



AUTOR
EMERSON MATSUUCHI

Reef

Reef

Obserwuj wzrost najpiękniejszej i najbardziej egzotycznej struktury naturalnej – rafy koralowej. Te bogate ekosystemy, spotykane najczęściej w regionie indopacyficznym, potrzebują wielu lat, by osiągnąć swe pokaźne rozmiary. Przez cały ten czas tworzą dom dla tysięcy gatunków istot morskich. I ty możesz uczestniczyć w tym procesie, który otworzy ci oczy na piękno oceanów.

CEL GRY

Dobieraj i zagrywaj karty, które pozwolą twojej rafie rosnąć, i zdobywaj punkty za widniejące na niej wzory. Kto zdobędzie najwięcej punktów – zwycięży!

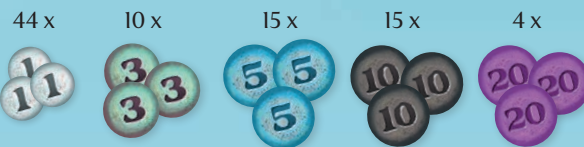
PRZYGOTOWANIE

112 fragmentów rafy

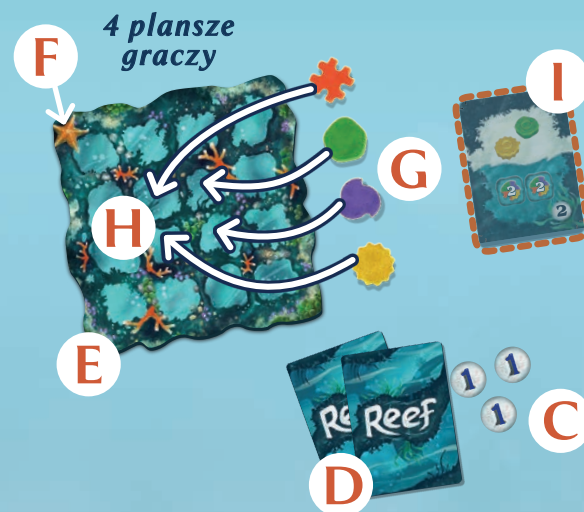
(po 28 fragmentów w każdym z kolorów)



88 żetonów punktów



60 kart



Podzielcie 112 fragmentów rafy zgodnie z ich kolorami, tworząc w ten sposób 4 osobne stosy (A). Następnie liczbę fragmentów w każdym ze stosów dostosujcie do liczby graczy:

- w grze czterosobowej: użycie wszystkich **28 fragmentów** w każdym kolorze.
- w grze trzyosobowej: użycie **24 fragmentów** w każdym kolorze.
- w grze dwuosobowej: użycie **18 fragmentów** w każdym kolorze.

Wszystkie niewykorzystane fragmenty rafy odłóżcie do pudełka.

Podzielcie żetony punktów według ich wartości (1, 3, 5, 10, 20), tworząc osobne stosy (B).

Rozdajcie każdemu z graczy po 3 żetony 1-punktowe (C). Żetony te należy położyć przed sobą – utworzą one osobistą pulę zdobytych punktów.

Od tej chwili gracz będzie zbierał do niej swoje punkty.

Przetasujcie 60 kart i rozdajcie każdemu z graczy po 2 z nich – zakryte, rewersem ku górze (D). Każdy bierze swoje karty do ręki, nie pokazując ich pozostałym graczom.

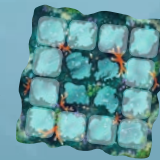
Resztę kart odłóżcie na bok; będą przydatne później.

Weźcie tyle plansz (E), ilu jest graczy. Upewnijcie się, że wśród plansz znajduje się ta z żółtą rozgwiazdą (F). Teraz przetasujcie plansze i rozdajcie po jednej każdemu z graczy. Gracz z rozgwiazdą na planszy będzie rozpoczynał grę.

Ze stosów fragmentów każdy gracz bierze po jednym fragmencie w każdym kolorze (G).

Następnie każdy dobrany fragment kładzie na innym z 4 **środkowych pól** swojej planszy (H) (w dowolnej kolejności).

Jeżeli wszyscy są już zaznajomieni z grą, zalecamy inne przygotowanie: każdy gracz układa 4 swoje fragmenty na polach innych niż środkowe. Fragmenty rafy można nawet kłaść jeden na drugim.



Każdy gracz powinien wygospodarować miejsce obok planszy na własny stos kart odrzuconych (I).

