

Reef ENCOUNTER

of the
second kind



by Richard Breese
expansion set



The following rules for Reef Encounter of the Second Kind

are supplementary to the basic rules of Reef Encounter and are used when playing with this expansion set.

Contents

4 blue wooden shrimps, 48 special tiles, 28 cards (English, German) and 1 rules sheets (English, German).

Set up

Place the 'special' tiles (the tiles from Reef Encounter of the Second Kind) into the bag together with the 'ordinary' polyp tiles (the tiles from Reef Encounter).

(Alternatively see the recommended variant on page 19)

When a player draws their polyp tiles at the beginning of the game (see page 4, paragraph 3) they should now show the tiles to the other players.

This disclosure is not required in the basic game. Any special tiles that are drawn by a player, or are drawn for placement on the open sea board during the set up phase, are returned to the bag and replacement tiles drawn.



Place one of the four blue shrimps on the fifth (light shaded) space on the open sea board.

Place the other three blue shrimps by the side of the open sea board.

Place the action cards face down in a pile by the side of one of the boards.

New turn actions explained

Actions 1 to 10 are explained on pages 5 to 6. Reef Encounter of the Second Kind introduces new actions: 0, 8a, 8b, 8c, and amends action 1, as detailed below. (The new 'numbers' are chosen to preserve the original numbering.)

Action 0: Crown of thorns attacks.



This action occurs automatically at the beginning of a player's turn, it is not an action chosen by the player. Check the location of any crown of thorns tiles which are on the rocks.

If a crown of thorns tile is orthogonally next to a polyp tile which forms part of a coral protected by one of your shrimps, then the crown of thorns will attack that polyp tile.

If not, then if a crown of thorns tile is orthogonally next to an unprotected polyp tile, the crown of thorns will attack that polyp tiles.

If not, then the crown of thorns tile is not activated during that player's turn.

(See 'crown of thorns tiles' on pages 16 to 18 for details)

Action 1: Eat one coral and a shrimp with the parrotfish.



In Reef Encounter, action 1 allows your parrotfish to eat one coral, together with the shrimp guarding it, before any other action is taken.

In Reef Encounter of the Second Kind, when a player's parrotfish eats its first coral, a player must also play an action card that depicts a blue shrimp in the top right corner of the card. (See 'Blue Shrimps' on pages 14 to 15.)

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@whatyourgame.it

zman@zmangame.com

Dieses Spiel wurde von der Fernsehendung '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.

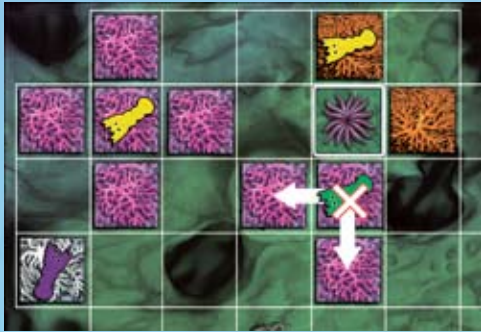
Testrunden: Rüdiger Beyer, Tony Boydell, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Barbara Dauenhauer, James McCarthy, Stuart Maine, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mikael Sheikh, Graham Staplehurst, Andy Williams, Ian Wilson.

Veröffentlicht im Oktober 2008.

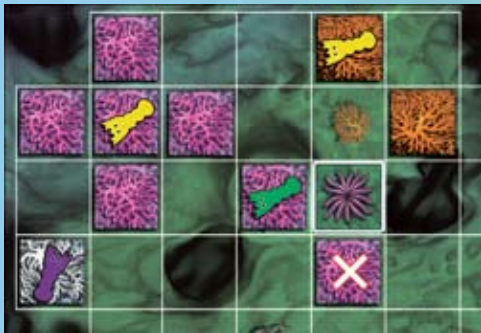
2006 R&D Games

2008 What's Your Game? srl

In der Fortsetzung des Beispiels (siehe unten) hat Gelb die Dornenkrone nach rechts bewegt (da Gelb erkannt hat, daß infolgedessen die Dornenkrone 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 Dornenkrone 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 Dornenkrone das ungeschützte mit 'X' markierte pinkfarbene Plättchen an (nicht das pinkfarbene Plättchen mit der grünen Krabbe darauf). Nachdem die Dornenkrone das ungeschützte pinkfarbene Plättchen angegriffen hat, ist sie nicht mehr benachbart zu einem Polypenplättchen.

