

Ein Unterwasserabenteuer für 2 bis 4 Meeresforscher ab 10 Jahren

CORALIA



Die bunten Riffe rund um die ehemalige Pirateninsel Coralia bieten ein Paradies für engagierte Meeresbiologen aus aller Welt, die mit ihren Tauchrobotern die Unterwasserwelt erforschen und am Aufbau der Korallenriffe arbeiten. Sie schicken ihre ROVs (Remotely

Operated Vehicles) in die Tiefe, um sie dort für möglichst großen Artenreichtum zum Einsatz zu bringen. Nebenbei lohnt es sich jedoch auch, die Augen offen zu halten, ob sich nicht noch der ein oder andere versunkene Piratenschatz aufspüren lässt.

INHALT

1 Spielplan

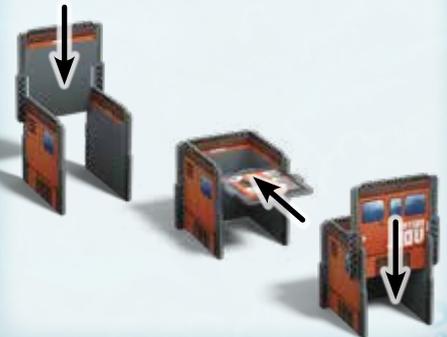


58 Karten (18 Seestern-, 15 Fisch-, 18 Perlen- und 2 Sonderfischkarten, 3 Seekarten, 1 Inselkarte, 1 Wertungsübersicht)



1 Forschungsstation

Vor dem ersten Spiel: Baut die Forschungsstation wie gezeigt zusammen.



36 Symbolwürfel als ROVs in 6 Farben



2 weiße Sonderwürfel



8 Kraken (2 pro Spielerfarbe)



8 Meeresschildkröten



8 Schatztruhen



4 Taucher



4 Forschungsschiffe



1 Kurzanleitung pro Sprache (ohne Abbildung)

ZIEL DES SPIELS

Durch cleveres Platzieren eurer ROVs (Tauchroboter dargestellt durch eure Würfel) versucht ihr, die wertvollsten Beiträge zur Entwicklung von 6 Korallenriffen beizusteuern und außerdem kostbare Perlen

und Schätze zu bergen. Wem dies am erfolgreichsten gelingt, wird mit den meisten Siegpunkten gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** für alle gut zugänglich in die Tischmitte.
2. Legt die **36 farbigen Würfel** als Vorrat neben dem Spielplan bereit.



3. Legt die 2 weißen **Sonderwürfel** auf die Insel auf dem Spielplan.



4. Legt die **Inselkarte**, die 3 **Seekarten** und die **Wertungsübersicht** neben den Spielplan, so dass ihr alle sie gut erreichen könnt (vgl. Abb. rechts).



Inselkarte



Seekarte
(Seesterne)



Seekarte
(Fische)



Seekarte
(Perlen)



Wertungs-
übersicht

5. Mischt die **Seestern-**, **Perlen-** und **Fischkarten** separat. (Achtung: Alle diese Karten haben die gleiche Rückseite – sortiert vor dem Mischen entsprechend der Symbole auf der Vorderseite.) Legt die 3 Stapel verdeckt neben die entsprechenden Seekarten, auf denen ihr sehen könnt, welche Karten sich im jeweiligen Stapel befinden.
6. Zieht von jedem der 3 Stapel verdeckt die obersten 3 Karten und mischt sie zu einem neuen Stapel. Diesen Stapel legt ihr verdeckt neben die Inselkarte. Das ist der Inselstapel.
7. Legt die beiden **Sonderfischkarten** (Stachelrochen) neben die Wertungsübersicht.
8. Mischt die 8 Plättchen „**Schildkröte**“ und legt 6 davon offen auf die abgebildeten Schildkröten auf dem Spielplan. Legt die zwei übrigen Schildkröten offen neben den Spielplan.



9. Mischt alle 8 **Schatztruhenplättchen** und legt jeweils eines verdeckt auf die abgebildete Schatztruhe an jedem Riff. Die 2 übrig gebliebenen Schatztruhen legt ihr verdeckt neben den Spielplan.



Jeder Spieler erhält 1 **Taucher** und 2 **Kraken** in seiner Farbe und legt sie vor sich bereit. Das **Forschungsschiff** in seiner Farbe stellt er auf das Startfeld der Siegpunkteleiste.



Wer zuletzt am Strand war, wird Startspieler. Der Startspieler erhält die **Forschungsstation** und sucht sich 4 Würfel in 4 unterschiedlichen Farben aus.



Riffe



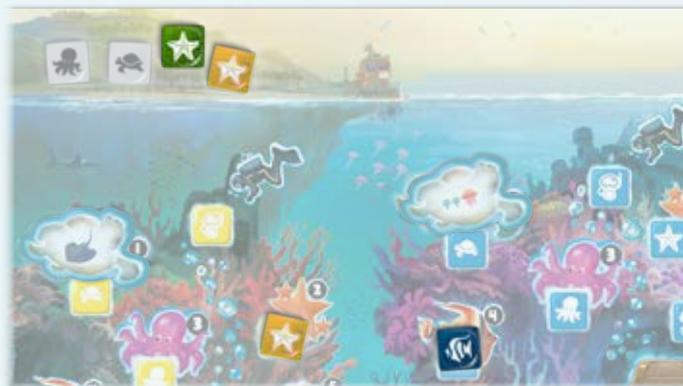
①



Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt – pro Spieler weniger: 1 Farbsset würfeln und einsetzen

Im Spiel zu dritt: Nehmt einen Würfel jeder Farbe und würfelt diese 6 Würfel. Legt sie anschließend auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Diese Felder und Würfel stehen euch in dieser Partie nicht zur Verfügung – sie sind bereits besetzt.

Im Spiel zu zweit: Nehmt zwei Würfel jeder Farbe und würfelt sie. Legt die 12 Würfel anschließend auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Diese Felder und Würfel stehen euch in dieser Partie nicht zur Verfügung. Kommt ein Symbol in einer Farbe doppelt vor, legt ihr einen Würfel auf das entsprechende Feld des Spielplans in der zugehörigen Farbe, den anderen auf die Insel.



Wenn ein Würfel auf ein Schildkrötenfeld gelegt wird, legt ihr die entsprechende Schildkröte offen neben den Spielplan.

Wenn ihr einen Taucher würfelt, legt ihr den Würfel auf das Schatztruhenplättchen auf dem Schatzfeld des entsprechenden Riffs.



Der Schatz auf diesem Riff kann während des Spiels nicht gehoben werden, sondern nur am Spielende mit einer entsprechenden Seesternkarte (s. S. 4.).

Das Taucherfeld und damit der Zugang für den Taucher zum Riff bleibt frei – d.h. das Riff kann für die Taucherwertung am Spielende (s. S. 8) genutzt werden.

Würfle 4 Würfel, platziere einen davon auf dem Spielplan und erhalte Karten, Plättchen und/oder Siegpunkte

Das Spiel verläuft in mehreren Runden, wobei jeder Spieler pro Runde einen Würfel einsetzt, wenn er am Zug ist. 2 Spieler spielen 10 Runden, 3 Spieler spielen 9 Runden, 4 Spieler spielen 8 Runden.

Der Startspieler würfelt mit den 4 Würfeln und legt sie auf die Forschungsstation. Einen dieser Würfel muss er nun aussuchen, um ihn entsprechend Farbe und Symbol des Würfels auf dem dazugehörigen Einsetzfeld des gleichfarbigen Riffs zu platzieren. Das Symbol zeigt an, welche Aktion der Spieler jetzt durchführt.

Anschließend gibt er die Forschungsstation mit den verbliebenen 3 Würfeln im Uhrzeigersinn weiter, ohne das Würfelergebnis dieser 3 Würfel zu verändern (relevant wegen eventueller Schildkröten – vgl. S. 6).

Der nächste Spieler wählt einen 4. Würfel aus dem Vorrat aus (es darf auch eine Farbe sein, die schon auf der Forschungsstation liegt), nimmt die Würfel von der Station und würfelt alle 4 Würfel.

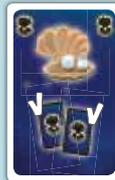
Dann sucht er sich wie oben beschrieben einen Würfel aus, legt ihn auf den Plan und führt die entsprechende Aktion aus, bevor der nächste Spieler entsprechend am Zug ist und die Forschungsstation mit den restlichen Würfeln erhält.

