

Reef ENCOUNTER

of the
second kind



by Richard Breese
expansion set

Az alábbiak a **Korallkaland 2. (Reef Encounter of the Second Kind)** szabályai, ami a Korallkaland (Reef Encounter) kiegészítője.

Tartalom

4 kék garnéla, 48 különleges lapka, 28 kártya (angol/német), és ez a szabályfüzet (angol és német nyelven).

Előkészületek

A kiegészítő "különleges" lapkáit rakd a zsákba az alapjáték "rendes" poliaplakáihoz.

(Vagy lásd az ajánlott variánst a 19. oldalon.)

Amikor poliaplakákat húztok a zsákból a játék legelején (lásd 4. oldal, 2. bekezdés) a kihúzott poliaplakákat mutassátok meg a többieknek.

Erre csak a kiegészítő használatáa miatt van szükség. Ha valaki különleges lapkát húz az előkészületek során, vagy a nyílt tenger táblája mellé húztok ilyet, rakjátok vissza a zsákba, és helyette húzzatok másikat.



A kék garnélák egyikét rakd a nyílt tenger táblájára, az ötödik (világosabb) garnélahelyre.

A maradék három kék garnélát készítsd a nyílt tenger táblája mellé.

Az akciókártyákat képpel lefelé húzópakliként rakd a nyílt tenger táblája mellé.

Új akciók

A szabályfüzet 5-6. oldalán olvashatsz az 1-10. akcióról. A kiegészítő új akciókat jelent: 0, 8a, 8b, 8c, valamint az 1. akció kiegészítése. (Az akciók sorszámai az eredeti számozás szisztémájának megőrzése miatt ilyenek.)

0. akció: A töviskoronás tengericsillag



Ez az akció automatikus, nem a te döntésed. Forduló legelején sorra kell venned a zátonyokon lévő töviskoronás tengericsillagokat (a továbbiakban tengericsillag).

Ha egy tengericsillag mellett van olyan polip, amely egy (garnéládtól védett) korallteleped része, a tengericsillag megtámadja azt poliaplakát.

Ha nincs, de van mellette védtelen korall poliaplakája, a tengericsillag ezt a polipot támadja meg.

Ha ilyen sincs, a tengericsillag nem aktiválódik fordulód legelején.

(A tengericsillagokról még a 16-18. oldalon olvashatsz.)

1. akció: Garnélás koralltelep feletetése a papagájhallal



Az alapjátékban ez akcióval, minden más akció előtt, egy koralltelepedet a rajta lévő garnélával együtt feletetheted a papagájhallal.

A kiegészítőben csak úgy etetheted fel az első koralltelepedet papagájhallal, hogy eldobsz egy olyan akciókártyát, aminek jobb felső sarkában látható egy kék garnéla. (Lásd még a 14-15. oldalon.)

Um eine neue blaue Krabbe auf ein Polypenplättchen einzusetzen. Um eine blaue Krabbe von einer eigenen Koralle des Spielers zu einem anderen Polypenplättchen auf derselben Koralle oder einer anderen Koralle zu bewegen.

Die Karte kann nicht gleichzeitig für die auf der Karte beschriebene Aktion und zum Bewegen einer blauen Krabbe verwendet werden. Ausgespielte Karten kommen auf den Ablagestapel, mit Ausnahme von Karten, die Einfluß auf die Wertung bei Spielende haben; diese bleiben offen und gut sichtbar für die anderen Spieler vor dem Spieler liegen. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird er neu gemischt.

Aktionskarten darf man nur während des eigenen Zuges - nach Aktion 1 und vor Aktion 10 - spielen, außer:

Die Karte 'Spätes Frühstück', welche es dem Spieler erlaubt, Aktion 2 vor Aktion 1 auszuführen, darf vor Aktion 1 gespielt werden.

Die Karte 'Allzeit (aufnahme-) bereit', die es ermöglicht, Aktion 10 zu einem früheren Zeitpunkt während des Zuges eines Spielers auszuführen, verbietet nicht, andere Karten während dieses Zuges noch nach Aktion 10 auszuführen.

Eine Karte, die als Teil von Aktion 1 ausgespielt wird (siehe 'Blaue Krabben', Abschnitt 1, Seite 14.)

Karten, die zu Beginn des Textes einen Clownfisch zeigen und die auch während des Zuges eines anderen Spielers gespielt werden dürfen.



Karten, die die Punktzahl eines Spielers beeinflussen, dürfen noch während der Wertungsphase zu Ende des Spiels ausgespielt werden. Wenn die Karte jedoch früher im Spiel eingesetzt wird, zählt sie nicht zu dem Limit von drei Handkarten.

Ungespielte Karten dürfen jederzeit abgelegt werden.

Während der Runde am 'Spielende', in der die Spieler lediglich eine Koralle fressen lassen dürfen, dürfen keine Aktionskarten mehr gespielt werden.

Update für die Basisregeln von Reef Encounter

Aktion 6: Ein gefressenes Polypenplättchen gegen einen Larvenwürfel in der gleichen Farbe eintauschen. Der Larvenwürfel muß dann sofort als Teil von Aktion 2 oder Aktion 3 ausgespielt werden.

Empfohlene Variante:

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Dornenkrone. Die Dornenkronenplättchen werden hinter die Sichtschirme der Spieler gelegt, bis sie jeweils ausgespielt werden. Wenn weniger als vier Spieler teilnehmen, kommen die restlichen Dornenkronenplättchen wie üblich in den Beutel.

Autor: Richard Breese.

Graphik: Mariano Iannelli.

Deutsche Übersetzung: Barbara Dauenhauer.

Auflage:

What's Your Game? srl, Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy

Z-man Games 6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

Regelfragen, Kommentare und Vorschläge (bitte auf Englisch) an:

info@whatsyourgame.it

zman@zmangame-com

Dieses Spiel wurde von der Fernsehsendung 'The Blue Planet' von David Attenborough und der BBC inspiriert.

