

Les règles - Les titres sont en gras.
Toutes les règles importantes, celles qu'il faut lire avant de pouvoir commencer à jouer, sont en noir, et les points essentiels sont soulignés.

Les règles plus obscures, le contexte et certains commentaires et exemples sont en *bleu italique*. Si vous découvrez le jeu, vous pouvez sauter ces sections et vous y référer plus tard.

Reef ENCOUNTER

Contexte

Ils peuvent donner l'impression d'un paradis sous-marin, mais les récifs de corail sont en fait des champs de bataille perpétuels - pour l'espace vital. Dans ce milieu, chaque individu, même les coraux, doivent se battre pour survivre.

Les larves de corail dérivent à travers la mer profonde, flottant dans une soupe d'animaux marins. Lorsqu'une larve s'installe dans un emplacement adéquat et survit, un nouveau corail apparaît. Il suffit de quelques jours pour qu'une larve de corail change de forme et devienne un polype. D'autres polypes identiques apparaissent, et une colonie se développe progressivement. Chaque polype s'entoure d'un squelette qui peut croître jusqu'à 15 centimètres par an.

Les coraux se nourrissent la nuit et chaque polype utilise ses cellules pointues pour attirer du plancton dans sa bouche. Cependant, un corail ne pourrait fabriquer son squelette de pierre à ce rythme sans aide, car il ne peut pas se procurer

suffisamment de nourriture pour croître si rapidement. L'aide nécessaire provient de millions d'algues monocellulaires, appelées zooxanthellae, qui vivent dans ses tissus.

Les coraux poussent fréquemment l'un sur l'autre : c'est le début des ennuis. Deux coraux voisins peuvent se détecter mutuellement par un procédé chimique. Le polype agresseur déploie ses intestins et digère son rival.

Les coraux sont la base sur laquelle la communauté entière du récif survit. De nombreuses créatures vivent dans le corail et certaines protègent leur corail hôte des attaques. C'est le cas des crevettes dans le jeu. Pour d'autres créatures, les coraux sont de la nourriture. Par exemple, le poisson perroquet a des mâchoires si puissantes qu'il peut mordre dans le rocher et les coraux dans sa recherche d'algues. Ce faisant, il joue un grand rôle dans l'érosion du récif. Il transforme la pierre et le corail consommés en un sable fin : celui des plages tropicales que nous trouvons si belles.

Vue d'ensemble

Reef Encounter est un jeu pour deux à quatre joueurs. Une fois familiarisés avec le jeu, une partie dure environ 90 minutes.

Le but du jeu est de faire pousser les coraux les plus gros et les plus forts, et de les donner à manger à votre poisson perroquet dans le très court laps de temps où c'est possible. Les points sont attribués à la fin de la partie en fonction du nombre et du type de polypes que votre poisson perroquet a consommés.

Chaque tour, de nouvelles larves (cubes) entrent en jeu. Elles permettent aux joueurs de placer leurs polypes (tuiles) sur les plateaux et de créer ou d'agrandir des coraux. Les crevettes colonisent ces

coraux et les protègent des attaques.

Un corail consiste en un ou plusieurs polypes connectés. Les coraux composés de plus d'un polype peuvent attaquer des coraux plus faibles. Les polypes provenant d'un corail vaincu peuvent être recyclés comme nouveaux polypes ou être transformés en algues (cylindres) ou en larves.

Ces algues vont renforcer certains types de coraux par rapport à d'autres ou fixer de façon définitive la hiérarchie entre types de coraux.

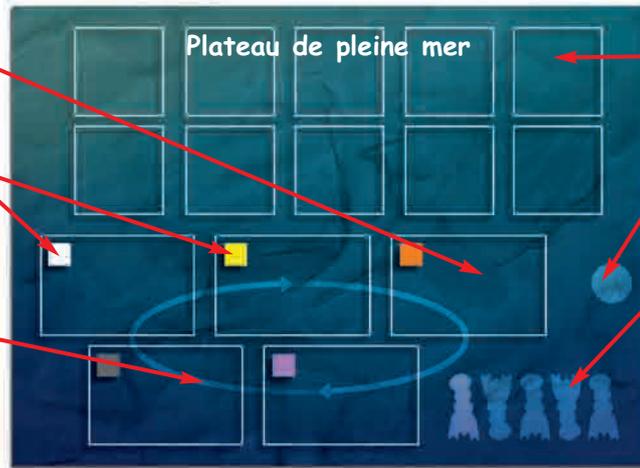
Reef Encounter se termine lorsque la hiérarchie de l'ensemble des coraux est établie ou lorsqu'un poisson perroquet a mangé quatre coraux.

Contenu

Placer les nouveaux polypes dans ces espaces.

Placer les nouvelles larves dans ces 5 espaces, en respectant les couleurs.

Les flèches indiquent l'ordre dans lequel les polypes sont placés dans les 5 grands emplacements (voir 'Mise en place' p. 3).



Placer les tuiles de combat de coraux dans ces 10 emplacements.

Emplacement pour un unique cylindre algue.

Emplacements pour recevoir la 1ère crevette de chaque joueur mangée par le poisson perroquet.

16 crevettes en bois - 4 dans chacune des 4 couleurs de joueurs : violet, vert, rouge et jaune.



20 cylindres algue en bois - 5 dans chacune des 4 couleurs d'algues : bleu, vert, violet et rouge.



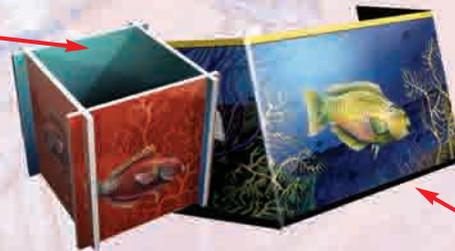
50 cubes larve en bois - 10 dans chacune des 5 couleurs de coraux : gris, orange, rose, blanc et jaune.



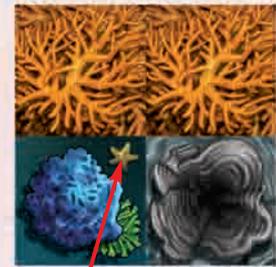
200 tuiles polype - 40 dans chacune des 5 couleurs de coraux : gris, orange, rose, blanc et jaune.



4 poissons perroquet. Ce sont quatre pièces à assembler (de la même couleur) qui constituent chaque poisson, de la couleur de chaque joueur.



10 tuiles de combat de coraux. Chaque tuile est unique et montre 2 des 5 coraux et 2 des 4 algues.



Une petite algue permet de distinguer les 2 faces et de décider quelle face est visible en début de partie.

4 plateaux de coraux, chacun représentant un rocher sur lequel un récif de corail commence à se former. Aires sableuses dans les eaux profondes, où le corail ne se développe pas. Case "de croissance supplémentaire", avec une petite étoile de mer de couleur rouge, où le corail se développe automatiquement. Petits polypes désignant les emplacements où les coraux de ce type commencent à se développer en début de partie.



