



UN JEU DE  
EMERSON MATSUUCHI

# Reef

# Reef

Observez la croissance d'une des plus belles et exotiques structures naturelles : le récif de corail. Se retrouvant principalement dans le bassin Indo-Pacifique, ces récifs ont pris des milliers d'années pour se développer, embellissant ainsi la vie marine et créant de magnifiques écosystèmes. Préparez-vous à visiter les fonds marins... et à apporter votre touche personnelle à la beauté des océans.

## BUT DU JEU

Marquer le plus de points en faisant l'acquisition de cartes et en les jouant judicieusement, ce qui fera croître votre récif tout en évaluant certains motifs.

## MISE EN PLACE

**112 pièces Corail**  
(28 pièces de chaque couleur)

**88 jetons Point**

|      |      |      |      |     |
|------|------|------|------|-----|
| 44 x | 10 x | 15 x | 15 x | 4 x |
|      |      |      |      |     |

**60 cartes**

**4 plateaux Joueur**

Triez les 112 pièces Corail selon leurs couleurs et formez 4 réserves distinctes (A). Selon le nombre de joueurs, la taille de chacune de ces 4 réserves doit contenir un certain nombre de pièces Corail :

À 4 joueurs, utilisez la totalité des **28 pièces Corail** de chaque couleur.

À 3 joueurs, utilisez **24 pièces Corail** de chaque couleur.

À 2 joueurs, utilisez **18 pièces Corail** de chaque couleur.

Remettez dans la boîte les pièces Corail excédentaires.

Triez les jetons Point selon leur valeur (1, 3, 5, 10, 20) et formez des réserves distinctes pour chaque valeur (B).

Chaque joueur reçoit 3 jetons de 1 point (C), qu'il empile devant lui pour former sa pile de score. Vos jetons Point sont conservés dans cette pile.

Mélangez les 60 cartes et distribuez-en 2 face cachée (D) à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes en main, en ne les révélant pas aux autres joueurs.

Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes.

Prenez un nombre de plateaux Joueur (E) égal au nombre de joueurs. Assurez-vous d'inclure celui marqué d'une étoile de mer (F). Mélangez-les et distribuez-en un aléatoirement à chaque joueur. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'étoile de mer est désigné comme premier joueur.

Chaque joueur prend 1 pièce Corail de chaque couleur (G).

Ensuite, chaque joueur place comme bon lui semble chacune de ses pièces Corail dans chacune des 4 **cases centrales** de son plateau (H).

*Après votre première partie, il est recommandé d'appliquer la variante suivante : Chaque joueur place sur son plateau Joueur ses 4 pièces dans les cases de son choix, autres que les 4 cases centrales. Un joueur peut même choisir d'empiler certaines de ses pièces de départ.*

Chaque joueur devrait garder un espace à côté de son plateau afin d'y accueillir sa défausse de cartes, face visible (I).

Retournez la pioche face visible (J) et placez-la au centre de la table.

Piochez 3 cartes et posez-les face visible dans une rangée à côté de la pioche. Ces 3 cartes constituent l'offre (K).

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Reef se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue un tour en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée (voir p. 4 «Fin de la partie»).

À son tour, un joueur doit effectuer une des actions suivantes :

**A Prendre une carte de l'offre (ou de la pioche) et l'ajouter à sa main.**  
OU

**B Jouer une carte de sa main pour faire croître son récif ET possiblement marquer des points pour un motif.**

Ensuite, le prochain joueur à sa gauche effectue son tour.

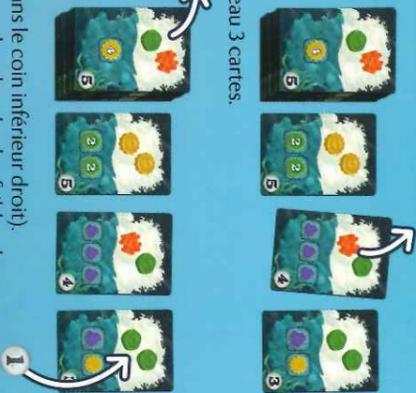
**A PRENDRE UNE CARTE DE L'OFFRE (OU DE LA PIOCHE) ET L'AJOUTER À VOTRE MAIN**

Choisissez une des 3 cartes de l'offre et ajoutez-la à votre main. Si des jetons Point se trouvent sur la carte, récupérez-les et ajoutez-les à votre pile de score.