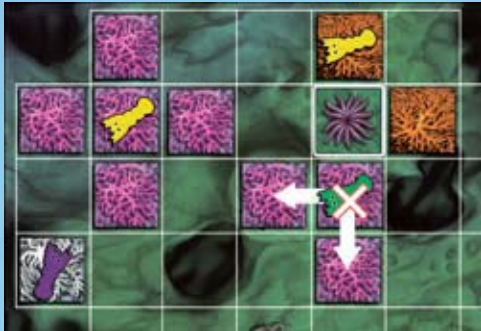
Danke an alle, die zur Veröffentlichung von Reef Encounter und Reef Encounter of the Second Kind beigetragen haben, besonders an:

Entwicklung: Alan How, Mike Siggins.

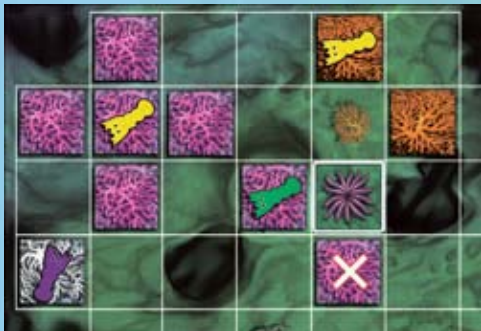
Testrunden: Rüdiger Beyer, Tony Boydell, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Barbara Dauenhauer, James McCarthy, Stuart Maine, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mikael Sheikh, Graham Staplehurst, Andy Williams, Ian Wilson.

Veröffentlicht im Oktober 2008.
2006 R&D Games
2008 What's Your Game? srl

In der Fortsetzung des Beispiels (siehe unten) hat Gelb die Dornenkronen nach rechts bewegt (da Gelb erkannt hat, daß infolgedessen die Dornenkronen die pinkfarbene Koralle von Grün angreifen wird) und hat die gelbe Krabbe auf das Polypenplättchen oberhalb bewegt.



In der weiteren Fortsetzung des Beispiels (siehe unten) ist nun Grün am Zug. In Grüns Zug hat zunächst die Dornenkronen das pinkfarbene Polypenplättchen angegriffen, auf dem sich die grüne Krabbe befand (sie greift nicht das ungeschützte orangefarbene Polypenplättchen oder das orangefarbene Polypenplättchen mit der gelben Krabbe darauf an). Grün hat die grüne Krabbe nach links bewegt.



Nach Grün ist wieder Lila am Zug. In Lilas Zug greift die Dornenkronen das ungeschützte mit 'X' markierte pinkfarbene Plättchen an (nicht das pinkfarbene Plättchen mit der grünen Krabbe darauf). Nachdem die Dornenkronen das ungeschützte pinkfarbene Plättchen angegriffen hat, ist sie nicht mehr benachbart zu einem Polypenplättchen.

Die Dornenkronen stirbt daher sofort und wird aus dem Spiel genommen.

Tip: Um die Dornenkronen zu behindern und zu verhindern, daß sie eine große Korallefrißt, kann der Besitzer der Koralle ggf. angrenzend an die Dornenkronen eine kleine Koralle, bestehend aus einem oder zwei Polypenplättchen, entstehen lassen. Im Zug des nächsten Spielers greift die Dornenkronen dieses ungeschützte Polypenplättchen an und bewegt sich so von der großen Koralle des Spielers weg.

Die Dornenkronen bleibt in der Runde, die von dem das Spiel beendenden Spieler ausgelöst wird, aktiv.

Aktionskarten

Es gibt 28 verschiedene Aktionskarten, jeweils in englisch und in deutsch. Zum Erwerb einer Aktionskarte muß man entweder ein Plättchen (beliebiger Art, gefressen oder nicht) oder einen Larvenwürfel ablegen. Abgelegte Plättchen kommen wieder in den Beutel, Larvenwürfel zu dem Vorrat neben dem Spielplan 'offenes Meer'. Dies kann jederzeit während des Zuges eines Spielers geschehen, jedoch nicht vor Aktion 1 oder nach Aktion 10.

Man darf nur eine Aktionskarte pro Zug erwerben und zu keinem Zeitpunkt mehr als drei ungespielte Karten auf der Hand halten. Während seines Zuges darf man beliebig viele Aktionskarten ausspielen.

Wenn die Karte in der rechten oberen Ecke eine kleine blaue Krabbe zeigt, kann man sie - statt sie wie im Text der Karte beschrieben zu verwenden - ausspielen, um (wie unten beschrieben) eine blaue Krabbe zu beeinflussen:



Als Teil von Aktion 1, wodurch die farbige Krabbe des Spielers neben die blaue Krabbe auf den Spielplan 'offenes Meer' gesetzt werden darf.

(Siehe 'Blaue Krabben, Abschnitt 1, Seite 14.)

Ekkor a játékos saját garnéláját a kék garnéla mellé teheti a nyílt tenger tábláján.

8a akció: Tengericsillagos, üres sziklás vagy árkos lapka lerakása



Üres sziklás, árkos vagy tengericsillagos lapka lerakásához nem kell lárvakocka. (Lásd még a 16-18. oldalon)

8b akció: Akciókártya vásárlása



Akciókártya vásárlásához be kell adnod egy poliaplakát vagy egy lárvakockát. Fordulóban csak egy akciókártyát vásárolhatsz. A kezeden sosem lehet háromnál több akciókártya. (Lásd még a 18-19. oldalon)

8c akció: Akciókártya kijátszása



Fordulóban bárhány akciókártyát kijátszatsz. Ha egy kártya jobb felső sarkában kék garnéla van, azt használhatod az 1. akcióban, használhatod kék garnéla behozására vagy mozgatására, valamint kijátszhatod a lap képességét aktiválva.

Az olyan kártyákat, amelyek szövege előtt egy bohóchal van, ellenfeleid fordulójában is kijátszhatod. (Lásd még a 18-19. oldalon)

Kék garnélák

A kék garnélák hasznos, de megbízhatatlan szövetségeseik. A "színes garnéla" a játékosok saját garnéláit jelenti (zöldet, lilát, vöröset, sárgát), de sosem a kék garnélákat.