Auf einem Feld darf immer nur 1 Würfel liegen. Einmal eingesetzte Würfel bleiben bis zum Spielende auf ihrem Platz liegen (Ausnahme: Bewegung des Tauchers von einem Riff zu einem anderen – s. S. 5).

AKTIONEN



Perle: Das ROV untersucht eine Muschelbank und stößt dabei auf zwei Perlen. Nimm die obersten 2 Karten vom Perlenkartenstapel und lege beide, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, verdeckt vor dir ab. **Besonderheit:** Jeder Spieler im Besitz von Perlenkarten wertet am Spielende 1-4 seiner Perlenkarten.



Fisch: Das ROV erforscht die Artenvielfalt an Fischen im Riff. Nimm die obersten 2 Karten vom Fischkartenstapel. Wähle eine Karte aus, die du verdeckt vor dir ablegst. Die andere schiebst du zurück unter den Fischkartenstapel. **Besonderheit:** Jeder Fisch wird am Spielende in Sets aus unterschiedlichen Fischarten gewertet.



Seestern: Das ROV ist programmiert, interessante Seesterne aufzuspüren, und stößt dabei auf besondere Funde. Nimm die obersten 3 Karten vom Seesternkartenstapel. Wähle eine Karte aus, die du verdeckt vor dir ablegst. Die anderen beiden schiebst du zurück unter den Seesternkartenstapel. **Besonderheit:** Seesternkarten bringen am Spielende Siegpunkte oder andere Boni in Abhängigkeit von der allgemeinen und deiner persönlichen Spielsituation.



Die Funktionen der einzelnen Seesternkarten am Spielende:



Perle im Wert von 6



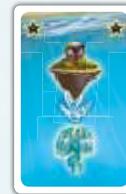
1 besonderer Fisch (Anemonenfisch)



2 Siegpunkte pro Fischkarte (Seesternkarten mit Fisch und Sonderfische zählen mit)



1 Siegpunkt pro Perlenkarte (Seesternkarten mit Perle zählen mit)



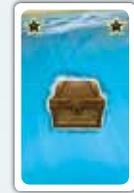
1 Siegpunkt pro Würfel auf der Insel (inkl. Sonderwürfel)



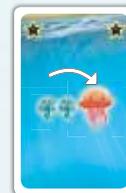
3 Siegpunkte pro eigener Schildkröte



2 Siegpunkte pro eigener Schatztruhe



1 verbliebenen Schatz heben (neben dem Spielplan)



Rücke dein Schiff auf der Siegpunkteleiste auf die nächste große Qualle vor (max. 5 Punkte)



Hebe Schätze auf 2 Riffen entsprechend der abgebildeten Würfelfarben (Schatzkistenkontur), sofern diese Schätze noch auf dem Plan liegen. Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr sie heben wollt. Führt die aufgedeckte Schatzaktion sofort aus, bevor ihr den nächsten Schatz hebt.



Wenn am Spielende noch Würfel in den auf der Karte angegebenen Farben übrig sind (im Vorrat bzw. auf der Forschungsstation): Ziehe 1 Karte pro passendem Würfel von einem beliebigen der 4 Stapel (Fische, Perlen, Seesterne oder Insel – sofern noch vorhanden) – aber nicht mehr als 1 Karte pro Stapel!



Krake: Das ROV erkundet das Habitat eines Riffkraken. Platziere einen deiner Kraken auf die Krakenabbildung oberhalb deines gerade eingesetzten Würfels. Für jeden auf diesem Riff ausliegenden Würfel erhältst du sofort 1 Siegpunkt (inkl. des gerade eingesetzten Würfels).

Beispiel: Franziska legt einen blauen Würfel auf das Krakenfeld des blauen Riffs und stellt eine ihrer Krakenfiguren dazu. Hier liegen bereits 3 weitere blaue Würfel. D.h. Franziska bekommt sofort 4 Punkte.



Besonderheit: Während des Spiels erhält der Besitzer eines bereits eingesetzten Kraken:

- jeweils 1 Siegpunkt, wenn er oder ein Mitspieler auf einem **anderen Riff** einen weiteren Kraken einsetzt und
- jeweils 2 Siegpunkte für jeden Würfel **dieser Rifffarbe**, der auf die Insel gelegt wird, weil das Feld auf dem Riff bereits besetzt ist (s. „Blockierte Felder“, S. 7).



Taucher: Der Taucher steuert mit seinem ROV ein Riff an. Platziere deinen Taucher auf der Taucherabbildung oberhalb deines gerade eingesetzten Würfels. **Besonderheit:** Am Spielende bringt jeder Würfel, der auf dem Riff des Tauchers platziert worden ist, dem Besitzer des Tauchers Siegpunkte.

Während des Spiels können durch Umplatzen des Tauchers von einem Riff zum anderen Schätze gehoben werden.



Beispiel – einen Schatz heben: Würfelt der Spieler, dessen Taucher sich gerade auf dem Taucherfeld des grünen Riffs befindet, später z. B. ein blaues Tauchersymbol, kann er zum blauen – noch unbesetzten – Riff schwimmen und unterwegs einen Schatz heben. Dazu legt er den blauen Würfel mit dem Tauchersymbol auf das Taucherfeld des blauen Riffs und bewegt seinen Taucher vom grünen zum blauen Riff. Außerdem schiebt er den grünen Würfel vom Taucherfeld des grünen Riffs nach unten auf das Schatzfeld des grünen Riffs, da dieses Feld noch nicht von einem Würfel besetzt ist. Der Spieler nimmt die dort liegenden Schatztruhe an sich, deckt sie sofort auf und führt die Aktion aus.

Liegt bereits ein Würfel auf dem Schatzfeld (weil in einer Partie mit weniger als 4 Spielern dieses Feld schon zu Beginn mit einem Würfel belegt wurde oder ein anderer Spieler den Schatz bereits gehoben hat), darf der Taucher zwar weiter zu einem anderen Riff schwimmen, kann dabei aber keinen Schatz heben. Der Würfel bleibt in diesem Fall auf dem Taucherfeld.

Die Boni der einzelnen Schatztruhen:



Erhalte die oberste Fischkarte vom entsprechenden Stapel.



Erhalte die oberste Perlenkarte vom entsprechenden Stapel.



Erhalte die oberste Seesternkarte vom entsprechenden Stapel.



Erhalte die oberste Karte vom Inselstapel.



Erhalte 1 Siegpunkt pro Würfel, der sich aktuell auf der Insel befindet.



Erhalte eine der beiden Karten mit dem Sonderfisch (Stachelrochen).



Nimm einen der beiden weißen Sonderwürfel von der Insel, würfle ihn sofort und setze ihn auf einem entsprechenden unbesetzten Symbol auf dem Plan ein – das Riff ist beliebig (oder lege ihn ggf. auf die Insel). Führe sofort die entsprechende Aktion aus.



Rücke dein Schiff auf der Siegpunktleiste zur nächsten großen Qualle vor (max. 5 Siegpunkte).

Taucherwertung am Spielende: Das Riff, auf dem sich der eigene Taucher bei Spielende befindet, bringt dem Spieler Siegpunkte für jedes mit einem Würfel besetzte Feld dieses Riffs. Die Punktzahl, die ein mit Würfel besetztes Feld bringt, ist jeweils neben dem Symbol angegeben. (Für Würfel auf dem Taucher- und dem Schatzfeld gibt es keine Punkte.)



Wenn man ein Tauchersymbol würfelt, darf man – wie bereits erwähnt – seinen Taucher auch auf ein Riff stellen, dessen Schatzfeld bereits von einem Würfel besetzt ist. Auf diese Weise nimmt man an der Taucherwertung am Spielende teil. Man bekommt allerdings keine Schatztruhe mehr, wenn man dieses Riff verlässt, um zu einem anderen Riff zu schwimmen. Schwimmt ein Taucher von einem Riff zu einem anderen und kann keinen Schatz heben, bleibt auf dem Ausgangsriff der Würfel auf dem Taucherfeld liegen, da er nicht auf das (besetzte) Schatzfeld gezogen werden kann. Damit kann dieses Riff nicht mehr angesteuert werden und steht niemandem für die Taucherwertung am Ende zur Verfügung.