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

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

Die Dornenkrone 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.)

This allows the player to place their colored shrimp alongside the blue shrimp on the open sea board.

(See 'Set Up' in column 1)

Action 8a: Play a bare rock tile, deep-water tile or crown of thorns tile.



Playing a bare rock, deep-water or crown of thorns tile does not require a larva cube (See 'Special tiles' on pages 15 to 18)

Action 8b: Buy an action card.



To buy an action card a player must discard either a tile or a larva cube. Only one action card may be purchased each turn. A player may hold a maximum of three not played cards at any one time.

(See 'action cards' on pages 18 to 19)

Action 8c: Play an action card.



Any number of cards may be played during a player's turn. Cards with a blue shrimp in the top right corner may be played in order to introduce or move a blue shrimp or as part of action 1, instead of using the card to perform the action described on the card.

Cards with a clown fish at the beginning of the narrative may be played even when it is another player's turn.

(See 'action cards' on pages 18 to 19)

Blue shrimps

Blue shrimps are helpful but potentially unreliable allies.

Note: the term 'colored shrimps' refers to the players' own wooden green, purple, red and yellow shrimps, but not the blue shrimps.



1. The blue shrimp on the open sea board

In the set up stage, one of the four blue shrimps is placed on the fifth (lightly shaded) space on the open sea board. When a player's parrotfish consumes its first coral and colored shrimp in action 1, that shrimp is placed on the open sea board alongside the blue shrimp.

In order to place the shrimp on the open sea board the player must play an action card that depicts a blue shrimp on the top right corner of the card. This card is played as part of action 1. Note that as a player can only acquire an action card after action 1, a player must have acquired the action card in a previous turn.



Once all of the players have placed a colored shrimp on the open sea board, the blue shrimp on the open sea board is immediately removed and placed by the side of the board with the other blue shrimps (if they are not already in play) so that it becomes available for playing in the same way as the other blue shrimps.

2. Blue shrimps on the rock boards

In order to introduce a blue shrimp or to move a blue shrimp (which may be returned from the rocks to the side of the boards)

that is already on one of a player's own polyp tiles, the player must play a card with a blue shrimp symbol in the top right corner.

A blue shrimp must be played onto a polyp tile. A blue shrimp may not be played directly onto a rock or a deep-water space. Blue shrimps protect only the polyp tile they are on. They do not protect the tiles that are orthogonally next to that tile in the way that the colored shrimps do.

A situation may not be created whereby one coral contains more than one blue shrimp. This restriction refers to any combination of the wooden blue shrimps and the blue shrimp tiles.

(See 'Blue shrimp tiles' below)

If, as part of action one, a parrotfish consumes a coral that contains a wooden blue shrimp, the blue shrimp escapes. The blue shrimp is returned to the side of the board and may be reintroduced later in the game.

If there are no blue shrimps available at the side of the board a player may instead take any one of the blue shrimps that is already in play.

The blue shrimp may be taken from one of the player's own corals, from a coral with no colored shrimp, or from one of the player's opponent's corals. A player may not remove the blue shrimp from the open sea board in these circumstances.

Special tiles

Reef Encounter of the Second Kind introduces seven new types of tiles. Four of these: the **blue shrimp tiles** (x5), the **two-colored polyp tiles** (x 20), the **double polyp tiles** (x10) and the **half polyp tiles** (x5), are played in the same way as the ordinary polyp tiles. Each of these four types of tiles counts as one tile when identifying the four polyp tiles that may be played from behind a player's screen in actions two or three.

The other three new types of tiles: the **bare rock tiles** (x2), the **deep water tiles** (x2) and the **crown of thorns tiles** (x4) may be played as an additional action after action one and before action ten. They do not require a larva cube or count as action two or action three.

Blue shrimp tiles depict a blue shrimp on top of one of the five coral types. Like the wooden blue shrimps, the blue shrimp shown on the tile protects that polyp tile only. The only difference is that the blue shrimp cannot be removed from the tile. The blue shrimp tile counts as an ordinary polyp tile at the end of the game. No shrimp may be placed on a blue shrimp tile.



A blue shrimp tile is attacked by the crown of thorns in the same way as an ordinary polyp tile.