1) Kék garnéla a nyílt tenger tábláján

Az előkészületek során egy kék garnélát rakjatok fel a nyílt tenger táblájára (az ötödik, világosabb garnélahelyre). Amikor egy játékos papagájhala először eszi meg színes garnéláját az 1. akcióban, ezt a garnélát a nyílt tenger táblájára, a kék garnéla mellé kell tenni.

Ehhez azonban az is kell, hogy ez a játékos kijátszon egy olyan kártyát, amelynek jobb felső sarkában egy kék garnéla látható. Ez a kártyakijátszás az 1. akció része, és a kártya szövege lényegtelen. Fontos, hogy ez az 1. akció során történik, így a játékosnak már egy előző fordulójában szert kellett tennie egy ilyen kártyára.



Ha már mindőtöknek van egy garnélája a nyílt tenger tábláján, onnantól azonnal vegyék le a kék garnélát, és rakjatok a nyílt tenger táblájára mellé, így a továbbiakban azt is a felhasználhatjátok, miként a többi kék garnélát.

2) Kék garnélák a zátonyokon

Egy kék garnéla zátonyra rakásához vagy mozgatásához a zátonyon (ahonnan amúgy visszatérhet a nyílt tenger táblájára mellé),

amennyiben egy koralltelepeden van, olyan kártyát kell kijátszanod, amelynek jobb felső sarkában kék garnéla látható.

A kék garnélát polioplakára kell rakni, a kék garnéla nem lehet csupasz sziklán, árokban, mély vízben. A kék garnéla azt a polioplakát védelmezi, amelyen tartózkodik; a színes garnélákkal ellentétben a szomszédos polioplakákat nem védelmezi.

Sosem lehet előidézni olyan helyzetet, hogy egy koralltelepen egynél több kék garnéla legyen (se lapkás, se bábus, se ezek kombinációja).

Ha papagájhalad elfogyaszt egy olyan telepet, amin van kék garnélabábu, az sikeresen elmenekül a felfalás elől - rakd vissza a nyílt tenger táblája mellé, ahonnan utóbb újra visszahozhatjátok majd a játékba.

Ha a nyílt tenger táblája mellett nincs kék garnéla, a már játékban lévő köztük közül vegyél el egyet: valamelyik saját koralltelepedről, egy olyan telepről, amin nincs színes garnéla, vagy egy ellenfeled egyik telepéről. A nyílt tenger tábláján lévő kék garnélát viszont nem veheted el.

Különleges lapkák

A kiegészítő hét új lapkafajta tartalmaz. Négy ezek közül (az öt **kék garnélás lapka**, a 20 **kétszínű polioplakka**, a 10 **kettős polioplakka** és az 5 **feles polioplakka**) pont pont ugyanúgy játszandó ki, mint a többi polioplakka. Amikor a 2. vagy a 3. akciód során polioplakákat játszol ki paravánod mögül, ez a négy fajta lapka beleszámít a kijátszható négy lapkába.

A másik három fajta (2 **üres szikla**, 2 **árok** és 4 **tengericsillag**) lapka külön akcióval hozható játékba az 1. és a 10. akció között. Ilyen lapkák játékba hozásakor nem kell lárvakockát beadnod, és nem is számítanak 2. vagy 3. akciónak.

A **kék garnélás lapkák**on ilyen rák látható



az öt korallfajta valamelyikén. Miként a bábus kék garnélák, ezek is csak azt a polipot védelmezik, amelyen tartózkodnak; az egyetlen

különbség, hogy ezek nem hagyhatják ott polioplakájukat. Ha ilyen lapkát etetsz fel papagájhaladdal, a játék végén normál lapkaként kapsz érte pontot.

A tengericsillag pont úgy támadja meg, mintha közönséges polioplakka lenne.

A **kétszínű polioplakák**on két korallfajta



látható, egy a háttérben, egy kisebb középen az előtérben. A lapka másik oldalán ugyanez a két korallfajta látható, csak a pozíciójuk

lett megcserélve. A zátonyra lerakott lapkánál csak a háttér számít, úgy kell kezelni, mintha ilyen fajtájú polioplakka lenne. Amikor kijátszol egy ilyen lapkát, te döntöd el, melyik oldalával felfelé rakod ki - persze ez a döntés valójában úgy realizálódik, hogy milyen színű lárvakockát játszol ki paravánod mögül.

A már zátonyon lévő polioplakka nem fordítható át másik oldalára.

Ha egy ilyen lapka van paravánod előtt, mindkét színű polioplakaként felhasználható.

Ha ilyen lapkát etettél fel papagájhaladdal, a játék végén eldöntheted, hogy milyen színű polioplakaként akarsz érte pontokat kapni.

Dornenkronenplättchen dürfen auf leere Felsenfelder/ leere Felsenplättchen gelegt werden. Sie dürfen nicht auf Wasserfelder gelegt oder dorthin bewegt werden.



Wenn zu Beginn des Zuges eines Spielers (vor Aktion 1)

Dornenkronenplättchen im Spiel sind, überprüft der Spieler den Standort jedes dieser Plättchen.

Schritt 1: Wenn ein Dornenkronenplättchen senkrecht oder waagrecht benachbart zu einem Polypenplättchen oder einem Plättchen liegt, welches Teil einer oder mehrerer Koralle(n) dieses Spielers ist, wird die Dornenkronen aktiv, greift eines dieser benachbarten Polypenplättchen an und frisst es auf.

Wenn dies nicht der Fall ist:

Schritt 2: Wenn ein Dornenkronenplättchen senkrecht oder waagrecht benachbart zu einem Polypenplättchen oder einem Plättchen liegt, welches Teil einer oder mehrerer Koralle(n) ist, auf der sich keine farbigen Krabben befinden, wird die Dornenkronen aktiv, greift eines dieser benachbarten Polypenplättchen an und frisst es auf.