4 paravents. Il y a 4 paravents, un de la couleur de chaque joueur.

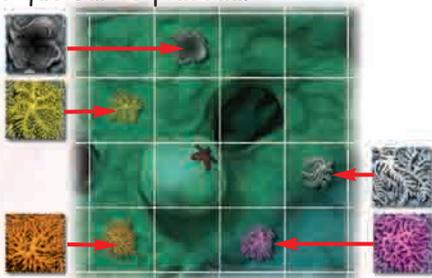
4 cartes de synthèse. Il y a 4 cartes de synthèse qui résument les actions disponibles à chaque joueur pendant son tour (voir l'illustration p. 4).

1 sac en tissu dans lequel placer les tuiles polype.

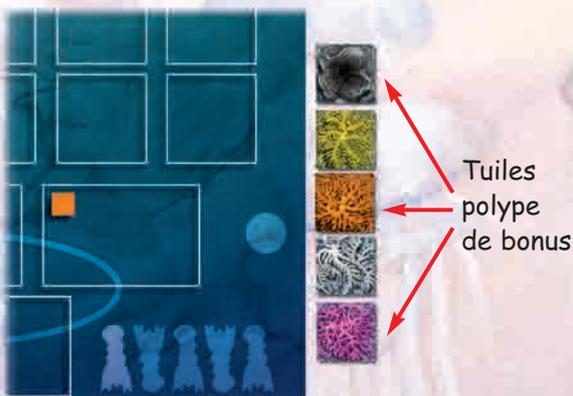
2 livrets de règles, un en Néerlandais et un en Français.

Mise en place

Sélectionnez au hasard autant de **plateaux de coraux** qu'il y a de joueurs. Les plateaux ne sont pas détenus individuellement par les joueurs. Ils sont placés au centre de la table et sont tous utilisables par l'ensemble des joueurs. Sur chaque plateau il y a 5 emplacements qui correspondent au point de départ de la croissance des premiers coraux. Placez un **polype** sur chacun de ces emplacements. La tuile polype doit être du type indiqué sur le plateau.



Placez le **plateau de pleine mer** sur la table. Placez 5 **polypes** 'de bonus', une de chaque couleur, à côté du plateau de pleine mer. Durant toute la partie, réapprovisionnez ces polypes de bonus si nécessaire. Ces tuiles sont utilisées en bonus pour remplir l'emplacement des plateaux de coraux comportant une étoile de mer (emplacement de croissance supplémentaire). Placez le reste des polypes dans le sac.



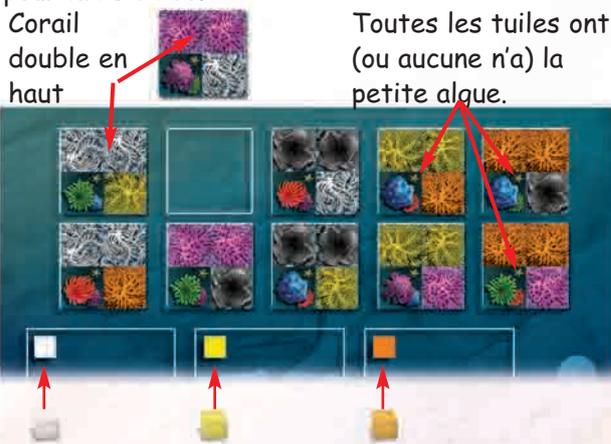
Ensuite, placez les **cylindres algue** et les **cubes larve** à côté du plateau de pleine mer. Prenez une des **tuiles de combat de coraux** et lancez-la en l'air. Regardez-la pour voir si elle est tombée ou non du côté montrant une petite algue brune.



Algue brune

L'autre côté !

Si elle est tombée algue visible, placez les 10 tuiles de combat entre coraux sur les 10 emplacements du plateau de pleine mer de façon à ce que toutes les tuiles aient la petite algue visible. Dans le cas contraire, placez-le de façon à ce qu'aucune tuile n'ait la petite algue visible. Les tuiles doivent toutes être placées avec le corail double en haut, et doivent rester dans ce sens pendant la partie pour la lisibilité.



Placez un **cube larve** sur chaque carré de couleur dans chacune des 5 grandes zones du plateau de pleine mer, en respectant les couleurs. Piochez une **tuile polype** du sac. La couleur de cette tuile indique la première des grandes zones du plateau de pleine mer à recevoir des tuiles polype. Remettez le polype dans le sac. Ensuite, piochez du sac des tuiles polype et placez-les avec la répartition suivante :

- 3 polypes dans la zone indiquée par le polype précédemment pioché.
- 3 polypes dans la zone suivante (sens horaire).
- 3 polypes dans la zone suivante (sens horaire).
- 2 polypes dans la zone suivante (sens horaire).
- 1 polype dans la zone suivante (sens horaire).



Image : la position initiale après qu'on ait pioché une tuile blanche du sac.

Le joueur qui est allé nager le plus récemment choisit le **premier joueur**.

Mise en place (suite)

Chaque joueur reçoit un **paravent**, quatre **crevettes** et une **carte de synthèse** de sa couleur. Les crevettes sont placées derrière le paravent du joueur.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs piochent du sac un certain nombre de **polypes** (selon le nombre de joueurs), sans les regarder, et les mettent derrière leur paravent :

Nombre de joueurs	2	3	4
1 ^{er} joueur	6	6	6
2 ^{ème} joueur	9	7	7
3 ^{ème} joueur	-	9	8
4 ^{ème} joueur	-	-	9

Note : l'avantage de jouer premier est d'avoir le premier choix pour placer ses tuiles polype et d'avoir plus de chances d'obtenir une tuile polype gratuite en plaçant un polype près d'un emplacement de croissance supplémentaire. Les joueurs suivants ont l'avantage immédiat de bénéficier de plus de tuiles polype. A certains moments dans la partie, les joueurs choisiront vraisemblablement l'action 9 (voir les

actions ci-dessous) et reprendront simplement des tuiles polype (action 10). Le troisième et le quatrième joueur seront moins souvent dans ce cas puisqu'ils démarrent avec plus de polypes. En conséquence, à la fin de la partie, tous les joueurs auront vraisemblablement eu un nombre similaire de tours de pose, même si le premier joueur clôt la partie - puisqu'il aura certainement passé - en choisissant l'action 9 - plus souvent que les autres joueurs.

Chaque joueur sélectionne un des polypes de derrière son paravent et le place secrètement dans son poisson perroquet. Ceci permet d'alimenter le poisson perroquet en attendant qu'il ne mange d'autres polypes au cours de la partie - et, plus important, cela empêche les joueurs de calculer les scores des adversaires durant la partie.