Odłożone wcześniej karty ułóżcie w stos dobierania i umieście pośrodku stołu – wzorem ku górze (J).

Dobierzcie 3 karty ze stosu dobierania i ułóżcie w rzędzie obok stołu – wzorem ku górze. To karty dostępne do dobrania (K).

ROZGRYWKA

Gra Reef rozgrywana jest w rundach. Zaczynając od pierwszego gracza (i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), wszyscy gracze w rundzie rozgrywają po jednej turze, a następnie rozpoczynają nową rundę – i tak aż do zakończenia gry (zob.: *Koniec gry* na stronie 4.).

Podczas swojej tury **musisz** wykonać **jedną** z dwóch poniższych akcji:

A Dobierz do ręki jedną dostępną kartę (albo kartę ze szczytu stosu)

ALBO

B Zagraj kartę z ręki, aby powiększyć swoją rafę **ORAZ** (jeżeli to możliwe) zapunktować za wzór

Gdy wykonasz swój ruch, rozpocznie się tura gracza po lewej stronie.

A DOBIERZ DO RĘKI JEDNĄ DOSTĘPNĄ KARTĘ (ALBO KARTĘ ZE SZCZYTU STOSU)

Wybierz jedną z 3 dostępnych kart i dobierz ją do swojej ręki. Jeżeli na karcie leżą żetony punktów, dodaj je do swojej puli punktów.



Następnie uzupełnij dostępne karty, dodając do nich kartę ze szczytu stosu dobierania.

Zamiast wybierania jednej spośród 3 dostępnych kart, możesz wziąć do ręki górną kartę ze stosu dobierania. Aby to zrobić, musisz najpierw położyć 1-punktowy żeton na dowolnej dostępnej karcie o **najniższej wartości** (wartość karty wskazuje liczba w prawym dolnym rogu). Jeżeli kilka kart ma równie niską wartość, połóż żeton na dowolnej z nich. Jeśli twoja pula punktów jest pusta, nie możesz wziąć karty ze stosu dobierania.



Uwaga: Limit kart w ręku wynosi 4. Jeżeli już masz w ręku 4 karty, nie możesz wziąć kolejnej. Musisz wówczas wykonać akcję **B**.

B ZAGRAJ KARTĘ Z RĘKI, ABY POWIĘKSZYĆ SWOJĄ RAFĘ ORAZ (JEŻELI TO MOŻLIWE) ZAPUNKTOWAĆ ZA WZÓR

Zagraj kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych, który znajduje się obok twojej planszy. Następnie wykonaj dwa kroki (w podanej kolejności):

1 Ze stosów o odpowiednich kolorach pobierz **oba fragmenty** wskazane na górze zagranej karty i połóż je w wybranych miejscach na swojej planszy: na pustym polu albo na szczycie kolumny. Fragmenty rafy możesz położyć na dwóch różnych polach albo jeden na drugim – w dowolnej kolejności. Raz położone fragmenty zostają na swoim miejscu do końca gry.

Uwaga: Kolumna fragmentów może składać się z maksymalnie 4 fragmentów rafy. Jeżeli w kolumnie są już 4 fragmenty, nie możesz dołożyć kolejnego.



2 Następnie możesz otrzymać punkty za **wzór** widoczny **na dole** karty.

Najpierw sprawdź, ile razy wzór pojawia się na twojej planszy:

- Jeżeli wzór nie pojawia się **ani razu**, nic się nie dzieje.
- Jeżeli wzór pojawia się **raz**, dobierz z puli tyle punktów, ile wskazuje prawy dolny róg karty, i dodaj je do swojej puli punktów.
- Jeżeli wzór pojawia się **wielokrotnie**, dobierz wskazane punkty tyle razy, ile razy powtórzył się wzór.



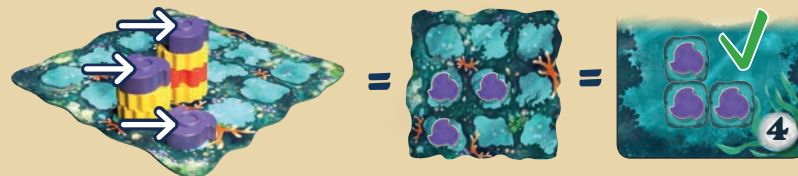
Aby móc stwierdzić, czy i ile razy wzór pojawia się na planszy, pamiętaj o poniższych zasadach:



Wzory można **dowolnie** obracać.