Schildkröte: Das ROV analysiert die Eigenschaften einer Schildkröte, die es am Riff aufgespürt hat. Nimm die Schildkröte, die oberhalb deines eingesetzten Würfels liegt, und erhalte sofort den auf ihr abgebildeten Bonus. Nachdem du den Bonus erhalten hast, legst du die Schildkröte vor dir ab und drehst sie auf die Rückseite (Würfelablagefeld). **Besonderheit: Beim Nehmen des Plättchens bringt jede Schildkröte einen individuellen Bonus.**

Die Boni der einzelnen Schildkröten:



Nimm einen der beiden weißen Sonderwürfel von der Insel, würfle ihn sofort und setze ihn auf einem entsprechenden unbesetzten Symbol auf dem Plan ein – das Riff ist beliebig (oder lege ihn ggf. auf die Insel). Führe sofort die entsprechende Aktion aus.



Rücke dein Schiff auf der Siegpunktleiste zur nächsten großen Qualle (5er oder 10er) vor (max. 5 Siegpunkte).



Erhalte 1 Sonderfischkarte (Stachelrochen).



Erhalte die oberste Karte vom Seesternkartenstapel.



Erhalte die oberste Karte vom Inselstapel.



Erhalte die oberste Karte vom Fischkartenstapel.



Erhalte den Bonus einer der neben dem Spielplan ausliegenden Schildkröten. (Die Schildkröte neben dem Spielplan bleibt dort liegen.)



Nimm eine der verdeckt neben dem Spielplan liegenden Schatztruhen, decke sie auf und führe sofort die angegebene Schatzaktion aus.

Im späteren Spielverlauf kann ein Spieler, wenn er würfeln muss, einen Würfel auf seiner Schildkröte zwischenlagern, um ein Würfelergebnis des Mitspielers, der vor ihm am Zug gewesen ist, für sich zu sichern:



Wer eine Schildkröte vor sich liegen hat, darf, wenn er mit Würfeln an der Reihe ist, 1 Würfel vom Vorgänger auf der Schildkröte zwischenlagern und muss ihn nicht neu würfeln. Hat man mehrere Schildkröten vor sich liegen, könnte man pro Schildkröte 1 Würfelergebnis liegen lassen (max. 3 Würfel). Der neu gewählte Würfel aus dem Vorrat muss immer erst gewürfelt werden. Ungenutzte Würfel auf Schildkröten werden nach dem Würfelwurf unverändert wieder auf die Forschungsstation gelegt und weitergegeben.

Beispiel: Franziska ist am Zug und bekommt von ihrem Mitspieler die Forschungsstation mit 3 Würfeln – einem blauen Taucher, einem grünen Seestern und einer gelben Perle. Franziska hat 2 Schildkröten, d.h. sie könnte 2 dieser Würfel-ergebnisse aufbewahren. Da sie ihren Taucher noch nicht eingesetzt hat, entscheidet sie sich, den **blauen Taucher** liegenzulassen. Sie nimmt einen vierten Würfel aus dem Vorrat und würfelt ihn zusammen mit dem grünen und dem gelben Würfel. Dann entscheidet sie, welches Würfel-ergebnis sie nutzen möchte.



2 Siegpunkte für Kraken und 1 Karte vom Inselstapel erhalten

Wenn ihr einen Würfel auf die Insel legt, prüft ihr, ob sich ein Krake auf dem Riff der entsprechenden Farbe befindet. Falls ja, passiert Folgendes:

1. Der **Besitzer des Kraken** erhält sofort 2 Siegpunkte.
2. a) Ist der *aktive Spieler* selbst der Besitzer des Kraken, erhält er die oberste Karte vom Inselstapel.
- b) Ist ein *Mitspieler* der Besitzer des Kraken, darf der **aktive Spieler** die 2 obersten Karten vom Inselstapel ziehen. Davon wählt er 1 aus und legt die andere zurück unter den Stapel.

BLOCKIERTE FELDER

Plazierte 1 Würfel auf der Insel und nimm eine Inselkarte, evtl. zusätzlich 2 Siegpunkte für den Krakenbesitzer



Sobald Würfel auf den Riffen platziert worden sind, kann es vorkommen, dass einige gewürfelte Motive nicht mehr auf dem zugehörigen Riff platziert werden können, da die Felder bereits besetzt sind und jedes Symbol einer Würfel-farbe nur einmal Platz auf einem Riff hat.

Wenn ein Spieler aus diesem Grund keinen Würfel mehr passend einsetzen kann oder keinen anderen noch platzierbaren Würfel einsetzen möchte, legt er einen Würfel, für den es auf dem Riff keinen Platz mehr gibt, auf die Insel. Dafür nimmt er sich die oberste Karte vom dort ausliegenden Inselkartenstapel (solange der Vorrat reicht) und legt diese verdeckt vor sich ab.

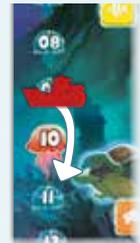
Beispiel – Würfel auf die Insel legen:

Anke hat 1 grünen Taucher, 1 rote Schildkröte und 2 blaue Fische gewürfelt. Alle diese Felder sind auf dem Plan schon besetzt. Sie entscheidet sich für den **grünen Würfel** und legt diesen auf die Insel.



Beispiel – Siegpunkte für Kraken bekommen:

Franziska ist die Besitzerin des Kraken auf dem grünen Riff. Da Anke in ihrem Zug einen grünen Würfel auf die Insel legt, erhält Franziska 2 Siegpunkte für ihren Kraken. Anke darf 2 Inselkarten ziehen und 1 davon behalten.



Achtung: Hat ein Spieler bereits seine beiden Kraken auf dem Spielplan eingesetzt, kann er keinen Würfel mehr auf ein freies Krakenfeld auf dem Spielplan legen. Im unwahrscheinlichen Fall, dass er 4x Kraken würfelt, dessen Felder noch frei sind, würfelt er alle Würfel noch einmal. (Einen Kraken in einer Farbe, die schon besetzt ist, kann der Spieler jedoch nutzen – der Würfel kommt auf die Insel und der Spieler zieht dort 1-2 Karten – ggf. erhält er 2 Punkte, wenn es sich um eine Würfel-farbe handelt, deren Riff von seinem eigenen Kraken besetzt ist.)

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel wird so lange reihum gespielt, bis der Würfelvorrat fast aufgebraucht ist und im Spiel

- zu zweit und zu viert noch 4 Würfel übrig sind.
- zu dritt: noch 3 Würfel übrig sind.

Dann erfolgt die Wertung, bei der die 4 folgenden Schritte der Reihe nach – stets beginnend beim Startspieler – durchgeführt werden:

1. Seesternkartenwertung –

diverse Boni: Die Spieler decken in Spielerreihenfolge ihre Seesternkarten auf und werten sie. Seesternkarten mit Fisch (Anemonenfisch) sowie mit Punkten für Fischkarten kommen in den eigenen Fischkartenstapel und werden bei der Fischwertung mitgewertet. Seesternkarten mit 6er-Perle sowie mit Punkten für Perlenkarten kommen in den eigenen Perlenkartenstapel und werden bei der Perlenwertung mitgewertet.



Seesternkartenwertung

Alle übrigen Seesternkarten werden sofort in beliebiger Reihenfolge ausgewertet und die Spieler erhalten Punkte für gesammelte Schätze und Schildkröten oder für Würfel auf der Insel; sie dürfen verbliebene Schätze heben und ggf. noch Karten ziehen (vgl. Erläuterung der Karten auf S. 4).

2. Taucherwertung – Würfel im Riff werten:

Das Riff, auf dem sich der eigene Taucher bei Spielende befindet, bringt dem Spieler pro Würfel auf dem Riff so viele Siegpunkte, wie daneben angegeben (1-5), also max. 15 Punkte bei vollbesetztem Riff. Für Würfel auf dem Tauchersymbol oder dem Schatz gibt es keine Punkte.



3. Fischwertung – diverse Sets werten:

(Wertung inkl. Stachelrochen und Anemonenfisch)

Ein einzelner Fisch bringt 3 Siegpunkte; 2 verschiedene Fische bringen 7 Siegpunkte; 3 verschiedene Fische bringen 12 Siegpunkte; 4 verschiedene Fische bringen 18 Siegpunkte und 5 verschiedene Fische bringen 25 Siegpunkte.



Man kann auch mehrere Sets werten.

Besitzt ein Spieler die Seesternkarte, die 2 Punkte pro Fischkarte bringt, wertet er sie jetzt.

