

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



**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, indications et exemples sont en bleu et en italique. Si vous découvrez le jeu, vous pouvez sauter ces sections initialement et vous y référer plus tard.



## Contexte

*Ils peuvent ressembler à un paradis sous-marin, mais les récifs de corail sont en fait des champs de bataille perpétuels – pour la place. Dans ces communautés bondées et frénétiques, chaque individu, même les coraux, doivent se battre pour l'espace.*

*Les larves de corail dérivent à travers la mer profonde, flottant dans une soupe d'animaux marins. Lorsqu'une de ces larves 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 ferme qui peut grandir à un rythme de 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, aucun corail ne pourrait déposer son squelette de pierre au rythme auquel ils le fait sans aide, car il ne peut tout simplement pas se procurer suffisamment de nourriture pour croître si*

*rapidement. L'aide nécessaire provient de millions d'algues monocellulaires, appelées zooxanthellae, qui vivent dans les tissus des coraux.*

*Les coraux poussent fréquemment l'un sur l'autre, et c'est le début des ennuis. Lorsqu'ils se rapprochent, deux coraux peuvent se détecter mutuellement par un procédé chimique. Le polype agresseur déploie ses intestins et digère tout cru son rival.*

*Les coraux sont la base sur laquelle la communauté entière du récif survit. De nombreuses créatures vivent dans le corail et certaines vont même protéger 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 des coraux dans sa recherche d'algues. Ce faisant il joue un grand rôle dans l'érosion du récif. La pierre et le corail consommés réapparaissent plus tard de ce poisson sous la forme d'un sable fin qui contribue aux plages tropicales que nous trouvons si belles.*

## Vue d'ensemble

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

Dans Reef Encounter, l'objectif est de faire pousser les coraux les plus gros et les plus forts, et ensuite de les donner à manger à votre poisson perroquet dans le très court 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 consommé.

A chaque tour, de nouvelles larves de corail dérivent et entrent en jeu. Les larves (cubes) permettent aux joueurs de placer leurs polypes (tuiles) sur les plateaux et de créer de nouveaux coraux ou de les agrandir. Les crevettes vont alors coloniser ces coraux et les protéger des attaques.

Un corail consiste d'une ou plusieurs tuiles polypes connectées. Les coraux qui sont composés de deux polypes ou plus peuvent attaquer des coraux d'un type plus faible. Les polypes provenant d'un corail vaincu peuvent être recyclés comme nouveaux polypes ou être utilisés pour obtenir des algues (cylindres) ou d'autres larves (cubes).

Ce sont les algues (cylindres) qui vont renforcer certains types de coraux par rapport à d'autres. Une algue (cylindre) peut également fixer de façon définitive la hiérarchie entre deux types de coraux pour le reste de la partie.

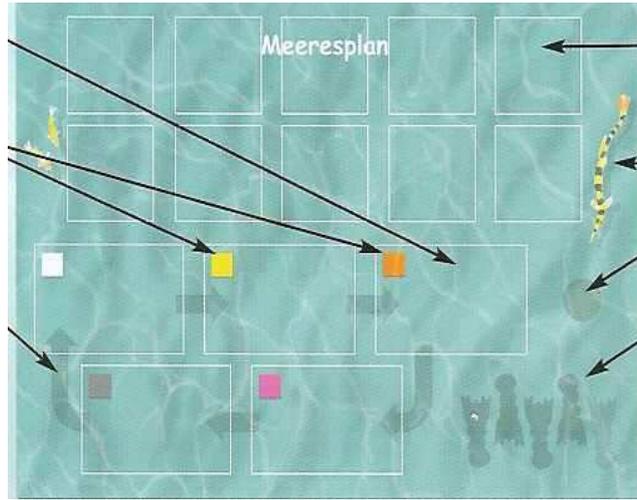
Reef Encounter se termine habituellement une fois que la hiérarchie de l'ensembles des coraux est établie ou lorsque le poisson perroquet d'un joueur a mangé quatre coraux.

**Contenu**

Placer les nouvelles tuiles polypes dans ces 5 espaces.

Placer les nouveaux cubes de larves dans ces 5 espaces, en respectant les couleurs.

