

UN GIOCO DI
EMERSON MATSUUCHI

Reef



Reef

Osserva la crescita della più bella ed esotica tra le strutture naturali: la barriera corallina. Il reef, che si trova principalmente nell'Indo-Pacifico, ha impiegato migliaia di anni per crescere. In tutto questo tempo, ha incantato la vita marina e creato un incredibile ecosistema acquatico. Preparati a fare altrettanto e apri gli occhi sulla bellezza degli oceani.

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è collezionare il maggior numero di punti acquistando e giocando in modo sapiente le carte che ti permettono di far crescere il tuo reef e fare punti dalla sua composizione.

PREPARAZIONE

112 pezzi di corallo
(28 pezzi di ciascun colore)



88 gettoni punto



60 carte



4 plance giocatore



Suddividi i 112 pezzi di corallo per colore formando 4 riserve separate (A). A seconda del numero di giocatori, ciascuna delle 4 riserve deve essere composta da un certo numero di pezzi di corallo:

- se siete in 4 giocatori: usate tutti i **28 pezzi di corallo** di ciascun colore;
- se siete in 3 giocatori: usate **24 pezzi di corallo** di ciascun colore;
- se siete in 2 giocatori: usate **18 pezzi di corallo** di ciascun colore.

Rimetti nella scatola qualsiasi pezzo di corallo (d'ora in poi chiamato Corallo) non utilizzato.

Suddividi i gettoni punto per valore (1, 3, 5, 10 e 20) formando riserve separate per ciascun valore (B).

Consegna a ciascun giocatore tre gettoni da 1 punto (C) che egli posiziona di fronte a sé per formare la propria riserva personale. Qui collezionerà tutti i propri gettoni punto.

Mescola le 60 carte e consegnane 2 a faccia in giù a ciascun giocatore (D). Ciascuno prende le carte in mano, tenendole nascoste agli altri giocatori.

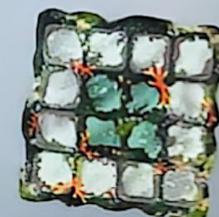
Quindi, metti il mazzo con le restanti carte da parte.

Prendi tante plance giocatore (E) quanti sono i giocatori. Assicurati che la plancia con la stella marina (F) sia inclusa. Mescolale e consegnane una a caso a ciascun giocatore. Il giocatore che riceve la plancia con la stella marina è il primo giocatore.

Ciascun giocatore prende 1 Corallo di ciascun colore dalle riserve (G).

Poi, ciascun giocatore, in qualsiasi ordine, posiziona uno dei suoi 4 Coralli su ciascuno dei 4 spazi centrali della sua plancia giocatore (H).

La variante per esperti della preparazione del gioco prevede invece che ciascun giocatore possa posizionare i suoi 4 Coralli su un qualsiasi spazio della propria plancia, piuttosto che sugli spazi centrali. Può anche impilarli uno sull'altro come desidera.



Ciascun giocatore deve lasciare un po' di spazio vicino alla propria plancia giocatore per una pila degli scarti di carte a faccia in su (I).

Ora prendi il mazzo di carte messo precedentemente da parte e posizionalo al centro del tavolo (J) a faccia in su per formare un mazzo di pesca.

2 Prendi 3 carte da questo mazzo a faccia in su e posizionale in fila vicino al mazzo. Queste sono le carte in fila (K).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco Reef si svolge in round. Cominciando dal primo giocatore e poi in senso orario fino al termine del gioco (vedi "Fine del gioco" a pagina 4), ciascun giocatore gioca un solo turno per round.

Nel tuo turno, **devi** svolgere **una** delle due seguenti azioni:

A prendere 1 carta dalla fila (o dal mazzo) per metterla nella tua mano;

Oppure

B giocare 1 carta dalla tua mano per far crescere il tuo reef **E** (se possibile) fare punti per aver completato una composizione.

Poi, è il turno del giocatore alla tua sinistra.