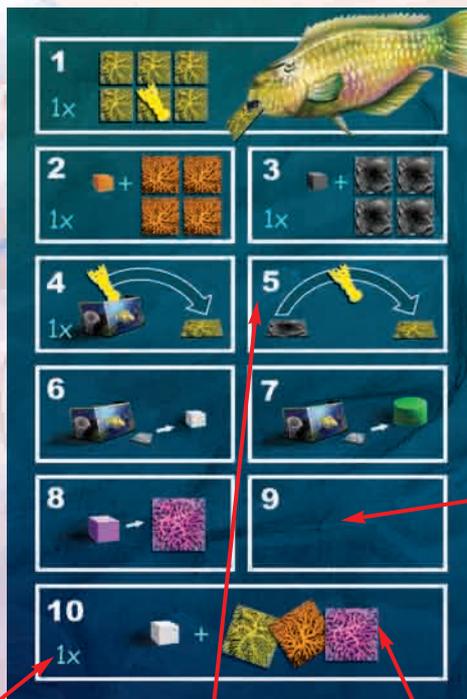
Enfin, chaque joueur choisit deux cubes larve après avoir regardé ses polypes. Les cubes pris sont montrés à tous les joueurs puis placés derrière le paravent.

Vous êtes prêts à commencer la partie !

Actions

Pendant son tour, un joueur peut exécuter les actions suivantes :

1. Manger un corail et une crevette avec son poisson perroquet.
2. Jouer une larve et des polypes.
3. Jouer une seconde larve et des polypes.
4. Mettre en jeu une nouvelle crevette.
5. Déplacer ou retirer une crevette.
6. Echanger un polype mangé contre une larve de la même couleur.
7. Echanger une larve contre un polype de la même couleur.
8. Echanger une larve contre un polype de la même couleur.
9. Ne rien faire.
10. Ramasser un cube larve et des polypes.



L'action 1, si elle est exécutée, doit être exécutée en premier.

3. Jouer une seconde larve et des polypes.
5. Déplacer ou retirer une crevette.
7. Acquérir et jouer une algue.
9. Ne rien faire.

Les actions 1, 2, 3, 4 et 10 ne peuvent être effectuées qu'une fois par tour.

Hormis l'action 5, chaque action doit être achevée avant qu'une autre action ne soit entamée. L'action 5 (déplacer une crevette) peut être exécutée à tout moment entre les actions 1 et 9, même au milieu d'une autre action.

Les actions 2 à 8, si elles sont choisies, sont exécutées entre l'action 1 et l'action 10, dans l'ordre de votre choix.

L'action 10 est la dernière action et aucune autre action ne peut être entreprise ensuite.

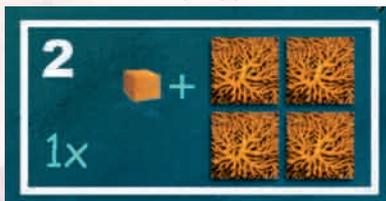
Explication des actions

Action 1: manger un corail avec son poisson perroquet.



Avant toute autre action, votre poisson perroquet peut manger un corail et la crevette qui le garde. (Voir 'Poisson perroquet' p. 11 pour les détails.)

Action 2: Jouer un cube larve et des tuiles polype.



Un joueur peut jouer un cube larve de n'importe quelle couleur. Après avoir montré le cube aux autres joueurs, il ajoute ce cube à la réserve de cubes à côté du plateau de pleine mer.

Un joueur peut alors jouer jusqu'à 4 polypes de derrière son paravent, de la même couleur que le cube joué. En plus, il peut jouer autant de polypes (mangés) qu'il le désire, de la couleur du cube joué, de devant son paravent (Voir 'Polypes mangés' p. 9 pour les détails.)

Action 3: Jouer un second cube larve et d'autres tuiles polype.

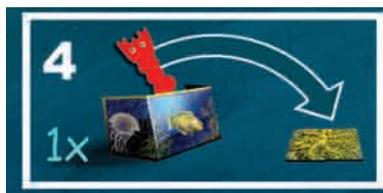


Un joueur peut jouer un second cube larve de n'importe quelle couleur, y compris de la couleur jouée lors de l'action 2. Il ajoute le cube larve joué à la réserve de cubes à côté du plateau de pleine mer.

Il peut alors jouer jusqu'à 4 polypes de derrière son

paravent, de la même couleur que le second cube larve joué. En plus, il peut jouer autant de polypes (mangés) qu'il le désire, de la couleur du cube joué, de devant son paravent.

Action 4: Mettre en jeu une nouvelle crevette.



Un joueur peut jouer une crevette de derrière son paravent sur un corail sans crevette. Au début de la partie, un joueur jouera normalement une crevette lorsqu'il fera grandir un corail.

Indication : Dans les premiers tours de jeu, vérifiez qu'il n'y ait pas de coraux sans crevette. S'il y en a, envisagez de placer une crevette sur ce corail pour en prendre possession et le protéger, même si vous ne jouez pas de polypes. Vous pourrez abandonner ce corail plus tard si vous n'en avez pas besoin.

Action 5: Déplacer des crevettes.



Un joueur peut déplacer une crevette qui est déjà placée sur une tuile polype vers :

1. un autre polype du même corail,
2. un polype d'un autre corail,
3. un bloc de rocher nu,
4. derrière son paravent (et hors des plateaux de jeu).

Une crevette peut être déplacée à n'importe quel moment entre les actions 1 et 9, même au milieu d'une autre action.

Une crevette doit être

déplacée sur une tuile polype ou derrière le paravent du joueur à la fin de son tour. Une crevette ne peut pas rester sur un bloc de rocher nu.

Action 6: Echanger un polype mangé contre une larve de la même couleur.



Echangez un polype mangé contre un cube larve de la même couleur. Le cube larve est placé derrière le paravent du joueur. Le polype est placé dans le sac. (Voir 'Polypes mangés' p. 9 pour les détails.)

Action 7: Acquérir et jouer un cylindre algue.



Echangez un polype mangé contre une algue de n'importe quelle couleur. L'algue acquise doit être jouée immédiatement.

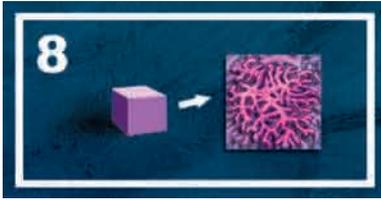
Si un joueur a posé une crevette sur le plateau de pleine mer (Voir 'Poisson perroquet' p. 11 pour les détails.), l'algue peut être placée sur une tuile de combat de coraux ou sur l'emplacement algue. Une seule algue peut être jouée sur une tuile de combat entre coraux par tour.