Les flèches indiquent l'ordre dans lequel les tuiles polypes sont placées dans les cinq grands emplacements au début de la partie (voir la mise en place en page 3).



Placer les tuiles régissant les combats de coraux dans ces dix emplacements.

Poisson – uniquement pour la décoration !

Emplacement pour un unique cylindre algue.

Emplacements pour recevoir la première 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 d'algues en bois** - 5 dans chacune des 4 couleurs d'algues : bleu, vert, violet et rouge.

**50 cubes de larves 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.



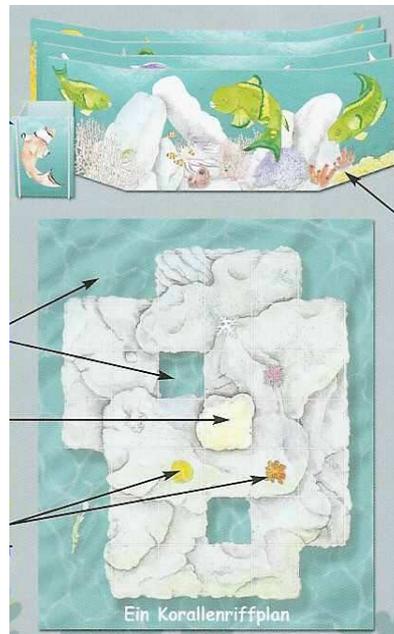
**4 poissons perroquet.** Ce sont quatre pièces à assembler (de la même couleur) qui constituent chaque poisson.

**4 plateaux de coraux,** chacun représentant un rocher sur lequel un récif de corail commence à se former.

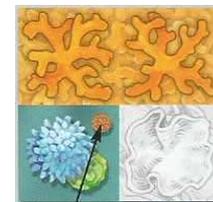
Aires sableuses dans les eaux profondes où le corail ne se développe pas.

Case "de croissance supplémentaire", de couleur plus claire, 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.



**10 tuiles de combats de coraux.** Chaque tuile est unique et affiche deux des cinq couleurs de coraux et des deux quatre couleurs d'algues.



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

**4 paravents.** Il y a quatre 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 page 4).

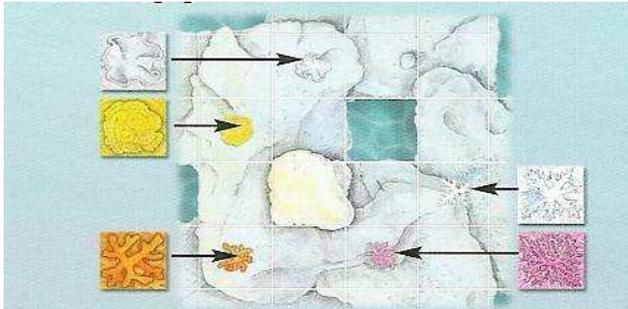
**1 sac en tissu** pour placer les tuiles polypes.

**2 livrets de règles,** un en allemand et un en anglais.

**Mise en place**

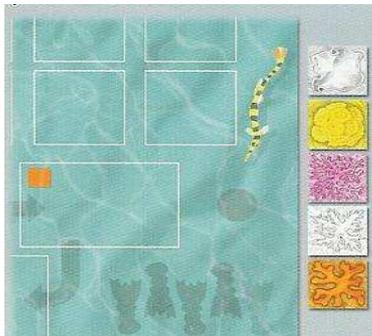
Sélectionnez au hasard autant de plateaux de coraux qu'il y a de joueurs. Les plateaux ne sont pas détenus individuellement par les joueurs. Ils sont placés au centre de la table et sont tous utilisables par l'ensemble des joueurs.

Sur chaque plateau il y a 5 emplacements qui correspondent au point de départ de la croissance des premiers coraux. Placez une tuile Polype sur chacun de ces emplacements. La tuile polype doit être du type indiqué sur le plateau.



Placez le plateau de pleine mer (open sea board) sur la table.