4. Perlenwertung – max. 1 bis 4 Perlenkarten werten:

Alle Spieler zählen den Wert ihrer gesammelten Perlenkarten (inkl. der Perlenwerte auf den entsprechenden Seesternkarten) zusammen. Wer auf den **höchsten Gesamtwert** kommt, darf max. 4 seiner Perlenkarten als Siegpunkte werten (max. 22 Punkte); der Spieler mit dem zweithöchsten Gesamtwert darf max. 2 seiner Perlenkarten in Siegpunkte umwandeln; jeder der übrigen Spieler erhält noch den Wert seiner höchsten Perlenkarte als Siegpunkte (2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte).

Herrscht Gleichstand, entscheidet der Spieler, der mehr Perlenkarten gesammelt hat, diesen für sich. Haben die betroffenen Spieler die gleiche Anzahl an Karten, werten sie beide entsprechend ihrer Position 4, 2 oder 1 Karte.

Besitzt ein Spieler die Seesternkarte, die 1 Punkt pro Perlenkarte bringt, wertet er sie jetzt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der insgesamt mehr Karten gesammelt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt, wer mehr Schildkröten gesammelt hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL

(2 Spieler)

Seesternkartenwertung:

Jacques hat folgende Seesternkarten gesammelt:



Er legt den Sonderfisch zu seinen Fischkarten und die 6er-Perle zu seinen Perlenkarten. Die Karte mit den beiden Schätzen legt er offen hin. Beide Schätze sind noch auf dem Spielplan. Jacques entscheidet sich, zuerst den lilafarbenen Schatz zu heben:



Auf der Insel liegen aktuell 4 Würfel, d.h. Jacques' Schiff rückt 4 Felder auf der Siegpunktleiste vor. Dann hebt Jacques den zweiten Schatz:



Er nimmt den Sonderwürfel von der Insel und würfelt einen Seestern. Auf dem grünen Riff ist noch ein Seesternfeld frei. Jacques beschließt, den Würfel dorthin zu legen, und führt die Seesternaktion durch. Aus den 3 gezogenen Karten wählt er:



Auch diese Karte legt er zu seinen Perlenkarten.

Franziska hat zwei Seesternkarten gesammelt:



Sie hat 2 Schildkröten und rückt entsprechend ihr Schiff 6 Felder auf der Siegpunktleiste vor. Auf der Forschungsstation liegen noch 2 rote, 1 lilafarbener und 1 blauer Würfel. D.h. Franziska darf für die beiden roten und den lilafarbenen Würfel insgesamt 3 Karten von unterschiedlichen Stapeln ziehen. Sie zieht zuerst eine Karte vom Fischstapel, dann eine vom Seesternstapel:



Für diese Karte erhält sie bei der Fischwertung 2 Punkte pro Fischkarte.

Franziska hätte nun gerne noch eine Fischkarte, darf aber vom Fischstapel keine mehr ziehen. Daher entscheidet sie sich, ihre dritte Karte vom Inselstapel zu ziehen. Sie hat Glück und zieht eine weitere Fischkarte.

Taucherwertung:

Jacques' Taucher steht beim grünen Riff – dort sind die folgenden Felder besetzt: Schildkröte, Seestern, Krake und Perle. Das heißt, Jacques bekommt $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ Punkte.



Franziskas Taucher steht beim vollbesetzten roten Riff – d.h. sie bekommt 15 Punkte.



Fischwertung:

Jacques bekommt für zwei verschiedene Fische 7 Punkte.



Franziska hat 1 Stachelrochen, 1 Feuerfisch, 1 Kugelfisch und 2 Imperator-Kaiserfische. D.h. sie hat 4 verschiedene Fische, die ihr 18 Punkte bringen, dazu noch einmal einen einzelnen Fisch, der 3 Punkte bringt. Außerdem hat sie die Seesternkarte, die ihr 2 Punkte pro Fischkarte bringt, d.h. sie bekommt noch einmal 10 Punkte. Insgesamt erhält sie in der Fischwertung 31 Punkte.



Perlenwertung

Jacques hat 5 Karten mit Perlen mit den Werten 6, 6, 5, 5 und 3.



Franziska hat zwei Perlenkarten mit den Werten 3 und 4.



Jacques hat insgesamt einen Wert von 25, **Franziska** nur von 7. Damit ist **Jacques** Erster und darf 4 seiner Karten als Punkte nutzen. **Jacques** rückt 22 Punkte vor. **Franziska** darf als zweite 2 Karten werten und rückt 7 Punkte vor.

Zusätzlich zu den während des Spiels gesammelten Punkten hat **Jacques** bei der Endwertung 44 Punkte hinzugewonnen, **Franziska** 59.



© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com

Autor: Michael Rieneck
Illustration: Miguel Coimbra
Design: atelier198, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED
THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!
Distributor USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA



An underwater adventure for 2 to 4 oceanographers, 10 years and up

CORALIA



The colorful reefs around the former pirate island of Coralia provide a paradise for committed marine biologists from all over the world who explore the underwater world with their diving robots and work on the development of the coral reefs. You send

your ROVs (Remotely Operated Vehicles) into the depths of the sea in order to discover as much biodiversity as possible. But keep your eyes open! You never know when you might find a sunken pirate's treasure or two.

CONTENTS

1 gameboard



58 cards (18 starfish cards, 15 fish cards, 18 pearl cards, and 2 special fish cards, 3 sea cards, 1 island card, 1 scoring overview)



36 symbol dice, representing ROVs, in 6 colors



8 octopuses (2 per player color)



8 treasure chests



1 research station



Before the first game, put the research station together as shown.



8 sea turtles



4 divers



4 research ships



2 white special dice



1 player aid per language (without illustration)

OBJECT OF THE GAME

By cleverly placing your ROVs (diving robots in the form of dice), you discover and record various fauna among 6 thriving coral reefs. You might even find and recover precious pearls and other

treasures. The player who is most successful in this will accumulate the most victory points and win the game.

SET-UP

1. Put the **gameboard** in the middle of the table, easily accessible to all players.
2. Put the **36 colored dice** as a supply next to the gameboard.



3. Place the two white **special dice** on the island on the gameboard.



4. Keep the **island card**, the 3 **sea cards** and the **scoring overview** handy. Put the island card next to the island depicted toward the top of the board and the other 3 cards next to the gameboard, so that everybody can reach them easily (see illus. on the right).



island card



sea card (starfish)



sea card (fish)



sea card (pearls)



scoring overview

5. Shuffle the **starfish cards**, **pearl cards**, and **fish cards** separately. (Note: All these cards have the same backs; sort the cards according to the symbols on their front side before shuffling.) Put the 3 piles face down next to the corresponding **sea cards** to indicate which cards are in what pile.
6. Draw the top 3 cards face down from each of the 3 piles and shuffle them into a new pile. Put this pile next to the island card; this is the island pile.
7. Place the two **special fish cards** (stingray) next to the scoring overview.
8. Mix the 8 **sea turtle tiles** and place 6 of them face up on the turtles depicted on the gameboard. Put the two remaining tiles face up next to the gameboard.



9. Mix all 8 **treasure chest tiles** and place one face down on the treasure chest depicted at each reef. Put the 2 remaining treasure chests face down next to the gameboard.



Each player chooses a color and gets 1 **diver**, 1 **ship** and 2 **octopuses**. Place the **research ships** on the starting space of the scoring track.



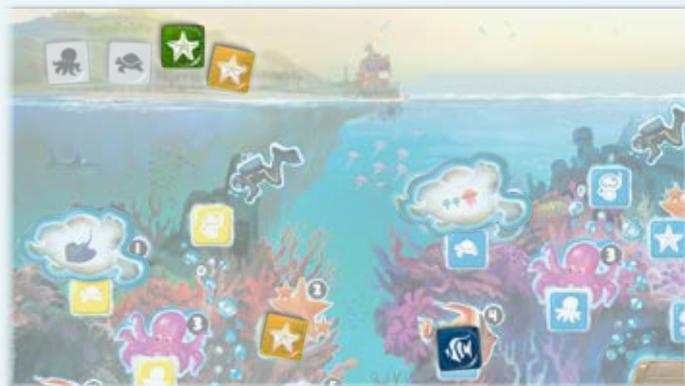
The player who last was on a beach becomes the starting player. He gets the **research station** and picks 4 dice in 4 different colors.