Si un joueur n'a pas encore posé de crevette sur le plateau de pleine mer, l'algue doit être jouée sur l'emplacement algue. Elle remplace l'algue éventuellement présente.

Pendant un tour, le nombre d'algues qui peuvent être jouées sur l'emplacement prévu n'est pas limité. (Voir 'Tuiles de combat entre coraux et cylindres algues' p. 10.)

Explication des actions (suite)

Action 8: Echanger une larve contre un polype de la même couleur.



Echangez une larve contre un polype de la même couleur. Placez le cube larve avec les autres cubes dans la réserve. Choisissez dans le sac de polypes un polype de la couleur du cube (ou prenez le polype dans la réserve des polypes de bonus pour gagner du temps et remplacez le polype de bonus par la suite). Le polype est placé derrière le paravent du joueur.

'Action' 9: Ne rien faire.



Un joueur peut choisir de n'effectuer aucune action.

Action 10: Ramasser un cube larve et des polypes.



Enfin, après avoir exécuté toutes les actions qu'il souhaite et qu'il était en droit d'effectuer, un joueur choisit un cube larve du plateau de pleine mer et les polypes qui l'accompagnent sur la même case.

Le joueur remplace alors un cube et des tuiles polype de la manière suivante :

1. Le cube larve est remplacé

par un autre cube larve de la même couleur.

2. Pour chacun des cinq cubes larve présents sur le plateau de pleine mer : s'il est accompagné de moins de 3 polypes, ajouter un polype dans la case contenant ce cube larve.

Alternative : Au lieu que ce soit le joueur qui achève son tour qui réalimente les polypes et les cubes larve, vous pouvez trouver plus simple de désigner la personne la plus proche du plateau de pleine mer pour effectuer les remplacements à la fin de chaque tour.

Les tuiles polype de remplacement sont piochées au hasard dans le sac.

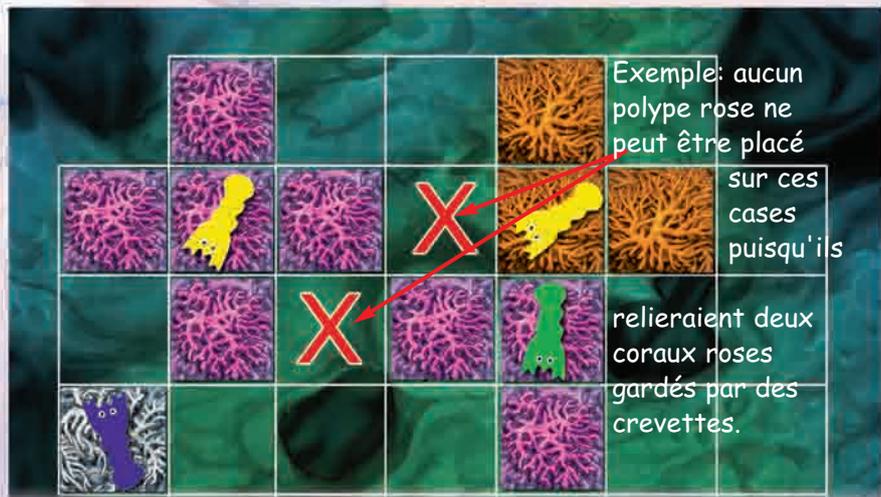
S'il y a moins de 3 polypes dans le sac ou aucun cube larve disponible, voir la section 'Fin de la partie' en page 12.

Le tour passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se déroule en un round continu.

Placer des tuiles polype

Les polypes peuvent être placés sur n'importe quel emplacement de rocher nu où il n'y a ni polype ni crevette (*voir la note ci-dessous*) afin de démarrer un nouveau corail ou d'agrandir un corail existant. La seule exception (*voir l'image à droite*) est qu'un polype ne peut pas être placé dans un espace qui relierait deux coraux de la même couleur si chacun de ces coraux contient une crevette (les crevettes protègent les coraux de cette action).

Note : Une crevette du joueur actif peut être sur un rocher nu pendant son tour. Elle doit finir sur un polype ou derrière le paravent du joueur à la fin du tour. Si une de ses crevettes bloque la case sur laquelle il souhaite jouer un polype, il peut déplacer la crevette à tout moment par



l'action 5.

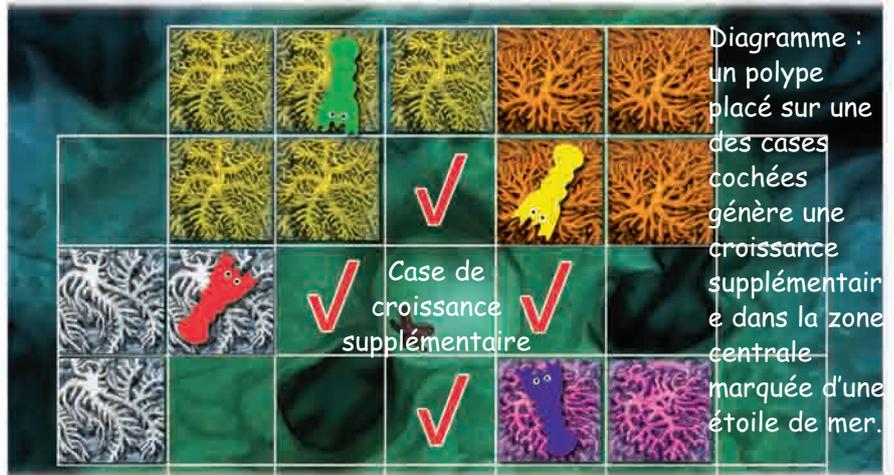
Les polypes ne peuvent qu'étendre des coraux de même couleur. Un corail est étendu en plaçant un polype à côté (horizontalement ou verticalement) d'un polype existant. Les polypes ne sont pas connectés s'ils sont en contact en diagonale.

Tous les polypes joués dans le cadre d'une même action ne sont pas forcément joués sur le même corail.

Il est possible de jouer un polype de façon à étendre un corail protégé par une crevette adverse, par exemple de façon à manger ensuite un polype (voir 'Polypes mangés' en page 9).

Placer des tuiles polype (suite)

Chaque rocher contient une case comportant une étoile de mer, dite 'case de croissance supplémentaire'. A chaque fois qu'un polype est placé à côté d'une case de croissance supplémentaire vide, le corail grandit immédiatement et automatiquement (avant la pose de toute autre tuile) sur cette case (la croissance supplémentaire est obligatoire). Placez-y un polype de la bonne couleur de la réserve des polypes de bonus.



L'exception qui dit qu'un polype ne peut pas être placé s'il connecte des coraux de la même couleur qui chacun contiendrait une crevette s'applique, et dans ce cas la croissance supplémentaire n'a pas lieu. (Dans le cas peu probable où la couleur de polype n'est pas disponible, la croissance supplémentaire n'a pas lieu non plus). Si la case de croissance supplémentaire devient à nouveau vacante, elle générera un nouveau polype la prochaine fois qu'un polype est placé à côté d'elle.