Ensuite, piochez la carte du dessus de la pioche pour combler l'espace vide de l'offre, afin que celle-ci contienne de nouveau 3 cartes.

Au lieu de prendre une des 3 cartes de l'offre, vous pouvez prendre la carte du dessus de la pioche et l'ajouter à votre main. Par contre, pour se faire, vous devez immédiatement déposer un jeton de 1 point de votre pile de score sur la carte de l'offre ayant la valeur en points imprimée la plus faible (le nombre situé dans le coin inférieur droit).  
Si plusieurs cartes de l'offre sont à égalité pour la valeur la plus faible, placez le jeton sur l'une de ces cartes de votre choix. Si votre pile de score est vide, vous ne pouvez pas prendre la carte du dessus de la pioche.

**Attention :** Votre limite de cartes en main est de 4 cartes. Si vous avez déjà 4 cartes en main, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Vous devez alors effectuer l'action B à la place.



**B JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN POUR FAIRE CROÎTRE VOTRE RÉCIF ET POSSIBLEMENT MARQUER DES POINTS POUR UN MOTIF**

Jouez une carte de votre main en la déposant face visible sur votre défausse. Effectuez ensuite les deux étapes suivantes dans l'ordre :

**1** Prenez à partir des réserves les 2 pièces Corail qui correspondent au nombre et à la couleur de celles illustrées dans la section supérieure de la carte et placez chacune de ces pièces sur votre plateau joueur. Chacune peut être placée dans une case vide ou être rempliée sur une autre pièce. Vous pouvez même empiler ces 2 pièces l'une sur l'autre dans l'ordre de votre choix ou les placer séparément. Par contre, dès qu'elles sont placées, elles demeureront en place jusqu'à la fin de la partie.

**Attention :** La hauteur des piles est limitée : Si une pile contient déjà 4 pièces, vous ne pouvez pas y ajouter d'autres pièces.



**2** Ensuite, vous pouvez marquer des points pour le motif illustré dans la section inférieure de la carte.

Pour ce faire, validez la présence du motif de corail dans votre récif :

- Si le motif n'est pas présent, rien ne se passe.
- Si le motif est présent **une seule fois**, marquez autant de points que la valeur imprimée dans le coin inférieur droit de la carte. Ajoutez à votre pile de score cette valeur en jetons Point.
- Si le motif est présent **plusieurs fois**, marquez ce pointage **autant de fois** que le motif apparaît.

En validant la présence d'un motif et combien de fois il apparaît dans votre récif, considérez les règles suivantes :



Toute rotation à angle droit d'un motif est valide.



**Seule la vue de dessus est pertinente !**

Ceci signifie que pour une pile donnée, seule la couleur des pièces Corail du dessus est prise en compte pour valider un motif, peu importe la couleur des pièces se trouvant en dessous.



Pour un motif présentant des pièces **sans nombre**, ceci signifie également que la hauteur où se situe la pièce du dessus n'est pas prise en compte pour marquer des points avec ce motif.

Par contre, la présence d'un nombre exige que la pièce du dessus d'une pile soit située exactement à la hauteur indiquée :



De plus, seules les piles dont la pièce du dessus est de la couleur indiquée et située exactement à la hauteur indiquée sont prises en compte.

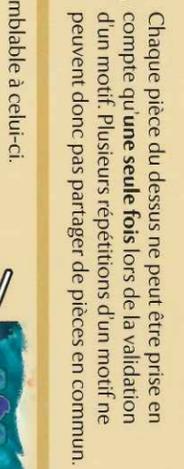
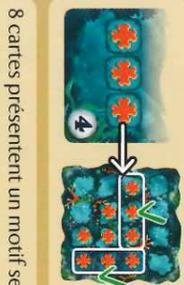
Si un motif présente un nombre suivi d'un « + », seules les piles dont la pièce du dessus est de la couleur indiquée, et est située à la hauteur indiquée ou plus haut sont prises en compte.