Two-colored polyp tiles depict two of the five coral types, one coral type in the background and a small polyp of a second coral type in the centre of the tile. On the other side of the tile the two coral types are reversed. When the tile is placed on a rock only the type of coral that is in the background of the tile is relevant and the tile is treated as an ordinary tile of that color. A player may choose which way up the two-colored polyp tile is placed on a rock, subject to the requirement that the side of the tile that is placed face up must be the same color as the larva cube being played. Once the two-colored polyp tile is played onto a rock, it cannot be turned over to show the other side whilst it is still on the rock.

If the tile becomes a consumed polyp tile it may subsequently be used as either coral color. A player may choose to use either side of a two-colored polyp tile for scoring at the end of the game.



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 Dornenkrone 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 Dornenkrone aktiv, greift eines dieser benachbarten Polypenplättchen an und frisst es auf.

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

Falls die Dornenkrone 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 Dornenkrone wird dann auf das Feld bewegt, das zuvor von dem aufgefressenen Polypenplättchen belegt war. Wenn möglich greift die Dornenkrone im Zug jeden Spielers ein Polypenplättchen an.

Wenn sich eine farbige Krabbe auf dem Polypenplättchen befindet, welches von der Dornenkrone 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 Dornenkrone - egal aus welchem Grund - nicht mehr benachbart zu einem Polypenplättchen ist (oder nur benachbart zu der Felsenseite eines halben Polypenplättchen), stirbt die Dornenkrone sofort und wird aus dem Spiel genommen. Die Dornenkrone wird nicht zurück in den Beutel gelegt.

Dornenkronen können halbe Polypenplättchen nicht über deren beide Felsenseiten angreifen.

Beispiel: In der Abbildung unten ist die Spielreihenfolge Lila, Gelb und dann Grün. Lila legt in seinem Zug die Dornenkrone - wie abgebildet - auf ein Feld, welches an zwei Korallen von Gelb angrenzt. Wenn Gelb am Zug ist, greift als erstes die Dornenkrone eines der beiden mit 'X' markierten Polypenplättchen an. Gelb entscheidet, welche Koralle angegriffen wird. Das angegriffene Polypenplättchen wird durch die Dornenkrone ersetzt. Wenn die Dornenkrone 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 zurücklegt.

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.

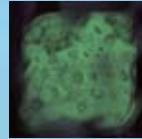
Wenn ein halbes Polypenplättchen über eine seiner Felsenseiten zu einem Polypenplättchen der gleichen Farbe benachbart ist (was zulässig ist), werden daher diese beiden Plättchen hierdurch nicht zum Teil der gleichen Koralle.

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.

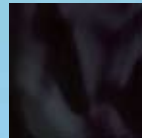
Die Felsenplättchen zeigen einen Felsen umgeben von Wasser. Das Felsenplättchen muß senkrecht oder waagrecht angrenzend an ein Felsenfeld auf einem der Spielpläne angelegt werden, entweder auf eines der umschlossenen Wasserfelder zwischen den Felsen oder angrenzend an die äußere Grenze eines Felsens. 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.

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.



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.

Hint: When a parrotfish consumes a coral in action one, the player may choose which polyp tiles to put into their parrotfish and which polyp tiles to return to the bag. The player is likely to find it advantageous to place the double-sided tiles into the parrotfish, because at the end of the game this tile can be scored as the more valuable of the two coral types shown on the tile.

Double polyp tiles (x2) depict two polyps of the same type and contain the text 'x2'. If consumed by another coral, the double polyp tile may be placed in the cloth bag and exchanged for two single polyp tiles of the same color from the bag. The two replacement tiles are both treated as consumed polyp tiles. If the double polyp tile is placed in the bag (as part of the four or five tiles) under action 1, it counts as two tiles. A x2 tile counts as two polyp tiles in the scoring at the end of the game.



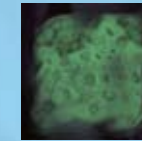
Half polyp tiles depict one of the five coral types on one half of the tile, a bare rock on the other half of the tile and are marked 'x½'. Half polyp tiles score the same as an ordinary polyp tile of the same color at the end of the game. A half polyp tile is not joined to another coral along its two rock sides. Consequently, if a half polyp tile is adjacent to a polyp tile of the same color along one of its rock sides (which is permitted), then the connection does not make the two tiles part of the same coral. A half polyp tile cannot be attacked by another coral or by a crown of thorns tile on the two rock sides. If a crown of thorns attacks a half polyp tile on one of its two coral sides then the tile is consumed in the same way as an ordinary polyp tile. Half polyp tiles consume other polyp tiles in the same way as an ordinary polyp tile.