If you play with fewer than 4 players – for each player less: Roll 1 color set and place the dice

In the three-player game: Take one die of each color and roll these 6 dice. Then place them on the corresponding spaces on the gameboard. These spaces and dice are no longer available to you during this game – they are already taken.

In the two-player game: Take two dice of each color and roll them. Then place the dice on the corresponding spaces on the gameboard. These spaces and dice are no longer available to you during this game. If a symbol of one color comes up twice, put one die on the corresponding space of the gameboard in that color and the other one on the island.



If any of these dice are placed onto a turtle space, take the respective turtle and place it face up next to the gameboard.

If you roll a diver , put the die on the tile of the treasure chest in the respective reef. In this case the treasure on this reef cannot be recovered during this game but only in the end, by using a specific starfish card (see p. 14).



The diver space (and thus the diver's access to the reef) remains free – that means the reef can be used for the diver scoring at the end of the game (see p. 18).

COURSE OF THE GAME

Roll 4 dice, place one of them on the gameboard, and obtain cards, tiles, and/or victory points

The game proceeds over several rounds. On their turn, each player places one die per round. Two players play 10 rounds; three players, 9 rounds; and four players, 8 rounds.

The starting player rolls 4 dice and places them on the research station. They must then pick one of these dice and place it on a reef space according to the color and symbol of the die. The symbol indicates what action the player carries out.

After completing the action, pass the research station in a clockwise direction, without changing the result of the remaining 3 dice (this is relevant in case you have any turtles; see p. 16).

The next player chooses a fourth die of any color from the supply and rolls all 4 dice. Then they choose a die and carry out that action. Finally, the research station with the three remaining dice is passed to the next player, and play continues in this manner.

Each space can hold only one die. Once placed, the dice remain in place until the end of the game. (Exception: a diver's movement from one reef to another; see p. 15.)

THE ACTIONS

Each die placed allows you 1 action according to its symbol



Pearl: *The ROV examines a mussel bank and discovers two pearls.* Take the top 2 cards from the pearl card pile and put them (without showing them to the other players) face down in front of you.

Special feature: At the end of the game, each player who possesses pearl cards scores 1 to 4 of his pearl cards.



Fish: *The ROV explores the diversity of fish at the reef.* Take the top 2 cards from the fish card pile. Choose one card and place it face down in front of you; put the other card back under the fish card pile.

Special feature: At the end of the game, each fish is scored in sets consisting of different types of fish.



Starfish: *The ROV is programmed to look for special starfish and track interesting discoveries.* Take the top 3 cards from the starfish card pile. Choose one card and place it face down in front of you; put the other two back under the starfish card pile.

Special feature: At the end of the game, starfish cards give you victory points or other bonuses depending on the general game situation and your individual one.



Available features of starfish cards **at the end of the game:**



Pearl with a value of 6



1 special fish (anemone fish)



2 victory points per fish card (fish on starfish cards and special fish are included in the count)



1 victory point per pearl card (pearls on starfish cards are included in the count)



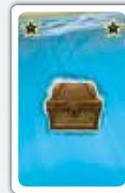
1 victory point per die on the island (incl. special dice)



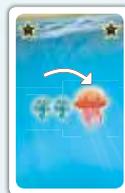
3 victory points for each of your turtles



2 victory points for each of your treasure chests



Recover 1 remaining treasure (next to the gameboard)



Advance your ship on the scoring track to the next big jellyfish (5 victory points maximum)



If a treasure chest remains on the reef of the colors indicated, you collect it. If both reefs have a chest, choose one to reveal and use its action first. Then reveal and take the action of the second chest.



For each die left on the research station or in the supply that matches the die colors on this card: Draw 1 card from those available in the four piles (fish, pearl, starfish, or island – but you may take only 1 card per pile).



Octopus: The ROV explores the habitat of a reef octopus. Place one of your octopuses on the picture of the octopus above the die you just placed. For each die lying on this reef (including the just-placed die), you get 1 immediate victory point.

Example: *Jenny* places a blue die on the octopus space of the blue reef and puts one of her octopus figures next to it. There are already 3 more blue dice here; consequently, Jenny immediately gets 4 points.



Special feature: During the game, the owner of an already-placed octopus earns

- a) 1 victory point if he or another player places another octopus on a **different reef** and
- b) 2 victory points for each die in the color of **this reef** that has to be placed **on the island** because the reef space was already occupied (see "Blocked Spaces", p. 17).



Diver: The diver drives his ROV to a reef. Place your diver on the picture of the diver above the die you just placed.

Special feature: **At the end of the game**, each die placed on the diver's reef gives the owner of the diver victory points.

During the game, treasures can be recovered by relocating the diver from one reef to another.



Example – recover a treasure: *Michael's diver* is currently on the green reef's diver space. He rolls a blue diver symbol and uses it to move his diver to the blue reef. He places the blue die with the diver symbol on the diver space of the blue reef and moves his diver next to it. He then sends the green die from the green diver space down to the treasure space of the green reef, as this space is not yet occupied by a die. He takes the treasure chest from there, reveals it immediately, and carries out the action.

If there is already a die on the treasure space (possible if this space was initially covered with a die in a game with fewer than 4 players, or if one of the other players already recovered the treasure), the diver can swim to another reef, but without recovering a treasure. In this case, the die remains on the diver space.

The functions of the different treasure chests:



Draw the top fish card from the respective pile.



Draw the top pearl card from the respective pile.



Draw the top starfish card from the respective pile.



Draw the top card from the island pile.



Get 1 victory point for each die that currently is on the island.



Take one of the two cards with the special fish (stingray).



Take one of the two white special dice from the island, roll it immediately and place it on any open matching symbol on the board or (if possible) place it onto the island. Carry out the corresponding action right away.



Advance your ship on the scoring track to the next big jellyfish (5 victory points maximum).

Diver scoring at the end of the game: Your diver scores for the completed scientific activities at the reef where he rests at the end of the game. For each space occupied by a die, sum the points indicated next to the symbol. (Dice on the diver or treasure spaces do not score.)



When you roll a diver symbol, you may – as mentioned above – also place your diver on a reef with a treasure space that is already occupied by a die. This way, you'll participate in the diver scoring at the end of the game. However, you don't get a treasure chest any more if you leave this reef in order to swim to another reef. If a diver swims from one reef to another and cannot get a treasure, the die on the starting reef remains on the diver space since it cannot be put onto the treasure space. In this case, the reef can no longer be accessed and is no longer available to anyone for the diver scoring at the end.



Turtle: The ROV studies a turtle that it has detected at the reef. Take the turtle lying above the die you have placed and immediately receive the bonus shown on it. After taking the bonus, put the turtle in front of you and turn it onto its back (die-storage space).

*Special feature: **When you take the tile**, the turtle grants you an individual bonus.*

The bonuses of the various turtles:



Take one of the two white special dice from the island, roll it immediately and place it on any unoccupied reef space according to the symbol (or, if possible, place it onto the island). Carry out the corresponding action right away.



Advance your ship on the scoring track to the next big ("x5"- or "x0"-) jellyfish (5 victory points maximum).



Take 1 special fish card (stingray).



Take the top card from the starfish card pile.



Take the top card of the island pile.



Take the top card from the fish card pile.



Receive the bonus of one of the turtles lying next to the gameboard. (The turtle remains next to the board.)



Take one of the treasure chest tiles lying face down next to the gameboard, reveal it, and carry out the corresponding treasure action right away.

Also, when you are about to roll on subsequent turns, you can temporarily store a die on your turtle and thus lock in a die result of the previous player for yourself:



Lock in die-rolling results by means of turtles: If you have a turtle lying in front of you and it's your turn to roll, you may temporarily store 1 die from the previous player on that turtle without rerolling it. If you have several turtles in front of you, you could store 1 die per turtle (3 dice maximum). The newly chosen die from the supply always has to be rolled. Return unused dice, unchanged, from the turtles to the research station and pass it to the next player.

Example: It is Jenny's turn. The previous player passes the research station to her with 3 dice on it: a blue diver, a green starfish, and a yellow pearl. Jenny has 2 turtles, so she could store 2 of these die results. Since she hasn't yet placed her diver, she decides to keep the **blue die**. She takes a fourth die from the supply and rolls it along with the green die and the yellow die. Then she decides which result of the dice roll she wants to use.



BLOCKED SPACES

Place 1 die on the island and take an island card; it might mean additional victory points for the owner of the octopus



Once dice have been placed on the reefs, it can occur that some rolled symbols can't be placed on the corresponding reef, since the spaces are already occupied and each symbol in one die color may be placed on a reef only once.