A PRENDERE 1 CARTA DALLA FILA DI CARTE (O DAL MAZZO) PER METTERLA NELLA TUA MANO

Scegli una delle 3 carte dalla fila e mettila nella tua mano. Se sopra la carta sono presenti gettoni da 1 punto, prendili e mettili nella tua riserva.

Riporta poi il numero di carte della fila a 3 muovendo la carta in cima al mazzo sulla fila.

Invece di prendere una delle 3 carte dalla fila, puoi prendere la carta in cima al mazzo a faccia in su e metterla nella tua mano. Per fare ciò, devi mettere 1 gettone punto dalla tua riserva personale sulla carta della fila con il valore del punto minore **stampato** (il numero in basso a destra). In caso di carte con lo stesso valore punto, metti il gettone su una qualsiasi delle carte in parità. Se non hai gettoni punto nella tua riserva, non puoi prendere la carta in cima al mazzo.

Attenzione: puoi tenere in mano 4 carte al massimo. Se hai già 4 carte in mano, allora non puoi prendere un'altra carta. Devi eseguire invece l'azione **B**.



B GIOCARE UN CARTA DALLA TUA MANO PER FAR CRESCERE IL TUO REEF E (SE POSSIBILE) FARE PUNTI PER AVER COMPLETATO UNA COMPOSIZIONE

Gioca 1 carta dalla tua mano mettendola a faccia in su sulla pila degli scarti, vicino alla tua plancia giocatore. Poi, svolgi questi due passaggi nel seguente ordine:

1 Prendi dalle riserve dei rispettivi colori **entrambi** i Coralli mostrati nella parte superiore della carta giocata e posizionali dove vuoi sulla tua plancia giocatore. Puoi mettere ciascun Corallo su uno spazio libero oppure in pila su uno o più Coralli. Puoi anche posizionare questi due Coralli uno sopra all'altro in qualsiasi ordine o separatamente. Tuttavia, una volta posizionati, i Coralli non possono essere spostati fino al termine del gioco.

Attenzione: è lecito impilare fino ad un massimo di 4 Coralli.



2 Successivamente, puoi fare punti se hai realizzato la **composizione** mostrata nella parte **inferiore** della carta giocata.

Verifica, quindi, quante volte tale composizione appare nel tuo reef:

- se la composizione non appare, non fai alcun punto;
- se la composizione appare **1 volta**, prendi dalla riserva i punti indicati nell'angolo in basso a destra sulla carta e mettili nella tua riserva di punti;
- se la composizione appare **più volte**, prendi **tante volte** i punti stampati nell'angolo in basso quante la composizione appare.

Per determinare se e quante volte appare la composizione nel tuo reef, segui le regole sotto.

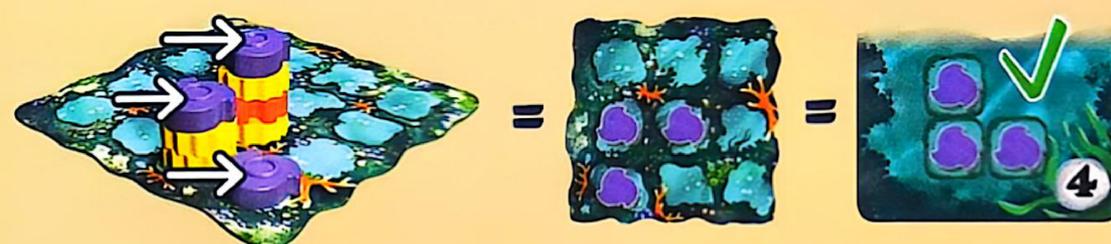


Le composizioni possono apparire in qualsiasi orientamento ad **angolo retto**.



Solo la visione dall'alto è rilevante!

Per identificare la composizione, infatti, conta solo il colore del **Corallo in cima**, indipendentemente dal colore dei Coralli che stanno sotto.



Inoltre, se una composizione su una carta mostra Coralli **senza numeri stampati** al loro interno, l'altezza dei tuoi Coralli non è rilevante ai fini del completamento della composizione.