Le polype supplémentaire généré ne compte pas dans la limite des 4 polypes qui peuvent être placés pour un cube larve joué.

Indication: Le premier tour, il est

possible de jouer deux cubes larve et donc deux types de tuiles polype. Cependant, jouer un second type de polypes au premier tour n'est pas recommandé car on ne peut mettre en jeu qu'une crevette par tour. Un des deux coraux commencés ne pourrait pas être protégé et pourrait en conséquence être pris par un autre joueur, qui y jouerait sa crevette.

Indication: Deux coraux de même couleur séparés de deux cases et protégés par des crevettes adverses ne peuvent se rejoindre. Ils sont donc tous deux protégés d'attaques mutuelles.

Indication: Il est plus facile de protéger un corail en bordure de

rocher, car il est moins facilement attaqué.

Indication: Un joueur qui fait grandir des coraux de trois ou quatre types a plus de chances d'obtenir les polypes dont il a besoin qu'un joueur qui se spécialise dans un ou deux types de coraux.

Comme dit précédemment, à l'exception de l'action 5, un joueur doit terminer une action avant d'en commencer une autre. En particulier un joueur qui effectue les actions 2 et 3 ne peut plus placer de polypes de la couleur choisie dans l'action 2 une fois qu'il a placé des polypes d'une autre couleur dans l'action 3.

Attaquer d'autres coraux

Dans certaines circonstances, un polype d'un corail peut dévorer un polype d'un autre corail d'une couleur différente. Un corail attaquant doit toujours être composé d'au moins deux polypes. Un corail attaque en ajoutant un polype sur une case adjacente occupée par un polype non protégé (et il mange ainsi ce polype). Le polype attaquant remplace le polype mangé du corail attaqué.

Le polype mangé est supprimé du plateau et placé devant le paravent de l'attaquant. C'est le moyen essentiel dont disposent les joueurs pour



augmenter leurs possibilités de mouvement.



Exemple: cette tuile de combat entre coraux indique que le corail blanc est

plus fort que le jaune (indépendamment des tailles des coraux), parce que le corail blanc est en haut de la tuile et le corail jaune en bas. Les coraux blancs constitués d'au moins 2 polypes jaunes peuvent donc attaquer des coraux jaunes (voir 'Tuiles de combat entre coraux et cylindres algue' en page 10). Dans cette attaque, le polype blanc remplace le polype jaune et le polype jaune est retiré et placé devant le paravent du joueur attaquant.

Attaquer d'autres coraux (suite)

Exemple: C'est au tour du joueur **rouge**. Derrière son paravent, Rouge dispose de 3 polypes jaunes, de 4 polypes blancs, d'un cube larve jaune et d'un cube larve blanc. Devant son paravent, il dispose d'un polype blanc précédemment mangé.

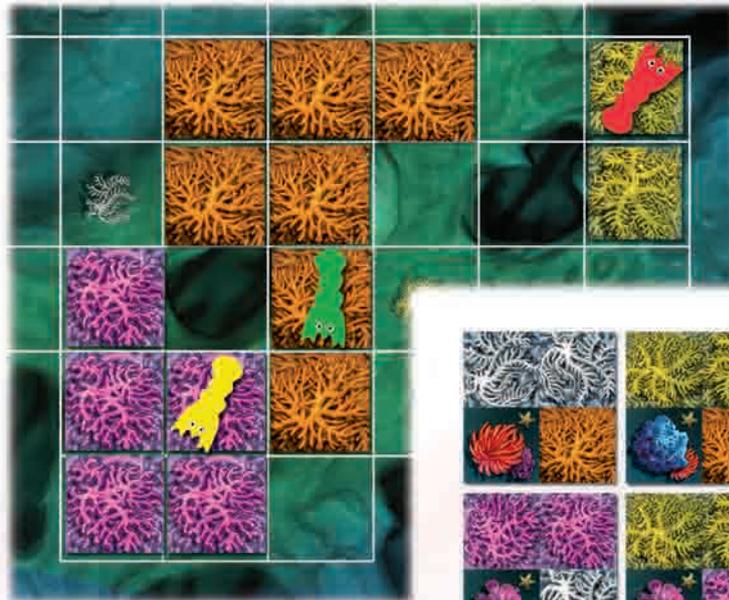
Comme indiqué sur les tuiles de combat entre coraux (les tuiles pertinentes sont montrées ci-contre), les coraux blancs et jaunes sont actuellement plus forts que les oranges, les roses sont actuellement plus forts que les blancs et les jaunes sont plus forts que les roses.

Avant que Rouge ne joue, la position est présentée sur le schéma du haut.

Pendant son tour, Rouge effectue les actions décrites ci-dessous. Le résultat de ces actions est présenté sur le schéma du bas.

Via l'**action 2**, Rouge joue le cube larve jaune et les 3 tuiles polype jaunes. Il place le premier polype sur la case 1. Le corail jaune de Rouge est composé de 3 polypes, il est donc assez grand pour attaquer le corail orange. Les coraux jaunes sont actuellement plus forts que les coraux oranges donc les coraux jaunes peuvent manger les coraux oranges. Rouge joue ses deux autres polypes jaunes (sur les cases marquées 2 et 3, et mange les deux polypes oranges qui s'y trouvaient précédemment).

Via l'**action 7**, Rouge échange un des deux polypes oranges que son corail jaune vient de manger (et de placer devant son paravent) contre un cylindre algue violet. Rouge place ce cylindre algue violet sur la tuile de combat entre coraux jaune/rose (en bas à droite). En conséquence, les autres tuiles de combat entre coraux qui affichent également une algue violette (et qui ne sont pas encore recouvertes par une algue) sont retournées : la tuile de combat entre coraux rose et



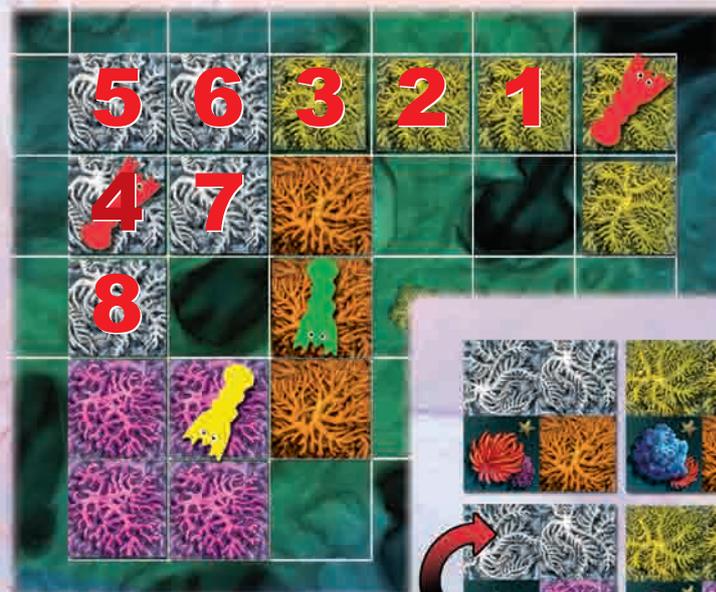
blanche est retournée. Les coraux blancs sont maintenant plus forts que les coraux roses.