Si un motif présente un nombre sur une pièce multicolore, seules les piles dont la pièce du dessus est située exactement à la hauteur indiquée sont prises en compte, peu importe leur couleur.



Chaque pièce du dessus ne peut être prise en compte qu'une seule fois lors de la validation d'un motif. Plusieurs répétitions d'un motif ne peuvent donc pas partager de pièces en commun.



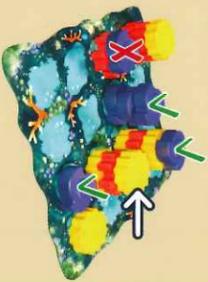
8 cartes présentent un motif semblable à celui-ci. Ces cartes présentent différentes combinaisons de couleurs, mais sont validées de la même façon.

Par exemple, le motif illustré à droite signifie : Marquez 2 points pour chaque pile dont la pièce du dessus est **VIOLETTE** et



**adjacente** (orthogonalement ou diagonalement) à votre pile de corail la plus haute dont la pièce du dessus est **JAUNE**.

Si plusieurs piles sont à égalité pour la plus haute d'une couleur donnée, choisissez **une** pile parmi celles-ci.



(Suite de l'exemple) La hauteur des autres piles importe peu si leur pièce du dessus est d'une autre couleur, même les violettes, tant qu'aucune autre pile dont la pièce du dessus est jaune n'est plus haute.

## FIN DE LA PARTIE

Dès que la réserve de pièces Corail d'**au moins une couleur** est épuisée, la partie prend fin une fois la ronde terminée.

Dans de rares cas, la partie se termine également **immédiatement** lorsque la pioche est épuisée.

Chaque joueur ayant encore des cartes en main peut maintenant valider les motifs de ces cartes (sans prendre de pièces Corail). **Par contre**, pour chacune des cartes qu'un joueur a encore en main, ce joueur ne marquera la valeur en points **qu'une seule fois** pour un motif complet, peu importe si le motif apparaît plusieurs fois dans son récif.

Le joueur totalisant le plus haut pointage remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le plus de cases couvertes sur son plateau joueur remporte la partie. Si l'égalité subsiste, le joueur concerné ayant le plus de piles composées de 4 pièces Corail remporte la partie. Si l'égalité subsiste de nouveau, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## NOTES GÉNÉRALES

- Lorsque vous prenez des pièces Corail et qu'une réserve ne contient pas assez de pièces Corail de la couleur illustrée, prenez autant de pièces que vous le pouvez de cette réserve et poursuivez votre tour normalement. En général, ceci annoncera la dernière ronde.
- À tout moment, vous pouvez convertir les jetons Point de votre pile de score ou ceux se trouvant sur les cartes de l'offre avec la réserve de points.
- Considérez la réserve de points comme étant illimitée. Si jamais cette réserve est épuisée, utilisez de quelconques petits objets en guise de substitut.

## CRÉDITS

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Auteur :</b>               | Emerson Matsuuchi  |
| <b>Réalisation :</b>          | Sophie Gravel  |
| <b>Développement :</b>        | Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert, Philippe Schmit |
| <b>Direction artistique :</b> | Philippe Guérin  |
| <b>Illustrations :</b>        | Chris Quilliams  |
| <b>Design graphique :</b>     | Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Eve Joly                     |
| <b>Édition :</b>              | Viktor Kobilke   |
| <b>Traduction :</b>           | Anh Tú Tran  |
| <b>Relecture :</b>            | Louise Samoisette  |
| <b>Affaires étrangères :</b>  | Andrea Ahlers, Katja Wienicke, Philipp El Alaoui               |
| <b>Communications :</b>       | Mike Young, Kathrin Rohde                                      |
| <b>Marketing :</b>            | Martin Bouchard  |

Développement par :



[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)  
[info@nextmovegames.com](mailto:info@nextmovegames.com)

Tous droits réservés

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

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Informations à conserver.

Fabrique en Chine