



A GAME BY
EMERSON MATSUUCHI

Reef

Reef

Постпостерігайте за ростом неймовірно цікавої екзотичної природної структури - коралового рифу. Рифи, що зустрічаються переважно в Індо-Тихоокеанському регіоні, ростуть тисячі років. За цей час вони стали своєрідними центрами морського життя і створили дивовижні водні екосистеми. Спробуйте й ви... відкрити очі на красу океанів.

МЕТА ГРИ

Розвивати свій риф і оцінюйте його структуру, розумно оперуйте картами – купуйте та розіграйте їх, щоб зібрати протягом гри найбільшу кількість балів.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

112 коралів

(28 шт. кожного кольору)



88 жетонів з балами

44 x



10 x



15 x



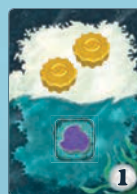
15 x



4 x



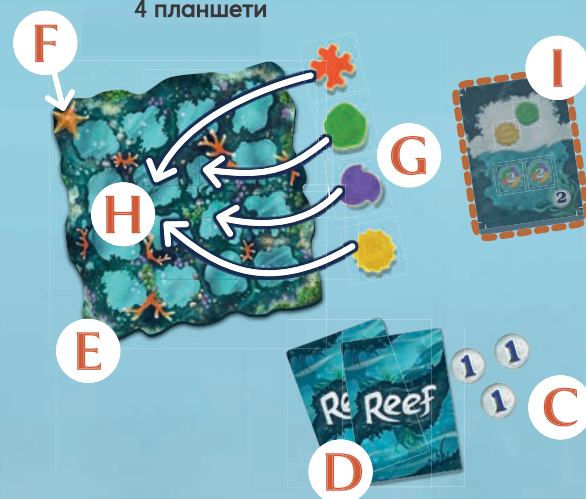
B



K

60 карт

4 планшети



Відсортуйте 112 коралів за кольором, щоб сформувати 4 окремі купки (A). Залежно від кількості гравців, кожна з цих 4-х купок має містити певну кількість коралів:

- У грі 4-х гравців: залиште всі **112 фішок**.
- У грі 3-х гравців: залиште по **24 корали** кожного кольору.
- У грі для двох гравців: залиште по **18 коралів** кожного кольору.

Поверніть невикористані корали до коробки.

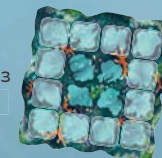
Відсортуйте жетони з балами за номіналом (1, 3, 5, 10, 20) і сформуйте купки для кожного ґатунку (B).

Роздайте кожному гравцеві по три жетони вартістю 1 бал (C), які вони кладуть перед собою як власний стартовий капітал.

Сюди кожен збиратиме всі свої жетони з балами. Перетасуйте 60 карт і роздайте по 2 карти долілиць кожному гравцеві (D). Гравці беруть свої карти в руки, приховуючи їх від суперників. Відкладіть поки що колоду карт убік.

Візьміть планшети гравців (E) згідно з кількістю учасників гри, переконайтеся, що серед них є планшет із зірочкою (F) та відкладіть убік зайві. Покладіть навмання по одному планшету перед кожным гравцем. Зірочка означає, що володар цього планшета ходитиме першим. Всі гравці беруть по 1 коралу кожного кольору (G) й викладають їх у довільному порядку на **центральної клітини** своїх ігрових планшетів (H).

Якщо всі гравці вже добре знають правила гри, одним з варіантів налаштування може бути такий: розмістіть 4 корали на будь-яких клітинках свого планшета, **окрім** 4-х центральних. Їх навіть можна складати купками один на одного.



Поруч зі своїм ігровим планшетом гравці мають залишити трохи місця для відкидання карт у відбій (I).

Тепер візьміть сформовану раніше колоду карт і покладіть її **горілиць (J)** в центрі стола.

Три верхні карти з цієї колоди покладіть поряд з колодою також **горілиць**. Цей ряд з 3 карт утворює ринок (K).

