas prendre la carte du dessus de la pioche.

**Attention :** Votre limite de cartes en main est de 4 cartes. Si vous avez déjà 4 cartes en main, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Vous devez alors effectuer l'action **B** à la place.



**B JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN POUR FAIRE CROÎTRE VOTRE RÉCIF ET POSSIBLEMENT MARQUER DES POINTS POUR UN MOTIF**

Jouez une carte de votre main en la déposant face visible sur votre défausse. Effectuez ensuite les deux étapes suivantes dans l'ordre :

**1** Prenez à partir des réserves les 2 pièces Corail qui correspondent au nombre et à la couleur de celles illustrées dans la **section supérieure** de la carte et placez chacune de ces pièces sur votre plateau Joueur : Chacune peut être placée dans une case vide ou être empilée sur une autre pièce. Vous pouvez même empiler ces 2 pièces l'une sur l'autre dans l'ordre de votre choix ou les placer séparément. Par contre, dès qu'elles sont placées, elles demeureront en place jusqu'à la fin de la partie.

**Attention :** La hauteur des piles est limitée : Si une pile contient déjà 4 pièces, vous ne pouvez pas y ajouter d'autres pièces.



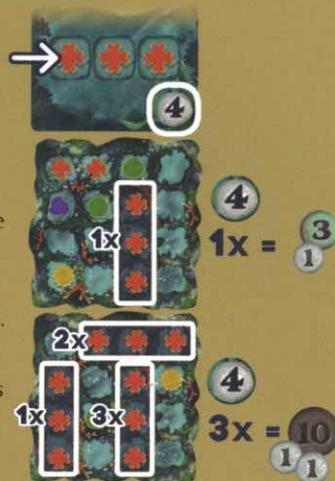
**3**

**2** Ensuite, vous pouvez marquer des points pour le motif illustré dans la **section inférieure** de la carte.

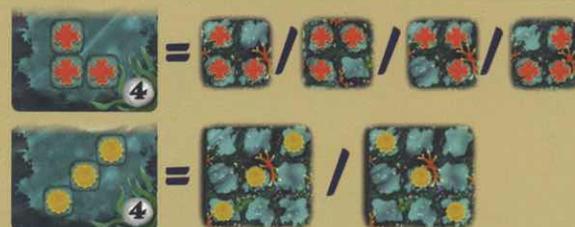
Pour ce faire, validez la présence du motif de corail dans votre récif :

- Si le motif n'est pas présent, rien ne se passe.
- Si le motif est présent **une seule fois**, marquez autant de points que la valeur imprimée dans le coin inférieur droit de la carte. Ajoutez à votre pile de score cette valeur en jetons Point.
- Si le motif est présent **plusieurs fois**, marquez ce pointage **autant de fois** que le motif apparaît.

En validant la présence d'un motif et combien de fois il apparaît dans votre récif, considérez les règles suivantes :

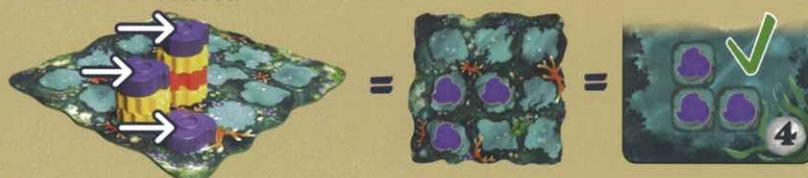


Toute rotation à angle droit d'un motif est valide.



**Seule la vue de dessus est pertinente !**

Ceci signifie que pour une pile donnée, seule la couleur des pièces Corail du dessus est prise en compte pour valider un motif, peu importe la couleur des pièces se trouvant en dessous.



Pour un motif présentant des pièces **sans nombre**, ceci signifie également que la hauteur où se situe la pièce du dessus n'est pas prise en compte pour marquer des points avec ce motif.

Par contre, la présence d'un nombre exige que la pièce du dessus d'une pile soit située exactement à la hauteur indiquée :



De plus, seules les piles dont la pièce du dessus est de la **couleur indiquée** et **située exactement à la hauteur indiquée** sont prises en compte.