Via l'**action 3**, Rouge joue maintenant son cube larve blanc, les quatre polypes blancs de derrière son paravent et le polype blanc de devant son paravent (que Rouge a mangé lors d'un tour précédent). Les deux premières tuiles polype sont placées sur les cases 4 et 5 pour créer un nouveau corail. Comme ce corail est composé de deux polypes, il peut attaquer d'autres coraux. Rouge joue alors les autres

polypes sur les cases 6 et 7 pour manger les polypes oranges et en case 8 pour manger un polype rose.

Via l'**action 4**, Rouge place une de ses crevettes sur la case 4 pour protéger le corail blanc.

A la fin de son tour, Rouge choisira de un à trois polypes et un cube larve via l'**action 10**. Rouge aura également 3 (des 4) polypes oranges et un polype rose devant son paravent, qui ont été mangés par les coraux de Rouge pendant son tour.



Action 7

Attaquer d'autres coraux (suite)

Indication: Si un joueur accumule plusieurs polypes d'une couleur qui ne l'intéresse pas, il peut les jouer dans l'action 2 et les manger dans l'action 3. Ainsi, le joueur peut accumuler des polypes mangés, ce qui a de la valeur.

Indication: Les polypes mangés peuvent être joués sans limitation aucune, en plus de jusqu'à 4 polypes de la même couleur en provenance de derrière le

paravent. Ainsi, dans l'action 2, un joueur peut envisager de consommer entièrement un de ses coraux. Il peut alors éventuellement jouer immédiatement les polypes consommés dans l'action 3, ailleurs sur les plateaux, en convertissant un des polypes mangés en cube larve si nécessaire. Ainsi, il est possible de déplacer de grands coraux d'un plateau à l'autre.

Un corail n'attaquera jamais un corail de sa couleur. Il peut cependant fusionner avec un corail de sa couleur, s'il n'y a pas une crevette sur chacun des deux coraux.

Si un polype est mangé, une des conséquences possibles est qu'un corail soit séparé en deux ou trois coraux différents. Ces morceaux séparés continuent à survivre comme des coraux.

Polypes mangés

Lorsqu'un polype est dévoré par un autre corail, le polype mangé est placé devant le paravent du joueur qui a initié l'attaque.

Chaque polype mangé (est une source de nutriments de valeur et) a les usages suivants :

(1) Il peut être joué comme un nouveau polype en plus des polypes gardés derrière le

paravent (dans les actions 2 et 3). Il n'y a pas de limite au nombre de polypes mangés qui peuvent être joués de cette façon.

(2) Il peut être échangé contre un cube larve de la même couleur (action 6).

(3) Il peut être échangé contre un cylindre algue de

n'importe quelle couleur (action 7).

Indication: Il est possible d'ajouter des polypes à des coraux détenus par d'autres joueurs. Il est donc possible d'utiliser le corail d'un joueur pour attaquer le corail d'un autre joueur (voire votre propre corail). C'est souvent un bon moyen d'obtenir un polype mangé.

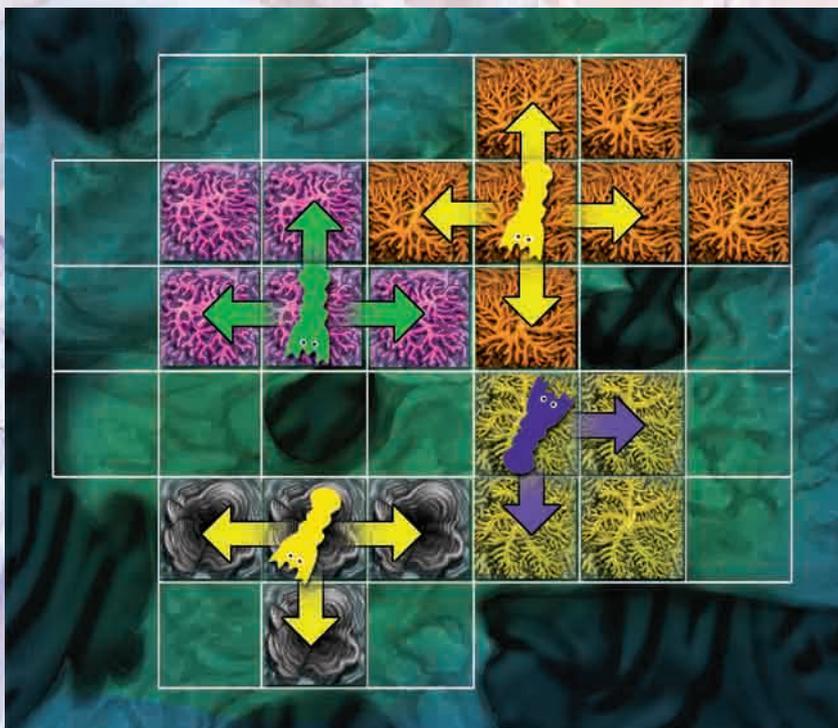
Crevettes

Les crevettes protègent d'une attaque le polype sur lequel elles sont posées et tout autre polype du

même corail adjacent orthogonalement à ce polype. Les crevettes ne protègent pas un

polype adjacent qui ferait partie d'un autre corail.

Les flèches sur le diagramme montrent les polypes protégés.



Les crevettes peuvent être déplacées d'un polype à un rocher nu pendant le tour d'un joueur, mais une crevette doit être placée sur un polype avant la fin du tour, ou doit être ramenée derrière le paravent.

Deux crevettes ne peuvent pas se trouver sur le même corail.

Aucun joueur ne peut avoir à aucun moment plus de deux de ses crevettes sur un rocher.

Les crevettes qui n'ont pas encore été jouées sont conservées derrière le paravent du joueur. Un joueur n'est pas obligé d'annoncer combien de crevettes il a derrière son paravent, si on lui pose la question.

Tuiles de combat entre coraux et cylindres algue

Chaque tuile de combat entre coraux est unique et représente deux des cinq coraux. Le corail double en haut de la tuile est le plus fort. Le polype simple en bas de la tuile peut être mangé par le plus fort. Les coraux plus forts peuvent toujours vaincre les coraux plus faibles, indépendamment de la taille du corail cible.