ХІД ГРИ

Гра "Риф" (Reef) складається з декількох раундів. Гравці роблять по одному ходу в кожному раунді, починаючи з першого гравця і так далі за стрілкою годинника до кінця гри (див. "Фінал гри" на сторінці 4).

У свій хід ви маєте виконати одну з наступних двох дій:

A Взяти відкриту карту з ринку або з колоди в руку

АБО

B Зіграти картою з руки, щоб виростити риф і, можливо, отримати бали за візерунок

Потім настає черга гравця ліворуч від вас.

A ВІЗЬМІТЬ КАРТУ З РИНКУ АБО З КОЛОДИ В РУКУ

Виберіть одну з 3 карт й візьміть її в руку. Якщо на цій карті є жетони з балами, покладіть їх у свій особистий запас балів. Тепер перемістіть верхню карту з колоди на ринок на звільнене місце. На ринку має бути завжди 3 карти. Альтернативно можете взяти собі в руку верхню карту з колоди. Однак, щоб зробити це, ви повинні заплатити за неї, тобто покласти один жетон вартістю 1 бал з вашого особистого запасу жетонів з балами на карту з найменшим значенням балів (цифра в нижньому правому куті) на ринку. Якщо зараз на ринку відкрито декілька карт з найменшим значенням балів, покладіть жетон на одну з них на ваш вибір. Якщо ваш особистий запас жетонів з балами порожній, ви не можете взяти верхню карту з колоди для розіграшу.

Увага! У вас в руках може бути не більше 4-х карт. Якщо у вас вже є 4 карти в руці, ви не можете взяти ще одну. Ви musíte виконати дію B.

B ЗІГРАТИ КАРТУ З РУКИ, ЩОБ ВИРОСТИТИ РИФ і, можливо, ОТРИМАТИ БАЛИ ЗА ВІЗЕРУНОК

Покладіть карту з руки у відбій горілиць поруч зі своїм планшетом. Потім виконайте дві наступні дії у такому порядку:

1 Із купок відповідних кольорів візьміть обидва корали, що зображені у верхній частині вашої зіграної карти. Розмістіть їх на вашому планшеті: кожен з них можна покласти на будь-яку вільну клітинку або на будь-який корал чи стопку коралів. Ці два корали можна покласти разом один на одного або окремо. Однак після того, як ви їх поклали, вони залишатимуться на своїх місцях до кінця гри.

Увага: існує обмеження на стопку коралів: якщо вона вже містить 4 корали, ви не маєте права додати жодного корала.



3

2 Тепер отримайте бали за візерунок, зображений внизу карти, яку ви розіграли. Для цього перевірте, як часто цей візерунок зустрічається на вашому рифі:

- Якщо такого візерунка немає у вашому рифі, то нічого не відбувається.
- Якщо візерунок зустрічається **один** раз, візьміть зі запасу кількість балів, вказану в правому нижньому кутку карти й покладіть їх у свій власний запас балів.
- Якщо візерунок зустрічається **кілька** разів у вашому рифі, візьміть вказану кількість балів **стільки разів**, скільки разів зустрічається візерунок.

Щоб визначити, чи зустрічається і як часто він зустрічається у вашому рифі, застосуйте наступні правила:

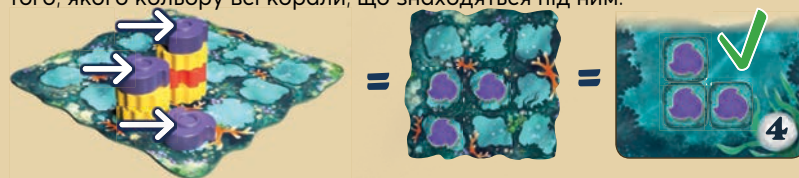


Візерунки можуть бути будь-якої прямокутної орієнтації.



Тільки вид зверху має значення!

Це означає, що в будь-якій стопці завжди враховується тільки колір **верхнього корала** у візерунку, незалежно від того, якого кольору всі корали, що знаходяться під ним.



