

Reiner Knizia

Rafa



8+



2-4



30 min

WPROWADZENIE

Tętniące życiem rafy koralowe pełne niezliczonych form morskiej fauny i flory tworzą jedne z najbardziej zróżnicowanych ekosystemów na Ziemi. Niestety, wskutek zmian klimatycznych i nadmiernych połowów ich przyszłość stoi dziś pod znakiem zapytania.

W grze Rafa wcielacie się w role obrońców środowiska i postaracie się odbudować ten niezwykły podwodny świat.

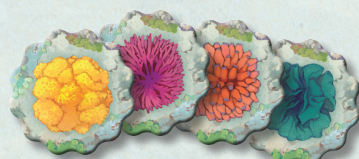
CEL GRY

Gracze rozbudowują rafy koralowe, umieszczając sąsiadująco koralowce w tym samym kolorze, a także tworzą nowe siedliska dla ryb. Osoba, która zrobi to najlepiej i zdobędzie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.

ZAWARTOŚĆ



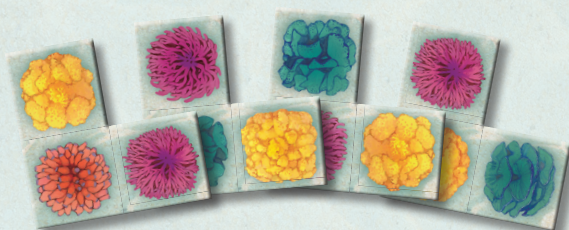
1 dwustronna plansza



4 znaczniki graczy



4 znaczniki punktów



48 kafelków koralowców



12 ryb



12 żetonów 50 punktów



4 kafelki ryb
(używanych w trybie pełnej gry –
patrz str. 4)

PRZYGOTOWANIE

- 1 Wybierzcie stronę planszy, na której chcecie grać. Wybór należy do was.
- 2 Każde z was wybiera swój kolor i bierze odpowiedni znacznik gracza i znacznik punktów. Niewykorzystane znaczniki odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- 3 Każde z was kładzie swój znacznik punktów na polu „0” na torze punktów znajdującym się na krawędzi planszy.
- 4 Pomieszczajcie wszystkie kafelki koralowców zakryte i ułóżcie je w zakrytym stosie.
- 5 Każde z was dobiera 1 kafelek na swoją rękę. Dobrany kafelek można podejrzeć, ale nie należy ujawniać go przeciwnikowi.
- 6 Umieście po 1 dowolnej rybie na każdym polu na planszy oznaczonym cyfrą 5 albo 7 (zależnie od wybranej strony planszy).
- 7 Połóżcie żetony 50 obok planszy.
- 8 Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia kąpała się w morzu.



Przygotowanie gry dla 2 osób



ROZGRYWKA

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swoim ruchu wykonaj wszystkie 3 czynności w następującej kolejności:

- 1) Umieszczenie koralowca
- 2) Punktacja
- 3) Dobranie kafelka

1 Umieszczenie koralowca

Umieść posiadany na swojej ręce kafelek koralowca na pustych polach na planszy.

Rafy

Dwa lub więcej sąsiadujących koralowców tego samego koloru tworzą rafę. Pola sąsiadujące to takie, które stykają się bokami. Pola stykające się rogami (po skosie) nie są polami sąsiadującymi.



Przykład:

Fioletowe koralowce sąsiadują ze sobą, a więc tworzą rafę.
Żółte koralowce nie sąsiadują ze sobą, a więc nie tworzą rafy.

2 Punktacja

Po umieszczeniu kafelka podlicz zdobyte punkty i przesun odpowiednio swój znacznik punktów na torze.

Za każdym razem, gdy zatoczysz pełne koło na torze punktów, weź żeton **50** punktów i umieść przed sobą, aby o tym pamiętać.



żeton **50** punktów

Podliczanie punktów za rafy

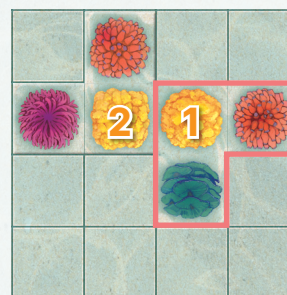
Jeśli stworzysz lub powiększysz rafę, zdobywasz punkty równe liczbie koralowców w tej rafie.

Podczas podliczania punktów za rafę jej kolor nie ma znaczenia. Rafę w każdym kolorze należy punktować tak samo.

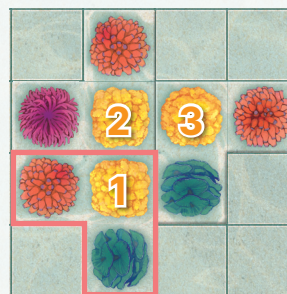
Jeśli w jednym ruchu stworzysz lub powiększysz kilka raf, podlicz punkty za każdą z nich osobno.

Pamiętaj, że pojedyncze koralowce nie tworzą rafy, a więc i nie przynoszą żadnych punktów.