If, for this reason, you can no longer place a die appropriately or don't want to use any other dice-rolling result that would still be possible, you may instead place a die onto the island. As consolation, take the top card from the island card pile there (as long as the supply lasts) and put it face down in front of you. (If an octopus exists on the reef with the same color as the die, see below.)

Example – placing dice on the island: Anita has rolled 1 green diver, 1 red turtle, and 2 blue fish. All these spaces are already occupied on the board. She chooses the **green die**, places it on the island.



Receive 2 victory points for an octopus and 1 card from the island pile

When you put a die on the island, check whether there is an octopus on the reef of the corresponding color. If there is, the following will happen:

- 1) The **owner of the octopus** immediately earns 2 victory points.
- 2) a) If the **active player** owns the octopus, he gets the top card from the island pile.
- b) If **another player** owns the octopus, the **active player** may draw the 2 top cards from the island pile. He chooses 1 of them and puts the other one back under the pile.

Example – receiving victory points: The octopus on the green reef belongs to **Jenny**. Since Anita put a green die onto the island during her turn, Jenny receives 2 points for her octopus. Anita may draw 2 cards from the island and keep 1.



Attention: If you have already placed both of your octopuses on the gameboard, you can no longer place any dice on an unoccupied octopus space on the board. In the unlikely case that you roll 4 octopuses and those octopus spaces are still empty, you roll all dice again. (However, you can use an octopus in a color that is already taken; the die is put on the island and you draw 1-2 cards from there. If applicable, you score 2 points, provided it is a die in a color of a reef that is occupied by your own octopus.)

ENDING THE GAME AND SCORING

The game goes on, in turn, until the dice supply has been almost used up and,

- in the game with two or four players, there are 4 dice left.
- in the game with three players, there are 3 dice left.

Then the final scoring takes place. Players execute the 4 following steps one after another, always beginning with the starting player:

1. Starfish card scoring –

various bonuses: In the order of play, players reveal their starfish cards and score for them. Starfish cards with fish (anemone fish) and with points for fish cards are put in a player's own fish card pile and are included in the fish scoring. Starfish cards with 6-point pearls and with points for pearl cards are put in a player's own pearl card pile and are included in the pearl scoring.

All other cards are scored immediately in any order and give the players points for treasures and turtles or for dice on the island; they may recover left-over treasures or draw additional cards. (Please see explanation of the cards on page 14.)



Starfish card scoring

2. Diver scoring – scoring for the dice on the reef: Score each reef where a player's diver is resting. That player receives points indicated by the dice occupied spots in the reef. There is a maximum of 15 total victory points per reef. Dice on the diver space and the treasure space don't score.



3. Fish scoring – scoring for various sets:

(Scoring incl. ray and anemone fish) A single fish scores 3 victory points; 2 different fish, 7 victory points; 3 different fish, 12 victory points; 4 different fish, 18 victory points; and 5 different fish, 25 victory points.



A player can also score for several sets.

If any player has the starfish card with points for fish, he scores it now.

4. Pearl scoring – scoring for 1 to 4 pearl cards: All players add up the values of the pearl cards they have collected (including the pearl values on the respective starfish cards). The player with the highest total scores the total points for a maximum of 4 of his pearl cards (a maximum of 22 points); the player with the second highest total turns a maximum of 2 pearl cards into victory points, and each of the other players gets the value of his highest pearl card in victory points.

In case of a tie, the player involved who has collected the most pearl cards prevails. If the tied players have the same number of cards, they score for 4, 2, or 1 card(s) according to their position.

If any player has the starfish card with points for pearls, he scores it now.

The player with the most points wins the game. In case of a tie, the player involved who has collected the most cards overall wins. If there is still a tie, the player who has collected the most turtles wins. And if there is still a tie, the tied players share the victory.

SCORING EXAMPLE

(two players)

Starfish card scoring:

Jacques has collected the following starfish cards:



He adds the special fish to his fish cards and the 6-point pearl to his pearl cards. The card with the 2 treasures he displays face up. Both treasures are still on the gameboard. **Jacques** decides to recover the violet treasure first:



There are currently 4 dice on the island, that means **Jacques'** ship moves ahead 4 spaces on the scoring track. Then **Jacques** recovers the second treasure:



He takes the special die from the island and rolls a starfish. The green reef has one empty starfish space left, so **Jacques** places the die there and carries out the starfish action. From the 3 drawn cards, he chooses:



He puts this card in his pearl card pile as well.

Jenny has collected two starfish cards:



She has 2 turtles and therefore advances her ship 6 spaces on the scoring track. There are 2 red, 1 violet, and 1 blue die left at the research center so for the 2 red and the 1 violet die **Jenny** may draw altogether 3 cards from different piles. First, she draws a card from the fish pile, then a card from the starfish pile:



For this card, she will receive 2 points per fish card during the fish scoring.

Jenny would like to have another fish card, but she may not draw a card from the fish pile any more. Therefore, she decides to draw her third card from the island pile; she is lucky and actually gets another fish card.

Diver scoring:

Jacques' diver is resting at the green reef, where the following spaces are occupied: turtle, starfish, octopus, and pearl. Consequently, **Jacques** scores $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ points.



Jenny's diver is resting at the fully occupied red reef. She scores the maximum, 15 points.



Fish scoring:

Jacques scores 7 points for two different types of fish.



Jenny has 1 stingray, 1 fire fish, 1 blowfish, and 2 angel fish; that means she has 4 different types of fish and scores 18 points for that. Plus, she has one single fish that gives her 3 points. Besides this, she has the starfish card that gives her 2 points for each fish card; that means she gets another 10 points. In total, she scores 31 points for her fish.



Pearl scoring

Jacques has five cards showing pearls with the values 6, 6, 5, 5, and 3.



Jenny has two pearl cards with the values 3 and 4.



So **Jacques'** pearl cards have a total value of 25, **Jenny's** pearl cards, only 7. With this, **Jacques** is first and may score the total points for 4 of his cards; he advances 22 spaces. **Jenny**, in second position, may score for 2 cards; she advances 7 spaces.

At the end, beyond what they scored during the game, **Jacques** gained a total of 44 points while **Jenny** gained 59 points.



© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com
Author: Michael Rieneck
Illustration: Miguel Coimbra
Design: atelier198, HUCH!

Product manager:
Britta Stöckmann
English Editing: Frank DiLorenzo
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Distributor USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

HUCH!

Une aventure sous-marine pour 2 à 4 océanographes, à partir de 10 ans

CORALIA



Les récifs colorés qui entourent l'ancienne île pirate de Coralia sont un paradis pour les biologistes marins passionnés du monde entier, qui explorent le monde sous-marin avec leurs robots de plongée pour contribuer au développement des récifs coralliens. Vous allez envoyer vos ROV ("Remotely Operated Vehicles", en français

"Véhicules Sous-marins Téléguidés") dans les profondeurs de la mer afin de développer au mieux la biodiversité. Par ailleurs, vous devrez également garder l'œil ouvert au cas où vous trouveriez un ou deux trésors pirates engloutis.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



58 cartes (18 cartes étoile de mer ; 15 cartes poisson ; 18 cartes perle, et 2 cartes poisson spéciales ; 3 cartes mer ; 1 carte île ; 1 résumé pour le décompte des points)



36 dés à symboles, représentant vos ROV, de 6 couleurs

8 pieuvres (2 par couleur de joueur)

8 coffres au trésor

1 station de recherche

Avant de jouer, assemblez la station de recherche comme indiqué.

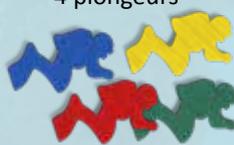


8 tortues de mer

4 plongeurs

4 bateaux de recherche

2 dés spéciaux blancs



1 aide de jeu pour chaque langue (sans illustration)

BUT DU JEU

En plaçant au mieux vos ROV (robots de plongée représentés par des dés), vous allez essayer de développer de la façon la plus efficace 6 récifs coralliens, mais aussi de récupérer des perles et de

précieux trésors. Le joueur qui y parviendra le mieux marquera le plus grand nombre de points de victoire et remportera la partie.

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table, pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.
2. Formez une réserve avec les **36 dés colorés** à côté du plateau de jeu.