Wenn dies nicht der Fall ist, wird die Dornenkronen im Zug dieses Spielers nicht aktiv.

Falls die Dornenkronen benachbart zu mehreren Polypenplättchen liegt, welche jeweils die oben genannten Kriterien erfüllen, entscheidet der am Zug befindliche Spieler, welches dieser Plättchen angegriffen wird.

Dieses Plättchen wird in den Beutel zurückgelegt. Die Dornenkronen wird dann auf das Feld bewegt, das zuvor von dem aufgefressenen Polypenplättchen belegt war. Wenn möglich greift die Dornenkronen im Zug jeden Spielers ein Polypenplättchen an.

Wenn sich eine farbige Krabbe auf dem Polypenplättchen befindet, welches von der Dornenkronen angegriffen wird, darf diese Krabbe sofort bewegt werden als wäre es eine Bewegung in Aktion 5.

Wenn sich eine blaue Krabbe auf dem Polypenplättchen befindet, bewegt diese sich ein Feld waagrecht oder senkrecht (Entscheidung des Besitzers). Wenn kein Zug für die blaue Krabbe möglich ist, wird sie weggenommen und neben das Brett gelegt.

Wenn die blaue Krabbe sich deshalb nicht bewegen kann, weil sie von einer farbigen Krabbe blockiert wird, darf die farbige Krabbe zuvor so bewegt werden wie in Aktion 5. Wenn die Dornenkronen - egal aus welchem Grund - nicht mehr benachbart zu einem Polypenplättchen ist (oder nur benachbart zu der Felsenseite eines halben Polypenplättchen), stirbt die Dornenkronen sofort und wird aus dem Spiel genommen. Die Dornenkronen wird nicht zurück in den Beutel gelegt.

Dornenkronen können halbe Polypenplättchen nicht über deren beide Felsenseiten angreifen.

Beispiel: In der Abbildung unten ist die Reihenfolge Lila, Gelb und dann Grün. Lila legt in seinem Zug die Dornenkronen - wie abgebildet - auf ein Feld, welches an zwei Korallen von Gelb angrenzt. Wenn Gelb am Zug ist, greift als erstes die Dornenkronen eines der beiden mit 'X' markierten Polypenplättchen an. Gelb entscheidet, welche Koralle angegriffen wird. Das angegriffene Polypenplättchen wird durch die Dornenkronen ersetzt. Wenn die Dornenkronen den rechten Polypen angreift, darf Gelb die gelbe Krabbe (mit rotem Umriß) auf ein anderes Polypenplättchen (einschließlich der beiden, die mit den gelben Pfeilen gekennzeichnet sind) bewegen.



Hinweis: Wenn der Papageienfisch in Aktion 1 eine Koralle frisst, entscheidet der Spieler, welche Polypenplättchen er in den Papageienfisch wirft und welche er in den Beutel zurückerlegt.

Es ist vorteilhaft, die zweifarbigen Plättchen in den Papageienfisch zu legen, da sie am Ende des Spiels mit der wertvolleren der beiden Farben gewertet werden können.

Die doppelten Polypenplättchen (x2) zeigen zwei Polypen der gleichen Art und sind mit 'x2' beschriftet. Wenn solch ein doppelter Polyp von einer anderen Koralle gefressen wird, darf man ihn in den Beutel legen und sich dafür zwei einzelne Polypenplättchen in der gleichen Farbe aus dem Beutel nehmen. Diese Polypenplättchen werden beide als gefressene Polypenplättchen behandelt. Wenn ein doppeltes Polypenplättchen in Aktion 1 in den Beutel gelegt wird (als eins der vier oder fünf Plättchen), zählt es als zwei Plättchen. Auch in der Wertung bei Spielende zählt ein x2-Plättchen als zwei Polypenplättchen.



Die halben Polypenplättchen zeigen eine der fünf Korallenarten auf der einen Hälfte des Plättchens und einen Felsen auf der anderen Hälfte; sie sind mit 'x½' beschriftet. Halbe Polypenplättchen zählen am Ende des Spiels wie normale Polypenplättchen dieser Farbe.



Ein halbes Polypenplättchen ist über seine beiden Felsenseiten nicht mit einer anderen Koralle verbunden.

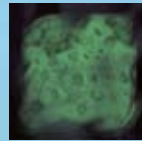
Wenn ein halbes Polypenplättchen über eine seiner Felsenseiten zu einem Polypenplättchen der gleichen Farbe benachbart ist (was zulässig ist), werden daher diese beiden Plättchen hierdurch nicht zum Teil der gleichen Koralle.

Ein halbes Polypenplättchen kann über die beiden Felsenseiten nicht von anderen Korallen oder von Dornenkronen angegriffen werden.

Wenn eine Dornenkrone ein halbes Polypenplättchen über eine seiner zwei Korallenseiten angreift, wird es aufgefressen wie ein normales Plättchen.

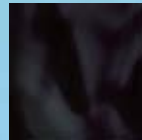
Halbe Polypenplättchen fressen andere Polypenplättchen auf die gleiche Art und Weise wie normale Polypenplättchen.

Die Felsenplättchen zeigen einen Felsen umgeben von Wasser. Das Felsenplättchen muß senkrecht oder waagrecht angrenzend an ein Felsenfeld auf einem der Spielpläne angelegt werden, entweder auf eines der umschlossenen Wasserfelder zwischen den Felsen oder angrenzend an die äußere Grenze eines Felsens. Das Felsenplättchen vergrößert dauerhaft die Größe des Felsens. Polypenplättchen können hierauf wie auf normale Felsenfelder gelegt werden. Wenn ein Polypenplättchen auf diesem Felsenfeld gefressen wird, egal auf welche Art und Weise, bleibt das Felsenplättchen liegen und kann wieder wie ein normales Felsenfeld benutzt werden. Felsenplättchen können nicht dazu eingesetzt werden, um zwei Felsen (Spielpläne) miteinander zu verbinden, aber sie dürfen den Rand eines Spielplans überragen.