Sur chaque tuile de combat entre coraux on trouve également deux des quatre types d'algues : bleues, vertes, violettes ou rouges, en bas à gauche de la tuile, et éventuellement une troisième petite algue brune (voir 'Tuiles de combat de coraux' dans la mise en place en p. 3). On voit une algue d'une couleur en grand au premier plan et une petite d'une autre couleur en arrière-plan.

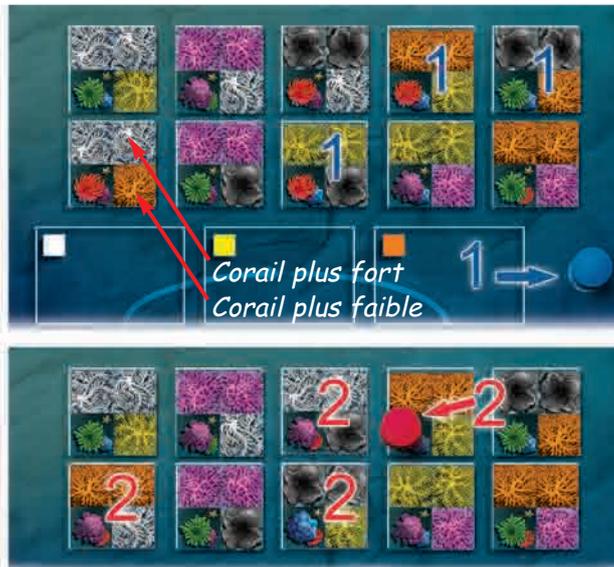
Lorsqu'un joueur échange un polype mangé contre un cylindre algue via l'action 7, il doit immédiatement jouer cette algue. Les options possibles pour la jouer dépendent du fait que ce joueur ait ou non déjà placé une crevette sur le plateau de pleine mer suite au fait que son poisson perroquet ait mangé son premier corail (voir 'Poisson perroquet' p. 11).

Si un joueur a placé une crevette sur le plateau de pleine mer, il peut:

1. soit placer le cylindre algue sur l'emplacement prévu sur le plateau de pleine mer,
2. soit placer le cylindre algue sur une des tuiles de combat entre coraux.

Si un joueur n'a pas encore placé de crevette sur le plateau de pleine mer, il doit placer l'algue sur l'emplacement prévu sur le plateau de pleine mer.

Un joueur peut échanger plusieurs polypes mangés contre autant



Exemple. Haut : effets d'une algue bleue sur les tuiles de combat entre coraux (telles que mises en place dans le placement initial p. 3), après retournement des tuiles marquées 1.

Bas : effets d'une algue rouge jouée sur la tuile désignée, après retournement des tuiles marquées 2.

d'algues dans son tour, mais il ne peut placer qu'une seule algue sur une tuile de combat entre coraux.

Toutes les autres algues doivent être placées sur l'emplacement algue du plateau de pleine mer. Si une algue est placée sur l'emplacement du plateau de pleine mer, on retourne toutes les tuiles de combat entre coraux sur lesquelles est représentée une grande algue de la même couleur que l'algue jouée et sur lesquelles il n'y a pas de cylindre algue. L'algue éventuellement présente sur l'emplacement du plateau de pleine mer est retirée et placée dans la réserve des algues, pour être réutilisée ultérieurement dans la partie. Comme indiqué ci-dessus, il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut choisir cette option pendant son tour.

Si une algue est placée sur une tuile de combat entre coraux, elle doit être de la même couleur que la grande algue présente sur la tuile. La tuile sélectionnée ne doit pas encore contenir de cylindre algue. On retourne toutes les autres

tuiles de combat entre coraux sur lesquelles on voit une grande algue de la couleur de l'algue jouée et qui n'ont pas de cylindre algue. Rappel : cette option ne peut être choisie qu'une fois par tour.

De l'autre côté de la tuile, les couleurs des coraux et des algues sont inversées. L'algue a donné de l'énergie au corail le plus faible, le rendant ainsi plus fort. La petite algue en arrière-plan, quant à elle, permet simplement aux joueurs de savoir quelle couleur d'algue jouer pour ramener la tuile dans le sens initial.

Indication: Le placement judicieux des cylindres algue sur les tuiles de combat entre coraux est une composante

essentielle de la victoire. Un cylindre algue verrouille la tuile de combat entre coraux dans cette position pour toute la suite de la partie. A la fin de la partie, pour chaque corail fort présent en double sur ces tuiles, la valeur de ce corail augmente. Il est donc avantageux de fixer les tuiles de combat entre coraux de façon à augmenter la valeur des polypes mangés par son poisson perroquet.

Comme mentionné, lorsqu'un polype mangé est échangé contre une algue, l'algue doit être jouée immédiatement. S'il n'est pas possible de jouer une certaine couleur d'algue immédiatement, cette couleur d'algue ne peut pas être choisie.

Un joueur ne peut pas placer d'algue sur la dernière tuile de combat entre coraux non recouverte, finissant ainsi la partie (voir 'Fin de la partie' en p. 11), si le poisson perroquet de ce joueur n'a pas consommé au moins deux polypes (en incluant le polype mangé en début de partie pendant le placement initial).

Poisson perroquet

Une fois qu'un corail est suffisamment grand - au moins 5 polypes - il peut être mangé par le poisson perroquet. Dans l'action 1, au début du tour d'un joueur, le poisson perroquet peut manger un corail qui comporte au moins cinq polypes et qui est protégé par la crevette du joueur. Un poisson perroquet ne peut pas manger de corail protégé par la crevette d'un autre joueur ou non protégé.

Lorsqu'un poisson perroquet mange un corail, les quatre premiers polypes du corail sont remis dans le sac. Remuez bien le sac afin que ces tuiles soient bien mélangées aux autres. Le ou les polypes supplémentaires sont placées dans le poisson perroquet du joueur. Les polypes dans le poisson perroquet composent le score du joueur en fin de partie. (Voir également les règles de la section 'Fin de partie', lorsque cinq polypes sont remis dans le sac et non quatre).

Si le corail est le premier corail à être mangé par le poisson perroquet du joueur, la crevette qui gardait ce corail et qui est également consommée est placée sur un des espaces prévus sur le plateau de pleine mer. Si le

joueur a déjà mangé un corail et a donc déjà une crevette sur le plateau de pleine mer, la crevette qui vient d'être mangée est placée dans le poisson perroquet avec les polypes. Placer une crevette sur le plateau de pleine mer signifie que le joueur de cette couleur a maintenant le droit de placer des cylindres algue sur les tuiles de combat entre coraux.

Indication: Surveillez bien combien de crevettes vos adversaires ont déjà mangé afin d'anticiper la fin de partie. Par exemple, si le poisson perroquet

d'un joueur a déjà mangé deux crevettes, la partie pourrait s'arrêter en deux tours.