3. Placez les deux **dés spéciaux** blancs sur l'île représentée sur le plateau.



4. Gardez la **carte île**, les 3 **cartes mer** et le **résumé pour le décompte des points** à portée de main. Placez la carte île au-dessus de l'île représentée en haut du plateau et les 3 autres cartes à côté du plateau, de façon à ce que chaque joueur puisse y accéder facilement (voir illustration à droite).



carte île



carte mer
(étoiles de mer)



carte mer
(poissons)



carte mer
(perles)



résumé pour le décompte des points

5. Mélangez séparément les **cartes étoile de mer**, les **cartes perle** et les **cartes poisson**. (Note : Toutes ces cartes possèdent le même verso : triez-les en fonction de leur recto avant de les mélanger.) Placez les 3 piles face cachée à côté des **cartes mer** correspondantes pour indiquer quelles cartes se trouvent dans quelle pile.
6. Piochez les 3 premières cartes face cachée de chacune des 3 piles, puis mélangez-les pour constituer une nouvelle pile. Placez cette pile à côté de la carte île : on l'appellera la pile île.
7. Placez les deux **cartes poisson spéciales** (raie) à côté du résumé pour le décompte des points.

8. Mélangez les 8 **tuiles tortue de mer** et placez-en 6 face visible sur les tortues représentées sur le plateau de jeu. Placez les deux tuiles restantes face visible à côté du plateau.



Pile île

Île

9. Mélangez les 8 **tuiles coffre au trésor** et placez-en une face cachée sur le coffre au trésor représenté à côté de chacun des récifs. Placez les 2 coffres au trésor restants face cachée à côté du plateau.



Chaque joueur reçoit 1 **plongeur** et 2 **pieuvres** à sa couleur et les place devant lui. Il reçoit le **bateau de recherche** à sa couleur et le place sur l'emplacement de départ de la piste de score.



Le joueur qui est allé le plus récemment à la plage est désigné premier joueur. Il reçoit la **station de recherche** et choisit 4 dés de 4 couleurs différentes.



Récifs



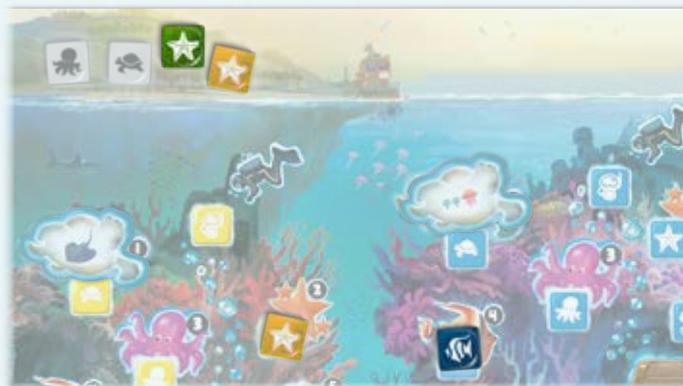
①



Pour une partie à moins de 4 joueurs : Pour chaque joueur en moins, lancez 1 série de dés de chaque couleur et placez ces dés.

Partie à 3 joueurs : Prenez un dé de chaque couleur et lancez ces 6 dés. Puis placez-les sur les emplacements correspondants sur le plateau de jeu. Ces emplacements et les dés qui sont dessus ne sont plus disponibles pour les joueurs – ils sont déjà pris.

Partie à 2 joueurs : Prenez deux dés de chaque couleur et lancez tous les dés. Puis placez-les sur les emplacements correspondants sur le plateau de jeu. Ces emplacements et les dés qui sont dessus ne sont plus disponibles pour les joueurs. Si dans une même couleur un symbole sort deux fois, placez un des dés sur l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu et l'autre sur l'île.



Si un dé est placé sur un emplacement tortue, placez la tortue correspondante face visible à côté du plateau de jeu.

Si vous obtenez un plongeur, placez le dé sur la tuile coffre au trésor sur l'emplacement trésor du récif correspondant.

Le trésor de ce récif ne peut pas être récupéré pendant cette partie, mais seulement à la fin, avec la carte étoile de mer adéquate (voir p. 24).



L'emplacement plongeur, et donc l'accès d'un plongeur au récif, reste libre – autrement dit, le récif peut être utilisé pour marquer des points avec un plongeur à la fin de la partie (voir p. 28).

DÉROULEMENT DU JEU

Lancez 4 dés et placez-en un sur le plateau de jeu pour obtenir des cartes, des tuiles et/ou des points de victoire

Une partie se déroule en plusieurs cycles. A son tour, chacun des joueurs place un dé par cycle. A deux joueurs, on joue 10 cycles ; à trois joueurs, 9 cycles ; et à quatre joueurs, 8 cycles.

Le premier joueur lance 4 dés et les place sur la station de recherche. Il doit ensuite choisir un de ces dés et le placer sur l'emplacement correspondant du récif de cette couleur en fonction de sa couleur et du symbole obtenu sur le dé. Le symbole indique l'action que le joueur effectue.

Ensuite, il transmet la station de recherche au joueur suivant en sens horaire, sans modifier le résultat des 3 dés restants (cela est important dans le cas où vous possédez des tortues, voir p. 26).

Le joueur suivant choisit un quatrième dé dans la réserve (il peut choisir un dé d'une couleur déjà présente sur la station de recherche), puis il prend les dés de la station de recherche et puis il relance l'ensemble des 4 dés.

Il choisit ensuite un de ces dés (comme décrit plus haut), le place sur le plateau et effectue l'action correspondante, reçoit la station de recherche avec les dés restants et joue son tour.

Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul dé. Une fois placés, les dés restent en place jusqu'à la fin de la partie. (Exception : quand un plongeur se déplace d'un récif à un autre ; voir p. 25.)

LES ACTIONS

Perle : Le ROV examine un banc de moules et découvre deux perles. Piochez les 2 premières cartes de la pile de cartes perle et placez-les (sans les montrer aux autres joueurs) face cachée devant vous.

Effet : A la fin de la partie, chaque joueur en possession de cartes perle marque des points pour 1 à 4 de ses cartes perle.

Poisson : Le ROV étudie la diversité des poissons dans les récifs. Piochez les 2 premières cartes de la pile de cartes poisson. Choisissez une des deux cartes et placez-la face cachée devant vous, puis glissez l'autre carte sous la pile de cartes poisson.

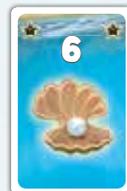
Effet : A la fin de la partie, chaque poisson rapporte des points au sein d'une série de poissons de types différents.

Étoile de mer : Le ROV est programmé pour chercher des étoiles de mer spéciales et faire des découvertes intéressantes. Piochez les 3 premières cartes de la pile de cartes étoile de mer. Choisissez une des trois cartes et placez-la face cachée devant vous, puis glissez les deux autres sous la pile de cartes étoile de mer.

Effet : A la fin de la partie, les cartes étoile de mer vous rapportent des points de victoire ou d'autres bonus en fonction de la configuration générale de la partie et de votre situation personnelle.



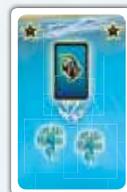
Les effets des différentes cartes étoile de mer a la fin de la partie :



Perle d'une valeur de 6



1 poisson spéciale (poisson-clown)



2 points de victoire par carte poisson (les poissons sur les cartes étoile de mer et les poissons spéciaux comptent également)



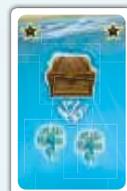
1 point de victoire par carte perle (les perles sur les cartes étoile de mer comptent également)



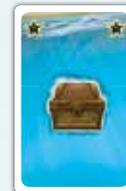
1 point de victoire par dé sur l'île (avec deux spéciaux)



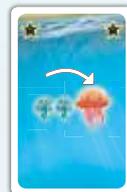
3 points de victoire pour chacune de vos tortues



2 points de victoire pour chacun de vos coffres au trésor



Récupérer un trésor restant (à côté du plateau de jeu)



Avancer votre bateau sur la piste de score jusqu'à la grosse méduse suivante (5 points de victoire maximum)



Récupérer des trésors sur 2 récifs en fonction de la couleur des dés indiqués (contours des coffres au trésor), à condition que les trésors se trouvent encore sur le plateau. Vous décidez de l'ordre dans lequel vous récupérez ces trésors. Effectuez l'action trésor révélée immédiatement, avant de récupérer le trésor suivant.