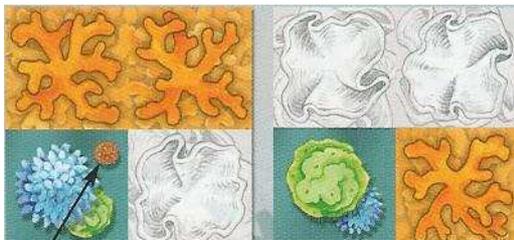
Placez 5 tuiles polypes 'de bonus', une de chaque couleur, à côté du plateau de pleine mer. Durant toute la partie, réapprovisionnez ces tuiles polypes de bonus si nécessaire. Ces tuiles sont utilisées en bonus pour remplir l'emplacement clair des plateaux de coraux (emplacement de croissance supplémentaire).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



Tuiles polype de bonus

Ensuite, placez les cylindres d'algues et les cubes larve à côté du plateau de pleine mer.

Prenez une des tuiles de combat entre coraux et lancez-la en l'air. Regardez-la pour voir si elle est tombée ou non du côté montrant une petite algue brune.



Petite algue brune

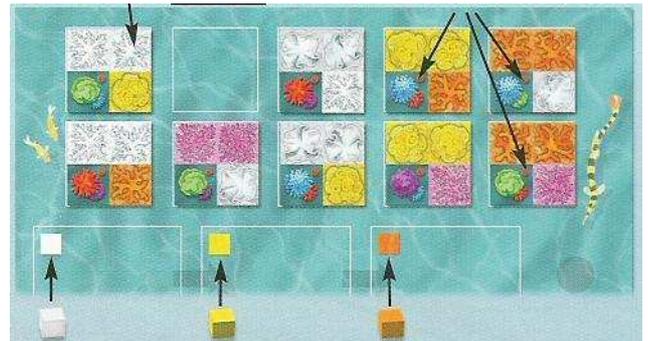
L'autre côté

Si elle est tombée face algue visible, placez les 10 tuiles de combat entre coraux sur les 10 emplacements du plateau de pleine mer de façon à ce que les tuiles aient toutes 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 toute la partie pour une meilleure lisibilité.



Double corail en haut

Toutes les tuiles ont (ou aucune n'a) la petite algue brune.



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 un polype du sac. La couleur de cette tuile indique la première des grandes zones du plateau de pleine mer à recevoir des tuiles polypes. Remettez le polype dans le sac. Ensuite, piochez du sac des tuiles polype et placez-la avec la répartition suivante :

3 polypes sur la zone indiquée par le polype précédemment pioché.

3 polypes sur la zone suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

3 polypes sur la zone suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 polypes sur la zone suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 polypes sur la zone suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

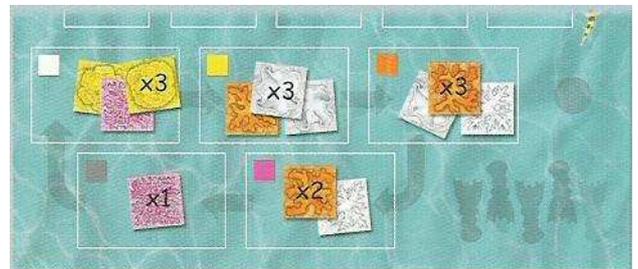


Image : la position initiale après qu'on ait pioché une tuile blanche du sac.

Le joueur qui est allé nagé 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 tuiles polype (dépendant du nombre de joueurs), sans les regarder, et les mettent derrière leur paravent.

Nombre de joueurs	2	3	4
Premier joueur	6	6	6
Deuxième joueur	9	7	7
Troisième joueur		9	8
Quatrième 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 maintenant 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

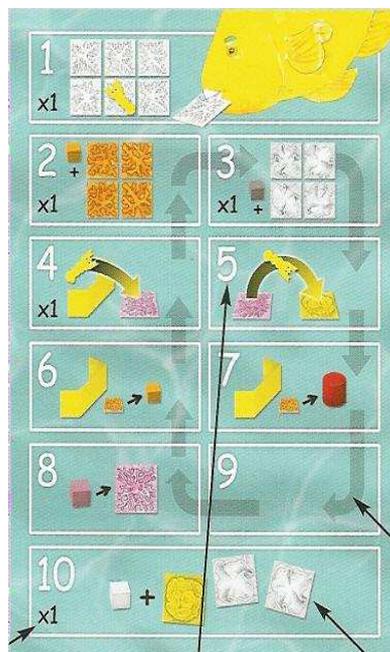
4 – Introduire une crevette

6 – Echanger un polype mangé contre une larve de la même couleur

8 – Echanger une larve contre un polype de la même couleur

10 – Ramasser un cube larve et des polypes

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



Hors 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, même au milieu d'une autre action.