Felsenplättchen dürfen auf Wasserplättchen gelegt werden. In diesem Fall werden beide Plättchen vom Plan genommen und zurück in den Beutel gelegt.

Die Wasserplättchen zeigen eine Wasserfläche. Wasserplättchen dürfen auf Felsenfelder gelegt werden; das Felsenfeld wird hierdurch zu einer Wasserregion. Wie bei den anderen Wasserregionen auch dürfen nur Felsenplättchen hierauf gelegt werden.



Wasserplättchen dürfen nur auf Felsenplättchen, nicht auf andere Plättchen, gelegt werden. Wird ein Wasserplättchen auf ein Felsenplättchen gelegt, werden beide Plättchen vom Plan genommen und zurück in den Beutel gelegt.

Amikor 1. akciód során feleteted egy koralltelepedet papagájhaladdal, te döntöd el, mely polioplakákat teszed vissza a zsákba és melyeket rakod papagájhaladba. Nyilván célszerűbb az ilyen lapkákat a papagájhalba rakni, hiszen a játék végén a két fajta közül kiválaszthatod az értéke-sébet.

A kettős polioplakákon ugyanabból a korallfajtából két polip látható, valamint az "x2"-es szöveg. Amikor egy korallod megtámad egy ilyen polioplakát, ezt visszateheted a zsákba, hogy kivegyél onnét két ilyen fajtájú 'rendes' polioplakát, amelyeket azután paravánod elé raksz. Ha papagájhaladdal feleteted, de visszateszed a zsákba, akkor két lapkának számít; ha papagájhaladba rakod, a játék végén úgy kapsz érte pontokat, mintha két lapka lenne.



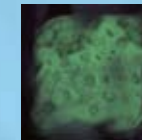
A feles polioplakákon egy fél polip látható, a lapka másik részén pedig üres szikla, valamint az "x1/2"-es szöveg. A játék végén az ilyen lapkáért ugyanúgy járnak pontok, mintha 'rendes' polioplakka lenne.



A zátonyon ez a polip két oldalával nem érintkezik másik polippal; ha ott ugyanilyen fajtájú polip van (ami lehetséges), a két polip nem alkot egy telepet (legalábbis itt nem kapcsolódnak össze). Ezt a polipot sziklás oldala felől nem támadhatja meg sem másik polip, sem tengericsillag; a másik két oldal felől normálisan támadható.

Maga a feles polip ugyanúgy támad, mint a rendes polipok.

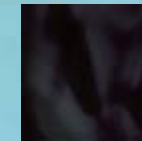
Az üres sziklás lapkákon mély árokokal körbevett üres szikla látható. A lapkát a zátony egy mezője mellé kell lerakni - vagy egy mélyedésre, vagy a zátony határán kívülre.



Erre a lapra, mintha csak a zátony egy rendes mezője lenne, lerakható polioplakka. Ha bármely módon lekerül róla a polioplakka, az üres sziklás lapka a helyén marad, lerakható rá újabb polioplakka. Ilyen lapkával nem köthető össze két zátony, ellenben lelógathat a zátony táblájáról.

Üres sziklás lapka lerakható ároklapkára - ilyenkor mindkét lapkát rakjátok vissza a zsákba.

Az ároklapkák bármely zátonymezőből megtelepedésre alkalmatlan mélyedést csinálnak. Az ilyen lapkára nem rakható le másik lapka, kivéve az üres sziklás lapkát.



Ároklapka nem rakható le másik lapkára, kivéve üres sziklás lapkát - ilyenkor mindkét lapkát rakjátok vissza a zsákba.

A tengericsillagos lapkák üres mezőkre rakhatók le (ideértve az üres sziklás lapkákat is), mélyedésekre nem rakhatók, és oda nem is mehetnek. Ha van a játékban legalább egy tengericsillag, fordulód legelején, még esetleges 1. akciód előtt ellenőrizned kell, nem támadnak-e a tengericsillagok.



Ha egy tengericsillag szomszédos olyan polippal, amely a te egy koralltelepedhez tartozik, a tengericsillag aktiválódik, és a szomszédos polipok közül egyet megtámad és elfogyaszt.

Ha ilyen nincs, de a tengericsillag szomszédos olyan polippal, amely olyan koralltelepéhez tartozik, amelyen nincs színes garnéla (azaz senkié), a tengericsillag aktiválódik, és a szomszédos polipok közül megtámad és elfogyaszt egyet.

Ha ilyen sincs, ez a tengericsillag nem aktiválódik fordulód elején.

Ha egy tengericsillag több "alkalmas" polippal is szomszédos, te döntöd el, közülük melyiket támadja meg. A megtámadott poliplapkát rakd vissza a zsákba, és arra a mezőre, ahol ez a poliplapka volt, rakd át a tengericsillag lapkáját.

Minden tengericsillag, amelyik képes erre, minden forduló elején aktiválódik és megesszik egy korallpolipot.

Ha a tengericsillag által megtámadott poliplapkán volt garnélád, azt nyomban áthelyezheted (mintha az 5. akciót hajtanád végre).

Ha a tengericsillag által megtámadott poliplapkán kék garnéla volt, azt egy mezővel tetszésed szerinti irányba elmozgathatod. Ha nem tudod hová mozgatni, vissza kell tenned a nyílt tenger táblája mellé. Ha a kék garnélát színes garnélád miatt nem tudod mozgatni, átmozgathatod színes garnéládat (mintegy 5. akcióként), hogy utána mozgathasd a kék garnélát.

Ha olyan helyzet áll elő, hogy a tengericsillag mellett nincs poliplapka (vagy csak feles poliplapka van mellette, de sziklás oldalával), a tengericsillag azonnal meghal. Ilyenkor a tengericsillagot rakjátok vissza a dobozba (nem a zsákba, a dobozba!).