I numeri stampati, invece, indicano altezze specifiche:



Quindi, se la composizione ha un numero stampato, contano solo i Coralli in alto del giusto colore e della giusta altezza.

Se la composizione ha un numero stampato con un "+" a fianco, significa che contano tutti i Coralli in alto del giusto colore e della giusta altezza uguale o superiore al valore stampato.



Se la composizione ha un numero stampato su un Corallo jolly (una figura con 4 colori), solo l'altezza dei Coralli è rilevante, non il loro colore.



Puoi contare ciascun Corallo in alto **una sola** volta per composizione. Quindi, per vedere la stessa composizione più volte nel tuo reef, ciascuna di essa non deve condividere alcun pezzo.

Ci sono 8 carte come questa che mostrano una composizione speciale. Tutte hanno combinazioni di colore diverse, ma funzionano fondamentalmente allo stesso modo.

Per esempio, la composizione a destra significa: prendi 2 punti per ciascun Corallo **VIOLA** visibile dall'alto che sia adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) alla pila di Corallo più alta con un Corallo **GIALLO** in cima.

In caso di pareggio per l'altezza, scegli **una** di esse.

(L'altezza delle pile dell'altro colore e delle pile viola non è rilevante; l'importante è che non ci sia una pila più alta con un giallo in cima).



FINE DEL GIOCO

Non appena **almeno una** delle riserve di Corallo di un colore si esaurisce, la partita volge al termine. Dopo che tutti i giocatori avranno concluso il proprio turno nel round in corso, il gioco finisce.

La partita termina **immediatamente**, invece, solo in rari casi in cui il mazzo di carte si esaurisce.

I giocatori che hanno ancora in mano delle carte possono ora guadagnare punti dalle composizioni di quelle carte (ma senza prendere prima pezzi di corallo). **Tuttavia**, per ogni carta che un giocatore ha ancora in mano, egli può guadagnare punti per una composizione completa solo **una volta**, anche se questa si ripete più volte sul suo reef.

Dopo aver completato questo passaggio, il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha coperto più spazi sulla sua plancia giocatore. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con più pile di 4 Coralli. Se il pareggio non è ancora risolto, allora la vittoria è condivisa.

NOTE GENERALI

- Durante l'ultimo round, se devi prendere dei Coralli di un colore da una riserva che non ne ha a sufficienza, prendine il più possibile e continua il tuo turno come al solito.
- In qualsiasi momento del gioco, puoi scambiare gettoni punto tra la tua riserva personale e quella generale (oppure tra quelli presenti su una carta scoperta e la riserva) per avere diversi tagli dello stesso valore.
- Durante la partita puoi impilare i tuoi gettoni punto per nascondere il totale dei tuoi punti.
- La riserva dei gettoni punto è considerata illimitata. Nel caso in cui dovessi esaurire tutti i gettoni punto, potrai usare qualsiasi oggetto a tua disposizione come sostituto.

RINGRAZIAMENTI

Game Design:	Emerson Matsuuchi
Produttore:	Sophie Gravel
Sviluppo:	Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert e Philippe Schmit
Direzione Artistica:	Philippe Guérin
Illustrazioni:	Chris Quilliams
Graphic Design:	Philippe Guérin, Karla Ron e Marie-Eve Joly
Editing:	Viktor Kobilke
Revisione EN:	Neil Crowley e Anh Tú Tran
Affari Esteri:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke e Philipp El Alaoui
Comunicazioni:	Mike Young e Kathrin Rohde
Marketing:	Martin Bouchard
Traduzione Italiana:	Anna Genovese
Revisione Italiana:	Cristina Fenizia e Alfredo Genovese



www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com

Tutti i diritti riservati

© 2018 Plan B Games Inc.

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

Nessuna parte di questo gioco può essere riprodotta senza specifica autorizzazione.

Si prega di conservare queste informazioni per riferimenti futuri.

Fabbricato in Cina



www ghenosgames.com
info@ ghenosgames.com

Tutti i diritti riservati

Distribuito in Italia da:

Ghenos Srl
 Vial L. Montegani 6
 20141, Milano, Ita