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

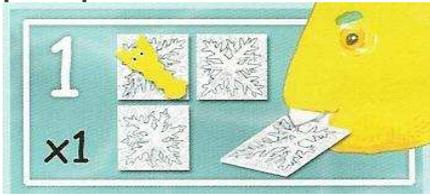
9 – Ne rien faire.

Les actions 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 une fois qu'un joueur a exécuté cette action.

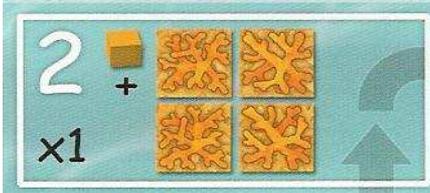
## Explications des actions

### Action 1 : manger un corail et une crevette avec son poisson perroquet



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

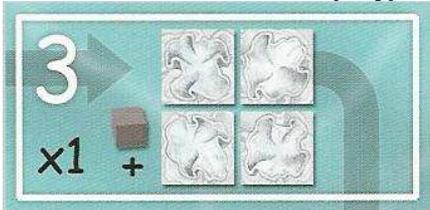
### Action 2 : Jouer une larve et des polypes



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.

Ce 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' en page 9 pour les détails).

### Action 3 : Jouer une seconde larve et des polypes

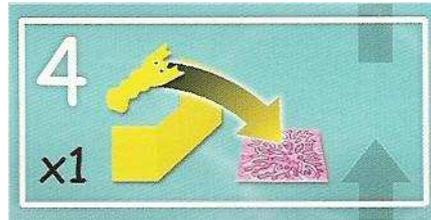


Un joueur peut jouer une seconde larve de n'importe quelle couleur, y compris de la couleur jouée lors de l'action 2. Après avoir montré le cube aux autres joueurs, il ajoute ce cube à la réserve de cubes à côté du plateau de pleine mer.

Ce joueur peut alors jouer jusqu'à 4 polypes de derrière son paravent, de la même couleur que le second

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.

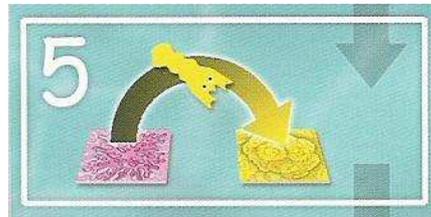
### Action 4 : Introduire une crevette



Un joueur peut introduire une nouvelle crevette de derrière son paravent sur n'importe quel corail où il n'a pas encore de crevette. Au début de la partie, un joueur introduira normalement une nouvelle crevette lorsqu'il commencera à faire grandir un corail.

*Indication. Dans les premiers tours de jeu, vérifiez qu'il n'y ait pas de coraux qui n'hébergeraient pas de crevette. S'il y en a, considérez la possibilité de placer une crevette sur ce corail pour en prendre possession et le protéger, même si vous ne jouez pas de tuiles polype. Vous pourrez toujours abandonner ce corail plus tard si vous n'en avez pas besoin.*

### Action 5 : Déplacer une crevette



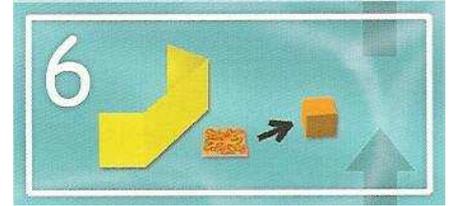
Un joueur peut déplacer une crevette qui est déjà placée sur une tuile polype vers :

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

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

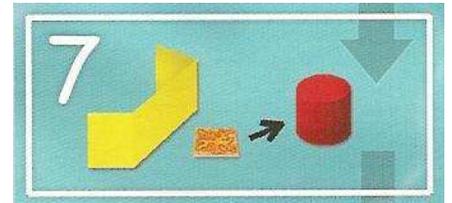
*Une crevette doit être déplacée sur une tuile polype ou derrière le paravent du joueur à la fin de son tour. Une crevette ne peut pas rester sur un bloc de rocher nu.*

### 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. (Voir 'polypes mangés' en page 9 pour les détails).

### Action 7 – Acquérir et jouer une algue



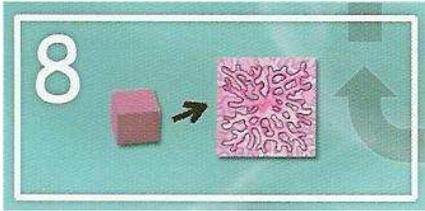
Echangez un polype mangé contre un cylindre algue de n'importe quelle couleur. L'algue acquise doit être jouée immédiatement.