***Példa:** A játéksorrend lila, sárga és zöld. Lila fordulója során lerak egy tengericsillagos lapkát a sárga két koralltelepe közé. Amikor sárgán a sor, fordulója letelején a tengericsillag megtámadja a két "x"-szel megjelölt poliplapka egyikét - hogy melyiket, azt a sárga játékos dönti el. A megtámadott és megevett polip helyére át kell rakni a tengericsillagot. Ha a tengericsillag a jobb felőli poliplapkát támadja, a sárga elmozgathatja garnéláját arról a poliplapkáról, követve a nyílak valamelyikét.*



A példát folytatva (a képet lásd a túldalon) sárga jobb felé mozgatta a tengericsillagot (rájött, hogy az így zöld telepét fogja utána támadni), garnéláját pedig a fentebb lévő narancssárga poliplapkára mozgatta.

Felsen zurück zum Vorrat neben dem Spielplan), die sich bereits auf einem dem am Zug befindlichen Spieler gehörenden Polypenplättchen befindet, muß der Spieler eine Karte mit einer blauen Krabbe in der rechten oberen Ecke ausspielen.

Die blaue Krabbe wird auf ein Polypenplättchen gesetzt. Sie darf nicht direkt auf ein Felsen- oder ein Wasserfeld gelegt werden. Die blauen Krabben beschützen nur das Polypenplättchen, auf dem sie sich befinden. Sie beschützen - anders als die farbigen Krabben - nicht auch die senkrecht oder waagrecht angrenzenden Plättchen.

Auf jeder Koralle darf sich immer nur eine blaue Krabbe befinden, egal ob es sich hierbei um eine Holzkrabbe oder eine auf einem blauen Krabben-Plättchen abgebildete blaue Krabbe handelt. (Vgl. 'Blaue Krabben-Plättchen' weiter unten.)

Wenn ein Papageienfisch in Aktion 1 eine Koralle auffrißt, auf der sich eine blaue Holzkrabbe befindet, kann diese fliehen. Die blaue Krabbe wird zurück zum Vorrat gelegt und kann im weiteren Verlauf des Spiels wieder eingesetzt werden.

Wenn im Vorrat keine blauen Krabben mehr vorhanden sind, darf man statt dessen eine beliebige der bereits im Spiel befindlichen blauen Krabben nehmen. Die blaue Krabbe darf von einer dem betreffenden Spieler selbst gehörenden Koralle genommen werden oder von einer Koralle ohne farbige Krabbe oder von einer Koralle eines Gegners. Der Spieler darf in diesem Fall jedoch nicht die blaue Krabbe vom Spielplan 'offenes Meer' wegnehmen.

Spezialplättchen

In Reef Encounter of the Second Kind gibt es sieben neue Typen von Plättchen.

Vier davon, nämlich die **blauen Krabben-Plättchen** (x5), die **zweifarbigen Polypenplättchen** (x20), die **doppelten Polypenplättchen** (x10) und die **halben Polypenplättchen** (x5), werden wie normale Polypenplättchen gespielt. Jedes dieser Plättchen zählt als ein Plättchen bei der Bestimmung der Höchstzahl von vier Polypenplättchen, die ein Spieler während der Aktionen 2 oder 3 von dem Vorrat hinter seinem Sichtschirm ausspielen darf.

Die weiteren neuen Plättchen, nämlich die **Felsenplättchen** (x2), die **Wasserplättchen** (x2) und die **Dornen kronenplättchen** (x4) dürfen als zusätzliche Aktion irgendwann nach Aktion 1 und vor Aktion 10 ausgespielt werden. Hierfür braucht man keinen Larvenwürfel. Das Ausspielen dieser Plättchen zählt nicht als Ausführung von Aktion 2 oder Aktion 3.

Blaue Krabben-Plättchen zeigen eine blaue Krabbe auf einer der fünf Korallenarten. Wie die blauen Holzkrabben schützt auch das blaue Krabben-Plättchen nur das eigene Polypenplättchen. Der einzige



Unterschied ist, daß die blaue Krabbe nicht von dem blauen Krabben-Plättchen entfernt werden kann. Blaue Krabben-Plättchen zählen am Ende des Spiels wie normale Polypenplättchen. Auf die blauen Krabben-Plättchen darf keine Krabbe gesetzt werden. Die blauen Krabben-Plättchen werden von den Dornenkronen wie normale Polypenplättchen angegriffen.

Die zweifarbigen Polypenplättchen zeigen



zwei der fünf Korallenarten, eine Korallenart im Hintergrund und einen kleinen Polypen einer zweiten Korallenart in der Mitte des Plättchens. Auf der Rückseite des Plättchens sind die beiden Korallenarten vertauscht. Wenn ein solches Plättchen auf einen Felsen gelegt wird, ist nur die Korallenart im Hintergrund relevant; das Plättchen wird wie ein normales Plättchen in dieser Farbe behandelt. Der ausspielende Spieler bestimmt, welche Seite des zweifarbigen Polypenplättchens oben liegt. Er muß jedoch beachten, daß diese Seite die gleiche Farbe haben muß wie der ausgespielte Larvenwürfel. Wenn das zweifarbige Polypenplättchen einmal ausgespielt ist, darf es - solange es auf diesem Felsen liegt - nicht mehr umgedreht werden.

Wenn es jedoch gefressen wurde, darf es danach wieder als jede der beiden Farben eingesetzt werden. Bei Spielende entscheidet der Spieler, welche Seite für die Endwertung gelten soll.

(Vgl. 'Blaue Krabben' auf Seiten 14 bis 15.) Dies ermöglicht es dem Spieler, seine farbige Krabbe neben die blaue Krabbe auf den Spielplan 'offenes Meer' zu setzen. (Siehe 'Spelaufbau' in Spalte 1.)

Aktion 8a: Ausspielen eines Felsenplättchens, eines Wasserplättchens oder eines Dornenkronenplättchens.



Man braucht keinen Larvenwürfel, um ein Felsenplättchen, ein Wasserplättchen oder ein Dornenkronenplättchen zu spielen. (Vgl. 'Spezialplättchen' auf Seiten 15 bis 18.)

Aktion 8b: Eine Aktionskarte kaufen.