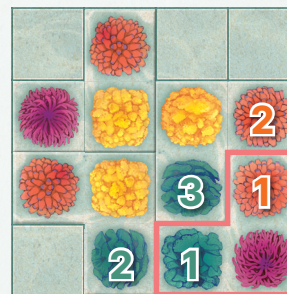
Przykład



1. Ania stworzyła rafę składającą się z 2 **żółtych** koralowców, a więc zdobywa 2 punkty.



2. Bartek powiększył rafę, która teraz składa się z 3 **żółtych** koralowców, a więc zdobywa 3 punkty.



3. Franek stworzył w jednym ruchu 2 rafy – **zieloną** składającą się z 3 koralowców oraz **pomarańczową** składającą się z dwóch koralowców, a więc zdobywa 5 punktów.

Podliczanie punktów za ryby

Gdy wszystkie 4 pola sąsiadujące z rybą zostaną zapełnione koralowcami, należy określić, kto zdobywa rybę i punkty z nią związane.

Uwaga: Może się zdarzyć układ, w którym wypełnienie wszystkich pól sąsiadujących z rybą będzie niemożliwe (patrz przykład nr 2 poniżej). W takiej sytuacji również należy określić, kto zdobywa rybę.

Najpierw każde z was podlicza koralowce w swoim kolorze, które sąsiadują z rybą. Następnie, jeśli te koralowce należą do raf, to również należy podliczyć wszystkie koralowce z tych raf.

Osoba, która podliczyła najwięcej koralowców w swoim kolorze, zdobywa rybę oraz tyle punktów, ile określa pole na planszy (5 albo 7 zależnie od wybranej strony planszy).

- W przypadku remisu nikt nie zdobywa ryby ani punktów – odrzućcie rybę do pudełka.
- W rozgrywce na 2-3 osoby zignorujcie kolory graczy, którzy nie biorą udziału w grze.
- Pola, na których znajdowały się ryby, po zapunktowaniu nadal nie są polami pustymi, a więc nie można umieszczać na nich nowych kafelków.

Przykład



1. Gracze podliczają następujące liczby koralowców należących do raf sąsiadujących z rybą: **zielony** 3, **pomarańczowy** 2, **żółty** 1, a zatem gracz **zielony** otrzymuje rybę i punkty.



2. Choć jedno z pól sąsiadujących z rybą jest wciąż puste, to i tak należy określić, kto zdobywa rybę, ponieważ nie jest możliwe umieszczenie koralowca na ostatnim pustym polu sąsiadującym z rybą. Rybę i punkty otrzymuje osoba, grająca kolorem **żółtym**, ponieważ jako jedyna podlicza 2 koralowce.



3. W tym przykładzie mamy remis gracza **zielonego** z **fioletowym**, a więc nikt nie zdobywa ryby ani punktów. Gdyby natomiast była to gra 2-osobowa pomiędzy graczem **zielonym** i **pomarańczowym**, wówczas należałoby zignorować **fioletowe** koralowce i przyznać punkty graczowi **zielonemu**.

3 Dobranie kafelka

Dobierz kafelek z wierzchu stosu, aby znów mieć 1 kafelek na swojej ręce. Twoja tura dobiegła końca.



Gra kończy się wraz z końcem tury, w której zostanie zdobyta (lub odrzucona) ostatnia ryba lub zostanie umieszczony na planszy ostatni kafelek. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W przypadku remisu, wygrywa osoba, która nie wykonała ostatniego ruchu w grze, a jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wówczas ten spośród remisujących, kto siedzi najbliżej na lewo od osoby, która doprowadziła do zakończenia rozgrywki.



Po zapoznaniu się z zasadami podstawowymi zalecamy rozegranie gry w trybie pełnym. Wszystkie zasady opisane w instrukcji pozostają bez zmian, z jednym wyjątkiem – punktacji za ryby.

Punktując ryby, zignorujcie liczby nadrukowane na planszy. Zamiast tego, każda ryba jest warta określoną liczbę punktów. Przygotowując rozgrywkę, połóżcie 4 kafelki ryb obok planszy, aby o tym pamiętać.



Amfiprion plamisty (błazenek)
8 punktów



Zebrasoma żółta
6 punktów



Pokolec królewski
7 punktów



Dascylus zebra
5 punktów

© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2025 Dr. Reiner Knizia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2026 wersja polska Red Square Games S.A.

Reiner Knizia pragnie podziękować wszystkim testerom i testerom, którzy mieli wkład w rozwój tej gry. Szczególne podziękowania dla: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis i Kevin Jacklin.

Projekt gry: Reiner Knizia

Ilustracje: GORANI

Redakcja: Euijin Han

Projekt graficzny: Sunju Choi

Wersja polska: Red Square Games

Wydawca: Krzysztof Wolicki

Koordinacja projektu: Bartosz Chlebicki,
Łukasz Damiński

Tłumaczenie i redakcja: Bartosz Chlebicki

DTP: Łukasz Kempirski