Si le joueur a placé une crevette sur le plateau de pleine mer (Voir 'poisson perroquet' en page 11 pour les détails), le cylindre algue peut être placé sur une tuile de combat de coraux ou sur l'emplacement pour un cylindre algue du plateau de pleine mer. Un seul cylindre algue peut être joué sur une tuile de combat entre coraux par tour.

Si le joueur n'a pas encore placé de crevette sur le plateau de pleine mer, le cylindre algue doit être joué sur l'emplacement pour un cylindre algue du plateau de pleine mer. Tout autre cylindre algue présent sur cet emplacement est retiré. Pendant un tour, un nombre quelconque de cylindres algue peuvent être joués sur l'emplacement pour un cylindre algue du plateau de pleine mer. (Voir 'Tuiles de combat entre coraux et cylindres algue' en page 10 pour les détails).

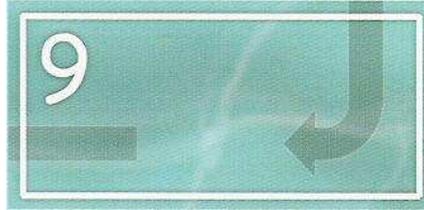
### Explications des actions (suite)

#### Action 8 - Echanger une larve contre un polype de la même couleur



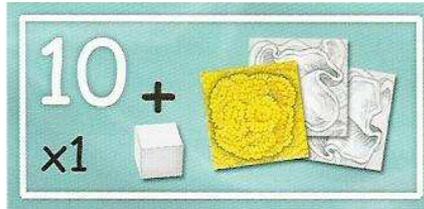
Echangez une larve contre un polype de la même couleur. Placez le cube larve avec les autres cubes dans la réserve. Choisissez dans le sac de polypes un polype de la couleur du cube (ou prenez le polype dans la réserve des polypes de bonus pour gagner du temps et remplacez le polype de bonus par la suite).

#### Action 9 – Ne rien faire



Un joueur peut choisir de n'effectuer aucune des 8 actions précédentes.

#### 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 replace alors un cube et des tuiles polype de la manière suivante :

1 – Le cube larve est remplacé par une 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 correspondante.

*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.

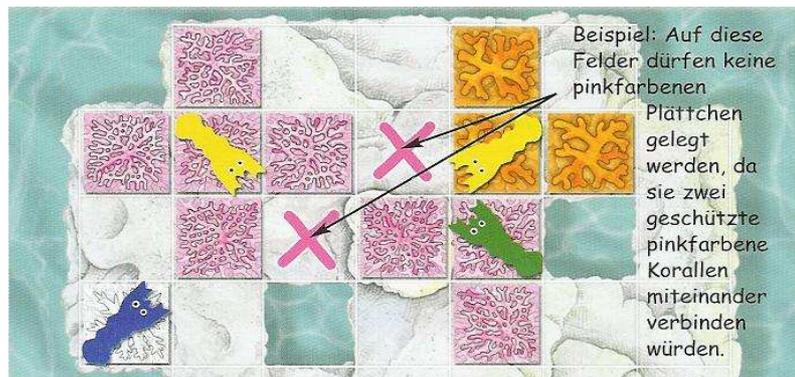
S'il y a moins de 3 polypes dans le sac ou aucun cube larve disponible, voir la section 'fin de la partie' en page 12.