Si un motif présente un nombre suivi d'un « + », seules les piles dont la pièce du dessus est de la couleur indiquée, et est située à la hauteur indiquée ou plus haut sont prises en compte.



Si un motif présente un nombre sur une pièce multicolore, seules les piles dont la pièce du dessus est située exactement à la hauteur indiquée sont prises en compte, peu importe leur couleur.



Chaque pièce du dessus ne peut être prise en compte qu'une seule fois lors de la validation d'un motif. Plusieurs répétitions d'un motif ne peuvent donc pas partager de pièces en commun.

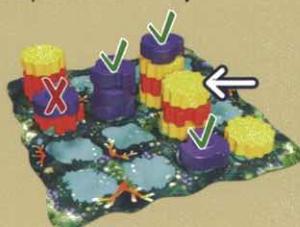
8 cartes présentent un motif semblable à celui-ci.

Ces cartes présentent différentes combinaisons de couleurs, mais sont validées de la même façon.

Par exemple, le motif illustré à droite signifie: Marquez 2 points pour chaque pile dont la pièce du dessus est **VIOLETTE** et **adjacente** (orthogonalement ou diagonalement) à votre pile de corail la plus haute dont la pièce du dessus est **JAUNE**.

Si plusieurs piles sont à égalité pour la plus haute d'une couleur donnée, choisissez **une** pile parmi celles-ci.

(Suite de l'exemple) La hauteur des autres piles importe peu si leur pièce du dessus est d'une autre couleur, même les violettes, tant qu'aucune autre pile dont la pièce du dessus est jaune n'est plus haute.



## FIN DE LA PARTIE

Dès que la réserve de pièces Corail d'**au moins une couleur** est épuisée, la partie prend fin une fois la ronde terminée.

Dans de rares cas, la partie se termine également **immédiatement** lorsque la pioche est épuisée.

Chaque joueur ayant encore des cartes en main peut maintenant valider les motifs de ces cartes (sans prendre de pièces Corail). **Par contre**, pour chacune des cartes qu'un joueur a encore en main, ce joueur ne marquera la valeur en points **qu'une seule fois** pour un motif complété, peu importe si le motif apparaît plusieurs fois dans son récif.

Le joueur totalisant le plus haut pointage remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le plus de cases couvertes sur son plateau Joueur remporte la partie. Si l'égalité subsiste, le joueur concerné ayant le plus de piles composées de 4 pièces Corail remporte la partie. Si l'égalité subsiste de nouveau, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## NOTES GÉNÉRALES

- Lorsque vous prenez des pièces Corail et qu'une réserve ne contient pas assez de pièces Corail de la couleur illustrée, prenez autant de pièces que vous le pouvez de cette réserve et poursuivez votre tour normalement. En général, ceci annoncera la dernière ronde.
- À tout moment, vous pouvez convertir les jetons Point de votre pile de score ou ceux se trouvant sur les cartes de l'offre avec la réserve de points.
- Considérez la réserve de points comme étant illimitée. Si jamais cette réserve est épuisée, utilisez de quelconques petits objets en guise de substitut.

## CRÉDITS

<b>Auteur :</b>	Emerson Matsuuchi
<b>Réalisation :</b>	Sophie Gravel
<b>Développement :</b>	Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert, Philippe Schmit
<b>Direction artistique :</b>	Philippe Guérin
<b>Illustrations :</b>	Chris Quilliams
<b>Design graphique :</b>	Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Eve Joly
<b>Édition :</b>	Viktor Kobilke
<b>Traduction :</b>	Anh Tú Tran
<b>Relecture :</b>	Louise Samoïsette
<b>Affaires étrangères :</b>	Andrea Ahlers, Katja Wienicke, Philipp El Alaoui
<b>Communications :</b>	Mike Young, Kathrin Rohde
<b>Marketing :</b>	Martin Bouchard

Développement par:



[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)

[info@nextmovegames.com](mailto:info@nextmovegames.com)

Tous droits réservés

© 2018 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative,  
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Informations à conserver.

Fabriquée en Chine