Si un joueur a déjà exécuté une action pendant son tour, le poisson perroquet ne peut pas manger un corail pendant ce même tour. Le joueur devra attendre son prochain tour pour pouvoir manger le corail.

Un joueur a le droit de regarder dans son poisson perroquet à tout moment pour voir les polypes qu'il a déjà mangés. Il n'a pas le droit de regarder dans les poissons perroquet adverses.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un des événements suivants a lieu :

1. Toutes les tuiles de combat entre coraux sont recouvertes par une algue.
2. Les quatre crevettes d'un joueur sont mangées par son poisson perroquet.
3. Il ne reste aucun emplacement pour jouer un polype (très improbable).
4. Il n'y a pas suffisamment de polypes ou de cubes larve pour remplacer ceux pris par un joueur à la fin de son tour (tout aussi

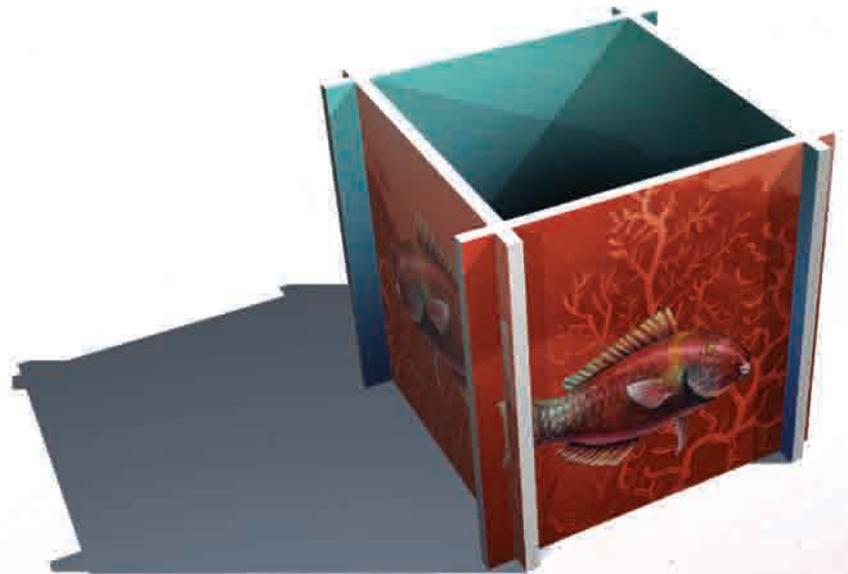
improbable).

Dans le cas improbable où le sac de polypes est vide, placez les cinq polypes de bonus dans le sac pour poursuivre la partie.

Si la partie s'arrête suite aux événements 1 ou 2 (ce qui sera presque toujours le cas), tous les joueurs sauf le joueur qui termine la partie ont le droit à un tour supplémentaire. Dans ce tour additionnel, la seule action possible est de donner à manger un polype à leur poisson perroquet. Cependant,

à cette occasion, les joueurs doivent placer cinq polypes dans le sac au lieu des quatre polypes habituels.

Note: Le premier joueur semble avoir un avantage puisqu'il n'y a aucune nécessité que les joueurs aient joué le même nombre de tours. Ceci est compensé par le fait que les joueurs suivants commencent la partie avec davantage de polypes, ce qui réduit la nécessité de faire des tours dans lesquels ils ne font que récupérer des polypes via l'action 10.



Score

A la fin de la partie, on décompte le contenu de chacun des poissons perroquet.

Chaque polype vaut un point plus un point par tuile de combat entre coraux qui montre cette couleur de polype en haut de la tuile. Chaque polype vaut donc entre '1' et '5' points.

Remarquez que la somme des valeurs des cinq types de coraux (première colonne du tableau suivant) vaut toujours 15 (10 parce qu'il y a 10 tuiles de combat entre coraux plus 5 car ils ont chacun une valeur de base de 1 point).

Si deux joueurs ou plus ont le même score, le classement se

définit en comparant les critères suivants jusqu'à ce qu'un joueur ait davantage que l'autre :

- 1 - nombre de polypes mangés disponibles devant le paravent
- 2 - nombre de cubes larve non joués
- 3 - nombre de polypes non joués

4 - nombre de polypes sur les plateaux appartenant à des coraux protégés par les crevettes de ce joueur.

Dans le cas improbable où les joueurs soient toujours à égalité après comparaison de ces critères, ils sont ex-aequo.

Exemple de score

	Valeur	Violet	Vert	Rouge	Jaune
Gris	2	(2)	4 (0)	0 (0)	0 (3) 6
Rose	3	(0)	0 (1)	3 (0)	0 (3) 9
Orange	2	(0)	0 (0)	0 (4)	8 (0) 0
Blanc	3	(3)	9 (0)	0 (4)	12 (0) 0
Jaune	5	(1)	5 (4)	20 (0)	0 (1) 5
Total	15		18	23	20 20

Le nombre de polypes mangés par chaque poisson perroquet est affiché entre parenthèses.

Règles avancées

Une fois familiarisés avec Reef Encounter, vous pouvez préférer un jeu plus long, plus tactique, dans lequel il y aura davantage d'opportunités d'exploiter les indications fournies dans ce

livret de règles. Vous pouvez essayer les modifications suivantes :

1. pas de tuiles bonus si on place des polypes à côté

d'une case de croissance supplémentaire.

2. le nombre de polypes remis dans le sac quand un corail est mangé passe de 4 à 5 (en fin de partie de 5 à 6).

Remerciements

Conception du jeu par **Richard Breese**.

Conception graphique par **Mariano Iannelli**.

Traduction française par **Nathalie Jolly**.

Traduction hollandaise par **Frank Quispel**.

Edité par Quined Games BV
Postal number 1121
3260 AC Oud-Beijerland
Pays-Bas

Quined Games a été fondé par deux frères, Arno et Frank Quispel, passionnés de jeux de plateaux, et souhaite éditer des jeux hors du commun.

Pour en savoir plus sur Reef Encounter et Quined Games : www.quined.com.

Reef Encounter est inspiré par 'La planète bleue' de David Attenborough et la BBC.

Remerciements spéciaux à **Mark, Stuart and Jonathan Breese** pour leurs nombreuses séances de test.

Merci également à **Peter Armstrong, Rüdiger Beyer, Tony Boydell, Barbara Dauenhauer, Bob Gingell, Tom Hegarty, Alan How, James McCarthy, Alan Paull, Charlie Paull, Mike Siggins et Graham Staplehurst**.

Grand merci également aux garçons de **Castle Lodge**, à tous mes amis de **Am Kiefernain** et à tous ceux qui ont participé au développement et aux séances de test de Reef Encounter.

Edité en Octobre 2005.
Copyright : What's Your Game, Italy

Ne manquez pas un Reef Encounter du deuxième type !