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 polypes

Les polypes peuvent être placés sur n'importe quel emplacement de rocher nu ou 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 : Seule la crevette du joueur actif peut être sur un rocher nu pendant son tour car une crevette doit toujours finir sur un polype ou derrière le paravent à la fin du tour. Si la crevette d'un joueur bloque l'emplacement sur lequel le joueur souhaite jouer un polype, il peut simplement déplacer la crevette, ce qui est réalisable 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 orthogonalement (horizontalement ou verticalement) à côté 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 la crevette d'un autre joueur. Vous pouvez souhaiter faire cela par exemple de façon à manger ensuite un polype (voir 'polypes mangés' en page 9).*

Exemple : aucun polype rose ne peut être placé sur ces emplacements puisqu'ils rejoindraient deux coraux roses gardés par des crevettes.

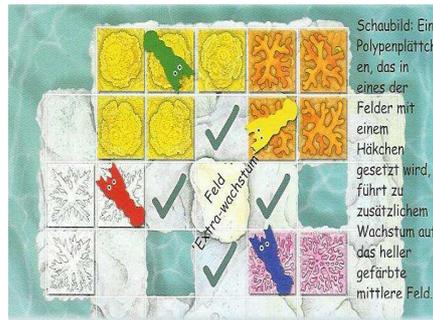
## Placer des polypes (suite)

Chaque rocher contient une case plus claire dite 'case de croissance supplémentaire'. A chaque fois qu'un polype est placé orthogonalement 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 un polype de la bonne couleur pris de la réserve des polypes de bonus sur cette case.

*L'exception qui dit qu'un polype ne peut pas être placé s'il connectait des coraux de la même couleur qui chacun contiendrait une crevette s'applique et dans ces circonstances il n'y a pas croissance supplémentaire. (Dans le cas peu probable où la couleur de polype ne serait pas disponible, il n'y a pas non plus croissance supplémentaire). 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.*

*Un polype supplémentaire généré par une case de croissance rapide*

*ne compte pas dans la limite des 4 polypes qui peuvent être placés pour un cube larve joué.*



*Indication : Dans le premier tour, il est possible que chaque joueur joue 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 il est seulement possible d'introduire une crevette par tour. Ceci signifie qu'un des deux coraux que le joueur aurait commencé ne pourrait pas être protégé et pourrait en conséquence être pris par un autre joueur, avec sa crevette.*

*Indication : Si vous faites grandir un corail à 2 case d'un autre corail de la même couleur, ces coraux ne peuvent pas se rejoindre s'ils sont tous deux protégés par des*

*crevettes. Ils sont donc tous deux protégés d'attaques en provenance de la direction de cet autre corail.*

*Indication : Il est plus facile de protéger un corail en bordure de rocher, car il est moins facilement attaquant.*

*Indication : Un joueur qui fait grandir des coraux de différents 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.*

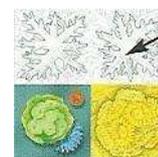
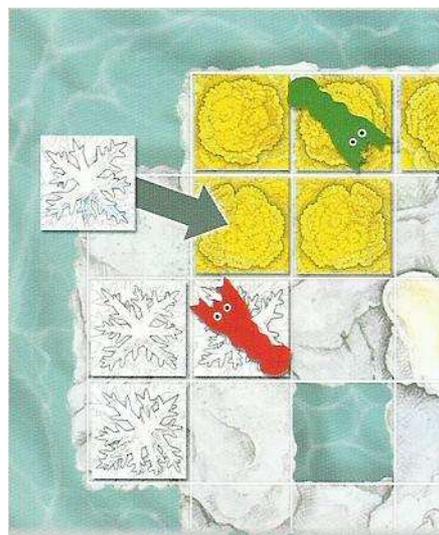
*Comme dit précédemment, à l'exception de l'action 5, un joueur doit terminer une action avant d'en commencer une autre. Pour que ce soit clair, un joueur qui effectue les actions 2 et 3 ne peut plus placer de polypes de la couleur utilisée dans l'action 2 une fois qu'il a placé des polypes d'une autre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

Diagramme : un polype placé sur une des cases cochées génère une croissance supplémentaire dans la zone claire centrale.