Half polyp tiles depict one of the five coral types on one half of the tile, a bare rock on the other half of the tile and are marked 'x½'. Half polyp tiles score the same as an ordinary polyp tile of the same color at the end of the game. A half polyp tile is not joined to another coral along its two rock sides.



Consequently, if a half polyp tile is adjacent to a polyp tile of the same color along one of its rock sides (which is permitted), then the connection does not make the two tiles part of the same coral. A half polyp tile cannot be attacked by another coral or by a crown of thorns tile on the two rock sides. If a crown of thorns attacks a half polyp tile on one of its two coral sides then the tile is consumed in the same way as an ordinary polyp tile. Half polyp tiles consume other polyp tiles in the same way as an ordinary polyp tile.

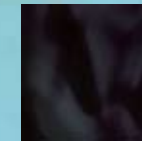
Bare rock tiles depict a plain piece of rock surrounded by deep water.



The bare rock tile must be placed orthogonally next to a rock space on one of the rock boards. This can either be in one of the enclosed deep-water spaces in the middle of the rocks or adjacent to the outer edge of a rock. A polyp tile may be placed on top of the bare rock tile as if it were an ordinary rock space. When the polyp tile on the rock tile is consumed, in whatever way, the rock tile stays in place and can be used again as an ordinary rock space. A bare rock tile cannot be used to join two rocks (boards) together, but it is allowed to overhang the edge of a board.

A bare rock can be placed over a deep-water tile. If this situation arises, remove both tiles from the board and replace them in the bag.

Deep-water tiles depict a deep-water area.



A deep-water tile may be placed over an area of rock, which is then converted into a deep-water area. Like any other deep-water area, no tile except a bare rock tile may be placed on top of it.

A deep-water tile cannot be placed over any other tile except a bare rock tile. If a deep-water tile is placed over a bare rock tile then remove both tiles and replace them in the bag.

Crown of thorns tiles may be placed on any empty rock space, including a bare rock tile. They cannot be placed on or moved onto a deep-water space.



If there are any crown of thorns tiles in play at the beginning of a player's turn (before action one), a player should check to see the location of each of these tiles.

Firstly, if a crown of thorns tile is orthogonally next to a polyp tile or tiles, which form part of a coral or corals belonging to that player, then the crown of thorns tile is activated and will attack and consume one of those adjacent polyp tiles.

If not then:

Secondly, if a crown of thorns tile is orthogonally next to a polyp tile or tiles, which form part of a coral or corals with no colored shrimps on, then the crown of thorns tile is activated and will attack and consume one of those adjacent polyp tiles.

If not then the crown of thorns tile is not activated during that player's turn.

If the crown of thorns tile is adjacent to more than one polyp tile that meets either of the above criteria, then the player may choose which of the relevant tiles is attacked. The tile that has been attacked is replaced in the cloth bag. The crown of thorns tile is then moved onto the space previously occupied by the attacked polyp tile.

If possible, the crown of thorns will attack one polyp tile on each player's turn.

If there is a colored shrimp on the polyp tile that has been attacked by the crown of thorns, then the shrimp may be moved immediately as if it were being moved in action 5.

If there is blue shrimp on the polyp tile, the blue shrimp moves away one space orthogonally (owner's choice).

If there is nowhere for the blue shrimp to move to, the blue shrimp is removed and returned to the side of the selected board. If the blue shrimp cannot be moved because it is blocked by a colored shrimp, then the colored shrimp may be moved first as if it were being moved in action 5.

If for whatever reason the crown of thorns is no longer next to a polyp tile, or is only next to the rock side of a half polyp tile, then the crown of thorns dies immediately and the crown of thorns tile is removed from the game. The crown of thorns tile is not placed back into the bag. A crown of thorns cannot attack a half coral tile on that tile's two rock sides.

Example: In the illustration below the turn order is purple, yellow and then green.

On their turn, purple places the crown of thorn tile in the space indicated, adjacent to two of yellow's corals. On yellow's turn, the first thing that happens is that the crown of thorns attacks one of the two polyp tiles marked with an 'X'. The yellow player decides which coral is attacked. The attacked polyp tile is replaced by the crown of thorns tile. If the crown of thorns tile attacks the polyp to the right, then yellow may move the yellow shrimp (that is highlighted in red) to a different polyp tile, including the two polyp tiles indicated by the yellow arrows.