Zum Erwerb einer Aktionskarte muß man entweder ein Plättchen oder einen Larvenwürfel ablegen. Es darf nur eine Aktionskarte pro Zug gekauft werden. Zu keinem Zeitpunkt darf man mehr als drei ungespielte Aktionskarten auf der Hand halten. (Vgl. 'Aktionskarten' auf Seite 18.)

Aktion 8c: Eine Aktionskarte ausspielen.



Während seines Zuges darf man eine beliebige Anzahl von Karten ausspielen. Beim Ausspielen einer Karte mit einer blauen Krabbe in der rechten oberen Ecke darf man - statt die auf der Karte beschriebene Aktion auszuführen -

eine blaue Krabbe ins Spiel bringen oder eine blaue Krabbe bewegen oder die Karte als Teil von Aktion 1 spielen. Karten mit einem Clownfisch zu Beginn des Textes dürfen auch gespielt werden, wenn ein anderer Spieler am Zug ist. (Vgl. 'Aktions-karten' auf Seite 18.)

Blaue Krabben

Blaue Krabben sind hilfreiche, aber möglicherweise unzuverlässige Verbündete.

Hinweis: Als 'farbige Krabben' werden ausschließlich die den Spielern gehörenden grünen, lila, roten und gelben Krabben bezeichnet, nicht jedoch die blauen Krabben.

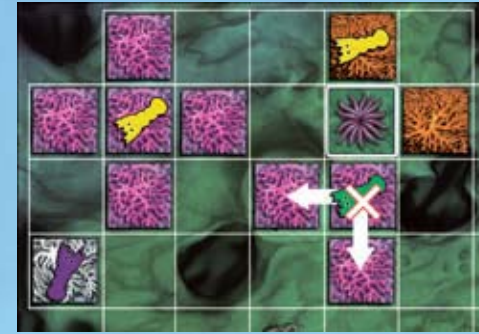
1. Die blaue Krabbe auf dem Spielplan 'offenes Meer'

Während des Spelaufbaus wird eine der vier blauen Krabben auf das fünfte (heller schattierte) Feld auf dem Spielplan 'offenes Meer' gesetzt. Wenn der Papageienfisch eines Spielers seine erste Koralle zusammen mit einer farbigen Krabbe in Aktion 1 frißt, wird diese farbige Krabbe auf den Spielplan 'offenes Meer' neben die blaue Krabbe gesetzt. Damit man seine Krabbe auf den Spielplan 'offenes Meer' setzen darf, muß man eine Aktionskarte ausspielen, die in der rechten oberen Ecke eine blaue Krabbe zeigt. Die Aktionskarte wird als Teil der Aktion 1 gespielt. Da man Aktionskarten jedoch erst in einer der auf Aktion 1 folgenden Aktionen erwerben kann, muß man folglich diese Aktionskarte bereits in einer früheren Runde gekauft haben.

Sobald alle Spieler eine farbige Krabbe auf dem Spielplan 'offenes Meer' haben, wird die blaue Krabbe sofort von dem Spielplan 'offenes Meer' genommen und zu den anderen blauen Krabben (soweit diese nicht bereits im Spiel sind) neben den Spielplan gelegt; damit ist diese blaue Krabbe wie die anderen vier für das Spiel verfügbar.

2. Blaue Krabben auf den Korallenriffplänen

Um eine blaue Krabbe einzusetzen oder um eine blaue Krabbe zu bewegen (auch von den



A példát tovább folytatva (a képet lásd lentebb) zöld fordulója kezdődik most. A tengericsillag azt a polipot támadja meg, amelyen ott van garnélája (a tengericsillag most nem támadhatja a sárga korallját, és mivel a zöldnek van támadható korallja, nem támadja a "semleges" polipot). Zöld balra mozgatja garnéláját.



Most lila fordulója kezdődik, és a tengericsillag megtámadja az "x"-szel jelölt "semleges" polipot. Azonban támadása után már nem lesz mellette egy poliplapka sem, így hát azonmód éhenhal, és vissza kell tenni a dobozba.

Hogy megöld a tengericsillagot és hogy közben megóvd nagy telepedet, érdemes lehet a tengericsillag mellett létrehoznod egy kisebb, egy vagy két polip alkotta telepet. Ellenfeleid fordulója elején a tengericsillag ezeket a semleges polipokat

fogja elfogyasztani, és közben eltávolodik a telepedtől; ha még ügyesebb vagy, akár még ellenfeleid koralltelepei felé is irányíthatod!

A tengericsillagok még a a játék utolsó, "korlátozott" fordulóban is aktiválódnak!

Az akciókártyák

28 akciókártya van a kiegészítőben, angol és német szöveggel. Hogy vegyél egy kártyát, be kell adnod egy lárvakockát vagy egy poliplapkát (paravánod elöl vagy mögül). A lapkát a zsákba rakd, a kockát a készletbe.

Fordulódban bármikor vásárolhatsz akciókártyát az 1. akció után és a 10. előtt.

Azonban minden fordulódban legfeljebb egy akciókártyát vásárolhatsz. Sosem lehet a kezeden háromnál több kártya. Fordulódban bárhány akciókártyát ki játszhatasz.

Ha egy akciókártya jobb felső sarkában kék garnéla van, a lapot nem csak úgy játszhatod ki, hogy a kártya képességét (szövegét) hajtod végre, hanem még három másik módon:


A) 1. akció részeként, hogy saját garnélát a nyílt tenger táblájára rakhasd a kék garnéla mellé.
(Lásd még a 14. oldalon.)

B) A nyílt tenger táblájá mellől egy kék garnélát lerakhatsz egy poliplapkára.

C) Egy saját korallodról egy kék garnélát átrakhatsz vagy e korallod, vagy bármelyik másik korall egy tetszőleges poliplapkájára.

Kártyát nem játszhat ki úgy, hogy kék gamélát is aktiválj, valamint a kártyát is. A kijátszott kártyát a dobott lapokhoz rakd, kivéve az olyan kártyát, amely a játék végi pontozást befolyásolja, az illet képpel felfelé rakd le magad elé. Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat keverjétek meg, új húzópaklit alkotva belőlük.