## 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 troisième polype ou un polype supplémentaire 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 du joueur 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 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 polypes jaunes. Il place le premier polype sur la case 1. Le corail jaune de Rouge est composé de 3 polypes, il est donc largement 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

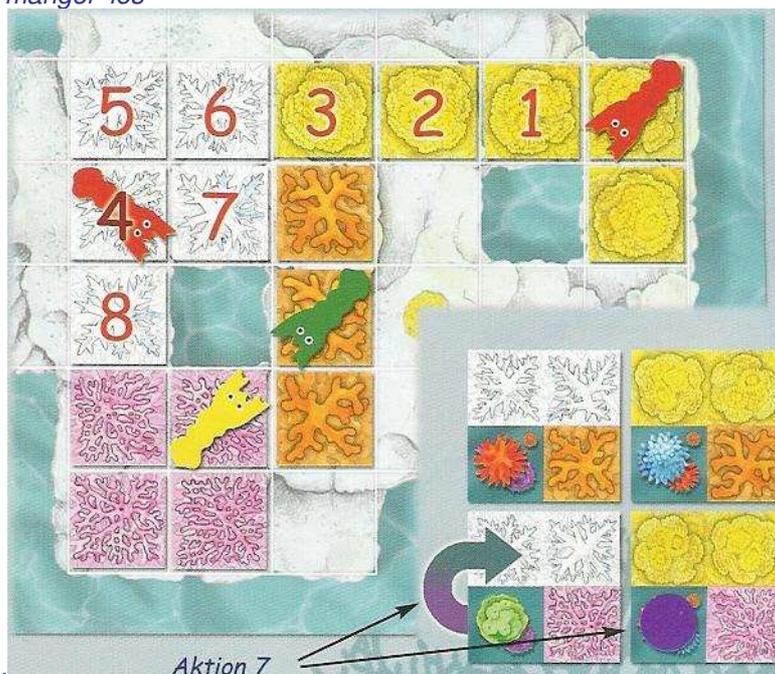
coraux oranges. Rouge joue ses deux autres polypes jaunes (sur les cases marquées 2 et 3, et mange les deux polypes oranges qui s'y trouvaient précédemment).

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 coraux qui affichent également une algue violette (et qui ne sont pas encore recouvertes par une algue) sont retournées. Dans cet exemple, 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 mangé blanc (que Rouge a mangé lors d'un tour précédent) de devant son paravent. Les deux premières tuiles polypes 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 position 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 trois (des quatre) polypes oranges et un polype rose devant son paravent, qui ont été mangés par les coraux de Rouge pendant son tour



### Attaquer d'autres coraux (suite)

*Indication : si un joueur accumule plusieurs polypes d'une couleur qui ne les intéresse pas, il peut être possible de les jouer dans l'action 2 et de les manger dans l'action 3. De cette façon, 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 doit considérer s'il est possible de consommer entièrement un de ses coraux. Il peut alors être possible de 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

Comme mentionné, quand 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 :

(i) 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.

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

(iii) Il peut être échangé contre un cylindre algue de n'importe quelle couleur (action 7).

*Indication : rappelez-vous qu'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 autre 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 le polype sur lequel elles sont posées d'une attaque, et toute autre polype du même corail adjacente 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 par les crevettes.*

*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 du joueur.*

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

Aucun joueur ne peut avoir à aucun moment plus que deux de ses crevettes sur un même 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 corail le plus fort. Le polype simple en bas de la tuile peut être mangé par le plus fort. Les coraux les plus forts peuvent toujours vaincre les coraux les 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 entre coraux' en page 3.) Une couleur d'algue est représentée en grand au premier plan et l'autre couleur plus petite et en arrière-plan.

Lorsqu'un joueur échange un polype mangé contre un cylindre algue via l'action 7, il doit immédiatement jouer ce cylindre algue. Les options possibles pour jouer ce cylindre 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 en page 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 une crevette sur le plateau de pleine mer, il doit placer le cylindre algue sur l'emplacement prévu sur le plateau de pleine mer.

Un joueur peut échanger plusieurs polypes mangés contre autant de cylindres algues dans son tour, mais il ne peut placer qu'un seul cylindre

algue sur une tuile de combat entre coraux. Tous les autres cylindres algues doivent être placés sur l'emplacement prévu sur le plateau de pleine mer.

Si un cylindre algue est placé sur l'emplacement prévu sur le plateau de pleine mer, toutes les tuiles de combat entre coraux sur lesquelles on voit une grande algue de la même couleur que l'algue jouée et qui n'ont pas d'algue sont retournées. Le cylindre algue éventuellement présent sur l'emplacement prévu sur le plateau de pleine mer est retiré et placé dans la réserve des cylindres algue, pour être réutilisé ultérieurement dans la partie. Comme indiqué ci-dessus, il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur choisisse cette option pendant son tour.

