

Reef Encounter (Vorbereitung s. Regel)

Eigener Vorrat: hinter Sichtschirm

Eigener offener Vorrat: vor Sichtschirm

Nur als **ERSTE Aktion ①** möglich:

- 8 **Koralle** mit mindestens 5 Polypen und eigenem Shrimp **fressen** – 4 Polypen zurück in Vorratsbeutel  
→ übrige Polypen immer in eigenen Fisch  
→ Shrimp jeweils in eigenen Fisch, außer erster Shrimp jedes Spielers auf Spielbrett Offene See

**AKTIONEN**  in *beliebiger Reihenfolge und beliebig oft* [außer ① nur einmal und ② zweimal]:

**Larve** aus eigenem Vorrat **spielen** ② und bis zu 4 **Polypen** dieser Farbe aus eigenem Vorrat plus beliebig viele dieser Farbe aus offenem eigenem Vorrat jeweils auf leeres Felsenfeld **legen**, dabei beliebig

- ✗ bestehende Koralle orthogonal erweitern
- ✗ *Extrawachstum* auf freiem hellem Feld, falls Koralle auf dazu benachbartem Feld wächst.
- ✗ Korallen mit Shrimp dürfen nicht verbunden werden
- ✗ neue Koralle beginnen

➤ **ANGRIFF**: Mindestens zwei Polypen große Koralle kann *andersfarbige* Koralle **angreifen** (durch Shrimp geschützte Polypen beachten!) **falls** Angreifer laut Korallenplättchen **stärker** (= oberes Doppelfeld)  
→ Gefressene Polypen *vor* den eigenen Sichtschirm legen.

Eigenen **Shrimp ins Spiel bringen** ① → auf Koralle ohne anderen Shrimp.

Eigenen **Shrimp** beliebig **bewegen** ↔ auf anderen Polypen derselben Koralle ↔ auf andere Koralle ↔  
↔ auf leeres Felsenfeld → zurück in eigenen Vorrat

- ✗ auf jeder Koralle darf immer nur ein Shrimp sein
- ✗ pro Felsen dürfen maximal zwei Shrimps eines Spielers sein
- ✗ Shrimp schützt Polypen, auf dem er sitzt und alle dazu orthogonal benachbarten Polypen derselben Koralle gegen Angriff
- ✗ Spielzugende – Shrimp darf nicht auf leerem Felsenfeld sein!

**Polypen** aus eigenem offenen Vorrat **gegen Larve** derselben Farbe **tauschen** → Larve in eigenen Vorrat  
Polyp zurück in allgemeinen Vorratsbeutel

**Polypen** aus eigenem offenem Vorrat **gegen beliebige Alge** tauschen, **Alge plazieren**  
- falls Spieler noch keinen eigenen Shrimp gefressen hat NUR Polyp zurück in allgemeinen Vorratsbeutel

**auf allgemeinen Algenplatz** (dort evtl. vorhandene zurück in Vorrat)  $\frac{1}{2}$  alle unbesetzten  
Korallenplättchen mit Alge dieser Farbe werden umgedreht

- **ODER**, falls Spieler bereits eigenen Shrimp gefressen hat, wahlweise auch  
**auf gleichfarbige Alge** eines unbesetzten Korallenplättchens ①  $\frac{1}{2}$  alle übrigen unbesetzten  
Korallenplättchen mit Alge dieser Farbe werden umgedreht

**Larve** aus eigenem Vorrat **gegen Polypen** derselben Farbe **tauschen** → Polyp in eigenen Vorrat  
Larve zurück in allgemeinen Vorrat

Nur als **LETZTE Aktion ①** möglich:

**Larve und Polypen** eines Feldes der Offenen See **nehmen** → in eigenen Vorrat.

Auf leeres Feld neue Larve und einen Polypen setzen, reihum einen neuen Polypen in Felder mit weniger als drei Polypen.

**SPIELEND** – alle Korallenplättchen mit Algen besetzt oder ein Spieler hat alle seine Shrimps gefressen (oder .. s. Regel).

8 Alle Spieler außer dem, der das Ende ausgelöst hat, dürfen noch **einmal fressen**, dabei jetzt 5 (!) Polypen zurück in Vorratsbeutel.

Wer nicht mindestens 2 Polypen gefressen hat, darf Spielende nicht durch Alge setzen auslösen.

**WERTUNG UND SIEG** - jeder gefressene Polyp zählt 1 Punkt + je 1 Punkt pro Korallenplättchen mit dieser Farbe als oberes Doppelfeld.