WAŻNE: Liczy się **tylko widok z góry!** Niewidoczne fragmenty są **nieistotne**.

Oznacza to, że podczas sprawdzania wzoru tylko fragmenty na szczytach kolumn liczą się jako część wzoru – bez względu na to, jakiego koloru fragmenty znajdują się pod nimi.



Jeżeli wzór na karcie składa się z fragmentów, na których **nie ma liczb**, poziom, na którym znajduje się twój najwyższy fragment, **nie ma znaczenia** dla wzoru.

Liczy na fragmentach odnoszą się do konkretnych poziomów:



Podczas sprawdzania wzorów, na których widnieją liczby, bierz pod uwagę tylko górne fragmenty o właściwym kolorze i na właściwym poziomie.

Jeżeli obok liczby na wzorze widnieje „+”, oznacza to, że warunek będzie spełniony dla fragmentów, które mają właściwy kolor oraz znajdują się na wskazanym poziomie **bądź wyższym**.



Jeżeli wzór wskazuje dowolny fragment (obrazowany cztero-kolorowym kształtem) i liczbę, przy spełnieniu warunku liczy się tylko poziom fragmentów (mogą mieć dowolny kolor).



Każdy fragment może być użyty tylko **raz** przy podliczaniu wzoru. To oznacza, że wielokrotne zapunktowanie za jeden wzór wymaga każdorazowo użycia innych fragmentów.

Wśród 60 kart znajduje się osiem, które przedstawiają **ten** symbol specjalny.

Różnią się one między sobą kombinacjami kolorów, ale działają w taki sam sposób.

Np. wzór po prawej stronie oznacza: Zdobądź 2 punkty za każdy widoczny **FIOLETOWY** fragment, który znajduje się obok twojego najwyższego **ZÓŁTEGO** fragmentu.

Jeżeli najwyższych fragmentów jest kilka, wybierz **jeden** z nich.

Wysokość pozostałych kolumn nie ma znaczenia.



KONIEC GRY

Gdy z **choćby jednej puli koloru** zostanie dobrany ostatni fragment, gra zakończy się wraz z końcem aktualnej rundy.

W rzadkich przypadkach, gdy w stosie zabraknie kart do dobrania, gra kończy się **natychmiast**.

Dodatkowo na koniec gry każdy gracz, któremu pozostały w ręku karty, ma możliwość zdobycia za nie punktów (bez dobierania fragmentów rafy). Wzory z takich kart można zapunktować **tylko raz**, nawet jeśli wielokrotnie pojawiają się na planszy.

Następnie każdy z graczy podlicza punkty. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zapełnił więcej pól na swojej planszy. Jeżeli gracze nadal remisują, wygrywa ten, który ustawił więcej kolumn z 4 fragmentów. Jeżeli i to nie rozstrzyga o wygranej, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

UWAGI OGÓLNE

- Gdy podczas ostatniej rundy musisz dobrać fragmenty w kolorze, który jest na wyczerpaniu (czyli pozostał maksymalnie 1 fragment), dobierz tyle fragmentów, ile jest możliwe, i kontynuuj swoją turę jak zwykle.
- W dowolnym momencie możesz dokonać wymiany swoich żetonów punktów z pulą ogólną – jeżeli tylko zachowana jest suma punktów.
- W czasie gry masz prawo zachować w tajemnicy informację o swoich punktach, układając żetony jeden na drugim.
- Zasób żetonów punktów uznawany jest za niewyczerpalny. Jeżeli miałoby zabraknąć żetonów, użyj dowolnego zamiennika.

PODZIĘKOWANIA

Autor:

Emerson Matsuuchi

Produkcja:

Sophie Gravel

Rozwój gry:

Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert, Philippe Schmit

Kierownik artystyczny:

Philippe Guérin

Ilustracje:

Chris Quilliams

Projekt graficzny:

Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Eve Joly

Redakcja:

Viktor Kobilke

Korekta:

Neil Crowley, Anh Tú Tran

Współpraca zagraniczna:

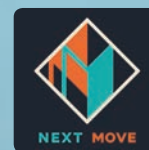
Andrea Ahlers, Katja Wienicke, Philipp El Alaoui

Komunikacja:

Mike Young, Kathrin Rohde

Marketing:

Martin Bouchard



www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com

Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2019 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0, Kanada

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.



© 2019 Grupa Wydawnicza
Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa
Polska

www.foxgames.pl

Edycja polska:

Michał Herman,
Marek Baranowski