In the continuation of the example (shown below), yellow has moved the crown of thorns tile to the right (as yellow realizes that this will lead to the crown of thorns making a subsequent attack on green's pink coral) and has moved the yellow shrimp to the polyp tile above.

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.

Wennesjedochgefressenwurde, darfesdanach 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 'Spieldaufbau' 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 Spieldaufbaus 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



In the further continuation of the example (shown below), it is now green's turn. On green's turn the crown of thorns has attacked the pink polyp tile on which the green shrimp was positioned (it does not attack the unprotected orange polyp tile or the orange polyp tile with the yellow shrimp on). Green has moved the green shrimp to the left.



After green it is purple's turn again. On purple's turn the crown of thorns will attack the unguarded pink tile marked 'X' (not the pink tile with the green shrimp on). Once the crown of thorns has attacked the unguarded pink tile it will no longer be next to another polyp tile. The crown of thorns therefore dies immediately and is removed from the game.

Hint: In order to thwart a crown of thorns and prevent it consuming a large coral, the coral owner may be able to create a small

coral, one or two polyp tiles in size, adjacent to the crown of thorns tile. On the next player's turn the crown of thorns will then attack this unprotected (by a shrimp) polyp tile, directing it away from the player's large coral.

The crown of thorns remains active during the round which is triggered by the player ending the game.

Action cards

There are 28 different action cards in English and in German. In order to acquire an action card, a player must discard either a tile (of any type, consumed or otherwise) or a larva cube. Place a discarded tile back in the bag or place a discarded cube with the other larva cubes next to the supply by the open sea board. A card may be acquired at any time on a player's turn except before action 1 or after action 10.

Only one action card may be purchased each turn. A player may hold a maximum of three not played cards at any one time. Any number of cards may be played during a player's turn.

If the card has a small blue shrimp in the top right corner, the card may be played in order to affect a blue shrimp as described below, instead of being used in accordance with the text on the card:



- A.** As part of action 1, to permit a player to play their colored shrimp alongside the blue shrimp on the open sea board. (See 'Blue shrimps', section 1, page 14)
- B.** To introduce a new blue shrimp onto a polyp tile.
- C.** To move a blue shrimp on one of the player's own corals to another polyp tile on the same coral or to a different coral.

A card may not be used for both the action on the card and for moving a blue shrimp. Once a card has been played it is placed on the discard pile, except for those cards affecting the scoring at the end of the game, which are retained face up by the player so that they are visible to the other players. If the draw pile is exhausted, reshuffle the used cards and create a new deck.

An action card may only be played by a player on their own turn after action 1 and before action 10, except:

1. The 'late breakfast' card, which allows a player to undertake action 2 before action 1, may be played before action 1.
2. The 'pick me up' card, which allows action 10 to be played early in a player's turn, does not prevent other cards being played after action 10 during that turn.
3. A card which is being played as part of action 1. (See 'Blue Shrimps', section 1, page 14.)
4. Cards with a clown fish at the beginning of the narrative, which may also be played when it is another player's turn.
5. A card that affects a player's score may be played during the scoring phase at the end of the game. However, if the card is played earlier in the game, it no longer counts toward the three card hand limit.

A player may discard an not played card at any time. No action cards may be played during the round at the 'end of the game', when all the players are allowed to do is to consume one existing coral.

Update to the basic rules of Reef Encounter

Action 6, page 5: Exchange a consumed polyp tile for a larva cube of the same color. Insert a new third sentence 'The larva cube must then be used immediately as part of action 2 or action 3'

Recommended variant:

At the beginning of the game each player receives one of the crown of thorn tiles. The crown of thorns tile is placed behind the players' screens until played. If there are fewer than four players place the other crown of thorns tiles in the cloth bag as usual.

Acknowledgements:

Game design by Richard Breese.
Original artwork by Mariano Iannelli.
German translation by Barbara Dauenhauer.

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

Rules queries, comments and suggestions to:
info@whatsyourgame.it
zman@zmangames.com

Inspiration from 'The Blue Planet' documentaries
by David Attenborough and the BBC.

Thanks to everyone who has contributed toward
the realization of Reef Encounter and Reef Encounter
of the Second Kind, in particular:

Development: Alan How, Mike Siggins.

Playtesting: 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.