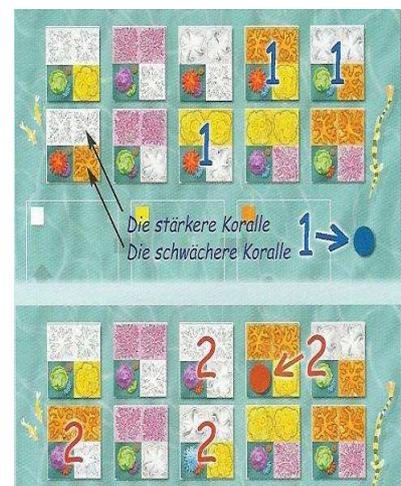
Si un cylindre algue est placé sur une des tuiles de combat entre coraux, le cylindre algue doit être de la même couleur que la grande algue présente sur la tuile. La tuile sélectionnée ne doit pas encore contenir de cylindre algue. Toutes les autres tuiles de combat entre coraux sur lesquelles on voit une grande algue de la même couleur que l'algue jouée et qui n'ont pas d'algue sont retournées. Comme indiqué ci-dessus, cette option ne peut être choisie qu'une fois par tour.

De l'autre côté de la tuile de combat entre coraux, les couleurs des coraux et des algues sont inversées. L'algue a donné de l'énergie au corail précédemment plus faible et lui a donné de la force additionnelle. La petite algue en arrière-plan sur la tuile est présente uniquement pour information. Elle permet aux joueurs de savoir quelle couleur d'algue jouer pour ramener la tuile dans son sens initial une fois qu'elle aura été retournée.

Indication : placer correctement les 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.*



*Exemple : l'illustration du haut montre les effets d'un cylindre bleu sur les tuiles de combat entre coraux (telles que mises en place dans le placement initial page 3), après qu'on ait retourné les tuiles marquées 1. L'illustration du bas montre les effets d'un cylindre rouge joué sur la tuile désignée, après qu'on ait retourné les tuiles marquées 2.*

Un joueur ne peut pas placer un cylindre algue sur la dernière tuile de combat entre coraux non recouverte, finissant ainsi la partie (voir 'fin de la partie' en page 11) si le poisson perroquet de ce joueur n'a pas consommé au moins deux polypes (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. La 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 et 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 algues 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 regarder les types de polypes qu'il a déjà mangés. Les joueurs n'ont 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 le 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 leur 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 corail à leur poisson perroquet. Cependant, à cette occasion, les joueurs doivent placer cinq polypes dans le sac

au lieu des quatre polypes habituels.

*Note : Bien que 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.*

## Scores

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

Chaque polype consommé 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.

*Remarque que la somme des valeurs des cinq types de coraux dans la première colonne du tableau suivant fait toujours 15 (10 parce qu'il y a 10 tuiles de combat entre coraux plus 5 car ils ont tous 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 que vous êtes familiers avec Reef Encounter, vous pouvez préférer un jeu plus long et plus tactique, dans lequel il y aura davantage d'opportunités d'exploiter les indications fournies dans le livret de règles. Dans ce cas, vous pouvez essayer les changements suivants :*

1 – pas de tuiles bonus lorsqu'on place des polypes à côté d'un carré clair 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 Juliet Breese.

Traduction allemande par Barbara Dauenhauer.

R&D Games

Field House

Avenue Road

Stratford upon Avon

Warwickshire

England, CV37 6UN.

Reef Encounter, de Richard Breese.

Traduction française par Nathalie Jolly.

Email ; Questions sur les règles, commentaires et suggestions (en anglais SVP) à [richard@qbreese.fsnet.co.uk](mailto:richard@qbreese.fsnet.co.uk)

Téléphone : 00 44 (0)1789 299649.

Inspiré par « La planète bleue » de David Attenborough et la BBC.

Remerciements spéciaux à Mark, Stuart et 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 Siggings et Graham Staplehurst.

Remerciements spéciaux 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.

Publié en octobre 2004.

Restez attentifs à un Reef Encounter du deuxième type !