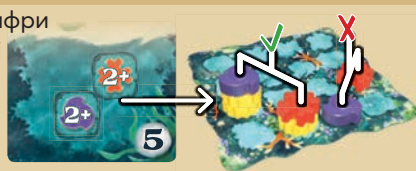
Це також означає, що якщо візерунок на карті **не має** коралу з **позначкою цифри**, висота верхнього корала не має значення при зарахуванні цього візерунку.

Зазначені числа, однак, вказують на конкретні висоти стовпчиків:



Отже, для візерунка з певною цифрою на коралі, зараховуються тільки стовпчики, де верхні корали мають **відповідний колір і висоту розташування**.

Якщо на візерунках є друковані цифри зі знаком "+" поруч з ними, всі ваші верхні корали відповідного кольору і з висотою, що **дорівнює або перевищує** надруковану цифру, зараховуються.



Якщо на карті зображено корал-джокер (4-кольоровий корал) з цифрою, матиме значення тільки **висота** верхніх коралів, а не їх колір.



Кожен з ваших верхніх коралів може бути зарахований лише **один** раз. Таким чином, щоб отримати бали за декілька однакових візерунків, фішки коралів в них не мають повторюватися.

В колоді є 8 карток, на яких зображені особливі завдання, подібні до цього. Всі вони мають різні комбінації кольорів, але мають однаковий сенс.

Наприклад, візерунок праворуч означає: отримайте 2 бали за кожний **ФІОЛЕТОВИЙ** корал, який **межує** (ортогонально або по діагоналі) з **найвищим** стовпчиком, увінчаним **ЖОВТИМ** коралом.



Якщо є декілька однаково високих, оберіть **один** з них. (Не має значення, наскільки високими є стовпчики інших кольорів, включно з фіолетовими, бо обираємо серед стовпчиків з жовтим коралом зверху).



ФІНАЛ ГРИ

Як тільки закінчатся корали хоча б **одного кольору**, гра добігає кінця, гравці завершують поточний раунд гри. У рідкісних випадках гра також закінчується **негайно**, якщо закінчуються карти в колоді. Кожен гравець, у якого на руці залишилися карти, може підрахувати візерунки на цих картах (корали вже брати не потрібно). **Однак**, за кожну карту, що залишилася у гравця на руці, він може зарахувати завершений візерунок лише один раз, навіть якщо цей візерунок утворено на його рифі кілька разів.

Після цього гравець, який набрав найбільшу кількість балів, оголошується переможцем. У разі нічийї перемагає гравець, який має найбільше закритих клітинок на своєму планшеті. Якщо і після цього залишається нічия, перемагає гравець, який зібрав найбільшу кількість стовпчиків з 4-х коралів, або святкують перемогу разом.

ЗАГАЛЬНІ ПРИМІТКИ

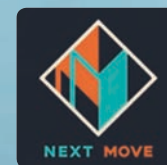
- В останньому раунді, якщо вам потрібні корали певного кольору, а їх вже не вистачає, візьміть стільки, скільки є й продовжуйте свій хід у звичайному режимі.
- У будь-який час ви можете обміняти жетони з балами з вашого власного запасу на жетони з запасу гри, щоб отримати інші номінали на ту ж саму суму.
- Під час гри ви можете перевертати жетони з балами, щоб приховати фактичну кількість балів від суперників.
- Запас жетонів з балами вважається необмеженим. Якщо у вас закінчилися жетони, використовуйте будь-які предмети для заміни.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Game Design:	Emerson Matsuuchi
Producer:	Sophie Gravel
Development:	Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert, Philippe Schmit
Art Direction:	Philippe Guérin
Illustrations:	Chris Quilliams
Graphic Design:	Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Eve Joly
Editing:	Viktor Kobilke
Revision:	Neil Crowley, Anh Tú Tran
Foreign Affairs:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke, Philipp El Alaoui
Communications:	Mike Young, Kathrin Rohde
Marketing:	Martin Bouchard

Development by:

Переклад
українською мовою
ТОВ Бельвіль



www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com

All rights reserved

© 2018 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0, Canada.

No part of this product may be reproduced
without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China