Akciókártyát bármikor kijátszhat saját fordulód 1. akciója után és 10. akciója előtt. Kivételek:

- 1) A "Kései reggeli" kijátszható az 1. akció előtt (hiszen egy 2. akciót tesz lehetővé az 1. akció előtt).
- 2) A "Kapj fel!" kijátszását követően e forduló 10. akciója után újabb akciókártyákat játszhat ki (mivel e lap előrehozza 10. akciót).
- 3) 1. akció során kijátszott kék gamélás akciókártyák. (Lásd a 14. oldalon.)
- 4) Ha egy kártya szövege előtt  bohóchal van, a kártyát kijátszhatod egy ellenfeled fordulójában is.
- 5) Olyan kártyát, amely a játék végi pontokat befolyásolja, a játék is kijátszhat. Ettől még érdekesebb lehet hamarabb kijátszani, addig is nem foglalja a helyet a kézben (legfeljebb három lap!).

Bármikor eldobhat a kezedből akciókártyát.

A játék végén, a "korlátozott" fordulóban, amikor már csak 1. akcióitok vannak, nem játszhattok ki akciókártyákat.

Kiegészítés az alapjáték szabályaihoz

6. akció (5. oldal): A poli-lapka beadása után szerzett lárvakockát azonnal fel is kell használnod egy 2. vagy 3. akció során!

Ajánlott variáns

A játék elején mindenki kap egy tengericsillagos lapkát (a parván mögé). Négy-nél kevesebb játékos esetén a megmaradt tengericsillagos lapkák továbbra is a zsákba kerülnek.

Credits

Tervező: Richard Breese.
Grafika: Mariano Iannelli.
Fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

Kiadó:
What's Your Game? srl, Viale Beatrice d'Este 30,
20122, Milano Italy
Z-man Games 6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

Kérdések, kérések, megjegyzések:
info@whatsyourgame.it
zman@zmangames.com

Inspiráció: David Attenborough-tól a 'The Blue Planet'.

Köszönet mindenkinek, aki segített a Korallkaland és a Korallkaland 2. létrehozásában, különösen:

Fejlesztők: Alan How, Mike Siggins

Tesztelők: Rüdiger Beyer, Tony Boydell, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Barbara Dauenhauer, James McCarthy, Stuart Maine, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mikael Sheikh, Graham Staplehurst, Andy Williams, Ian Wilson

Published October 2008.
2006 R&D games
2008 What's Your Game? srl



Die folgenden Regeln für Reef Encounter of the Second Kind ergänzen die Grundregeln von Reef Encounter und gelten, wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird.

Spielmaterial

4 blaue Krabben, 48 Spezialplättchen, 28 Karten (englisch, deutsch), 1 Spielregeln (englisch, deutsch).

Spielaufbau

Die Spezialplättchen - aus der Erweiterung Reef Encounter of the Second Kind - werden zusammen mit den 'normalen' Polypenplättchen - aus dem Grundspiel Reef Encounter - in den Beutel gelegt.
(Alternativ: Vgl. Variante auf Seite 19.)

Wenn die Spieler zu Beginn des Spiels ihre Polypenplättchen ziehen (vgl. Seite 4, Absatz 3), müssen sie nun - anders als im Grundspiel - ihre Plättchen den anderen Spielern zeigen. Spezialplättchen, die während des Spielaufbaus von einem Spieler oder für den Spielplan 'offenes Meer' gezogen werden, werden in den Beutel zurückgelegt, und es wird erneut gezogen.



Eine der fünf blauen Krabben wird auf das fünfte (heller schattierte) Feld auf dem Spielplan 'offenes Meer' gelegt.

Die anderen drei blauen Krabben werden neben den Spielplan 'offenes Meer' gelegt.

Die Aktionskarten werden verdeckt als Stapel neben einen der Spielpläne gelegt.

Erklärung der neuen Aktionsmöglichkeiten

Die Aktionen 1 bis 10 sind auf Seiten 5 bis 6 erklärt. Neu bei Reef Encounter of the Second Kind sind die Aktionen 0, 8a, 8b, 8c.

Außerdem gibt es eine Änderung zu Aktion 1 (siehe unten). (Die neue Numerierung wurde gewählt, um die ursprüngliche nicht abändern zu müssen.)

Aktion 0: Angriffe der Dornenkronen.



Die Angriffe werden automatisch zu Beginn des Zuges eines Spielers ausgelöst; die Durchführung dieser Aktion steht nicht im Belieben des Spielers.

Zunächst wird nachgeschaut, wo sich die Dornenkronen auf den Felsen jeweils befinden. Wenn eine Dornenkrone sich auf einem Polypenplättchen befindet, welches senkrecht oder waagrecht an ein Polypenplättchen angrenzt, das wiederum Teil einer von einer Krabbe des am Zug befindlichen Spielers geschützten Koralle ist, greift die Dornenkrone dieses Polypenplättchen an.

Ist dies nicht der Fall, greift die Dornenkrone - falls vorhanden - ein ungeschütztes Polypenplättchen an, zu dem sie senkrecht oder waagrecht benachbart ist.

Ist auch dies nicht der Fall, wird die Dornenkrone während des Zuges dieses Spielers nicht aktiv.

(Vgl. den Abschnitt 'Dornenkronenplättchen' auf Seiten 16 bis 18.)

Aktion 1: Eine Koralle und eine Krabbe vom Papageienfisch fressen lassen.



In Reef Encounter kann man als Aktion 1 seinen Papageienfisch eine Koralle zusammen mit der Krabbe, die diese beschützt, fressen lassen, bevor irgendeine weitere Aktion durchgeführt wird.

In Reef Encounter of the Second Kind muß der Spieler, wenn der Papageienfisch seine erste Koralle frißt, außerdem eine Aktionskarte spielen, welche eine blaue Krabbe in der oberen rechten Ecke zeigt.