S'il reste des dés des couleurs indiquées sur la carte (c'est-à-dire des dés qui se trouvent encore dans la réserve ou sur la station de recherche) : Piochez 1 carte par dé dans n'importe laquelle des quatre piles (poisson, perle, étoile de mer ou île – s'il en reste), mais pas plus d'une carte par pile.



Pieuvre : Le ROV explore l'habitat d'une pieuvre des récifs. Placez une de vos pieuvres sur l'image de la pieuvre au-dessus du dé que vous venez de placer. Pour chaque dé présent sur ce récif (y compris celui qui vient d'être placé), vous gagnez immédiatement 1 point de victoire.

Exemple : Francine place un dé bleu sur l'emplacement pieuvre du récif bleu et place une de ses figurines pieuvre à côté. Il y a déjà 3 autres dés bleus à cet endroit. Par conséquent, Francine gagne immédiatement 4 points.



Effet : Pendant la partie, le propriétaire d'une pieuvre déjà placée gagne

- 1 point de victoire si lui-même ou un autre joueur place une autre pieuvre sur un **autre récif** et
- 2 points de victoire pour chaque dé de la couleur de **ce récif** qui doit être placé sur l'île parce que l'emplacement du récif est déjà occupé (voir "Emplacement bloqués", p. 27).



Plongeur : Le plongeur pilote son ROV jusqu'à un récif. Placez votre plongeur sur l'image du plongeur au-dessus du dé que vous venez de placer.

Effet : A la fin de la partie, chaque dé placé sur le récif où se trouve le plongeur fait gagner des points de victoire à son propriétaire.

Pendant la partie, des trésors peuvent être récupérés en déplaçant le plongeur d'un récif à un autre.



Exemple – récupération d'un trésor : Si un joueur dont le plongeur se trouve actuellement sur l'emplacement plongeur du récif vert obtient par la suite un symbole plongeur bleu, il peut l'envoyer sur le récif bleu (inoccupé) et ainsi récupérer un trésor. Pour cela, il place le dé bleu avec un symbole plongeur sur l'emplacement plongeur du récif bleu et déplace son plongeur du récif vert vers le récif bleu. Par ailleurs, il déplace le dé vert de l'emplacement plongeur vers l'emplacement coffre au trésor du récif vert, car cet emplacement n'est pas encore occupé par un dé. Le joueur prend le coffre au trésor qui s'y trouve, le révèle immédiatement et effectue l'action.

Si un dé se trouve déjà sur l'emplacement trésor (parce que cet emplacement était occupé dès le départ par un dé dans une partie à moins de 4 joueurs, ou parce qu'un autre joueur a déjà récupéré le trésor), le plongeur peut se déplacer vers un autre récif, mais sans récupérer de trésor. Dans ce cas, le dé reste sur l'emplacement plongeur.

Les effets des différents coffres au trésor :



Piocher une carte dans la pile de cartes poisson.



Piocher une carte dans la pile de cartes perle.



Piocher une carte dans la pile de cartes étoile de mer.



Piocher une carte dans la pile de cartes île.



Gagner 1 point de victoire pour chacun de dés qui se trouve actuellement sur l'île.



Prendre une carte poisson spéciale (raie).



Prendre un des deux dés spéciaux blancs sur l'île, le lancer immédiatement et le placer sur un symbole correspondant sur le plateau (le récif n'a pas d'importance) ou le placer sur l'île. Effectuer aussitôt l'action correspondante.



Avancer votre bateau sur la piste de score jusqu'à la grosse méduse suivante (5 points de victoire maximum).

Points pour le plongeur à la fin de la partie : Le récif sur lequel se trouve votre plongeur à la fin de la partie vous rapporte des points de victoire pour chaque emplacement occupé par un dé sur ce récif : le nombre de points que rapporte un emplacement occupé par un dé est indiqué à côté du symbole. (Les dés situés sur l'emplacement plongeur et sur l'emplacement trésor ne rapportent pas de points.)



Quand vous obtenez un plongeur sur un dé, vous pouvez aussi, comme expliqué plus haut, placer votre plongeur sur un récif avec un emplacement trésor qui est déjà occupé par un dé. En faisant cela, vous gagnerez des points avec votre plongeur à la fin de la partie. Cependant, vous ne récupérerez plus de coffre au trésor si vous quittez ce récif afin de vous rendre sur un autre récif. Si un plongeur nage d'un récif vers un autre sans obtenir de trésor, le dé du récif de départ reste sur l'emplacement plongeur, puisqu'on ne peut pas le placer sur l'emplacement trésor. Par ailleurs, plus personne ne peut accéder à ce récif et celui-ci ne peut plus être utilisé par personne pour marquer des points avec le plongeur à la fin de la partie.



Tortue : Le ROV analyse les caractéristiques d'une tortue qu'il a détectée sur le récif. Prenez la tortue située au-dessus du dé que vous avez placé et recevez immédiatement le bonus indiqué dessus. Après avoir reçu le bonus, placez la tortue devant vous en la retournant sur son dos (emplacement pour stocker des dés). **Effet : Quand vous prenez la tuile, la tortue vous apporte un bonus individuel.**

Les bonus des différentes tortues :



Prendre un des deux dés spéciaux blancs sur l'île, le lancer immédiatement et le placer sur n'importe quel récif en fonction du symbole (ou placer-le sur l'île). Puis effectuer aussitôt l'action correspondante.



Avancer votre bateau sur la piste de score jusqu'à la grosse ("x5"- ou "x0"-) méduse suivante (5 points de victoire maximum).



Prendre une carte poisson spéciale (raie).



Piocher une carte dans la pile de cartes étoile de mer.



Piocher une carte dans la pile de cartes île.



Piocher une carte dans la pile de cartes poisson.



Recevoir le bonus d'une des tortues situées à côté du plateau de jeu. (La tortue reste à côté du plateau.)



Prendre une des tuiles coffre au trésor situées face cachée à côté du plateau de jeu et effectuer l'action trésor correspondante immédiatement.

Plus tard dans la partie, vous pouvez stocker temporairement un dé sur votre tortue et ainsi conserver pour vous le résultat d'un dé lancé par le joueur précédent :

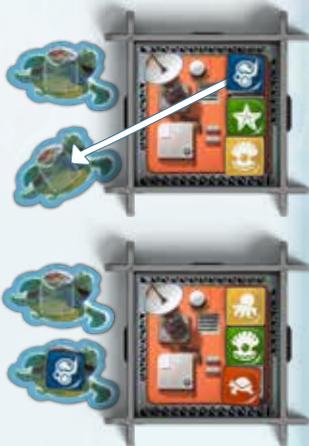


Si une tortue est présente devant vous et que c'est votre tour de lancer les dés, vous pouvez stocker temporairement 1 dé lancé par le joueur précédent sur cette tortue sans avoir à le relancer. Si plusieurs tortues sont présentes devant vous, vous avez la possibilité de stocker de cette façon 1 dé par tortue (3 dés maximum). Le nouveau dé choisi dans la réserve doit toujours être lancé.

Remplacez les dés inutilisés stockés sur des tortues sur la station de recherche, sans modifier leur face, et donnez la station au joueur suivant.

Exemple : C'est le tour de Francine.

Le joueur précédent lui transmet la station de recherche avec 3 dé posés dessus : un plongeur bleu, une étoile de mer verte et une perle jaune. Francine possède 2 tortues, donc elle peut stocker 2 de ces résultats de dés. Comme elle n'a pas encore placé son plongeur, elle décide de conserver le **plongeur bleu**. Elle prend un quatrième dé dans la réserve et le lance avec le dé vert et le dé jaune. Puis elle décide quel résultat utiliser parmi les faces obtenues.



Recevez 2 points de victoire pour une pieuvre et 1 carte de la pile île

Quand vous posez un dé sur l'île, vérifiez s'il y a une pieuvre de la couleur correspondante sur le récif. Si c'est le cas, cela déclenche les effets suivants :

1. Le **propriétaire de la pieuvre** reçoit immédiatement 2 points de victoire.
2. a) Si c'est le **joueur actif** qui est propriétaire de cette pieuvre, il pioche une carte de la pile île.
- b) Si c'est un **autre joueur** qui est propriétaire de cette pieuvre, le **joueur actif** peut piocher 2 cartes de la pile île. Puis il en choisit une et replace l'autre sous la pile.

EMPLACEMENTS BLOQUÉS

Placez 1 dé sur l'île et prenez une carte île, ce qui peut aussi rapporter des points de victoire supplémentaires au propriétaire de la pieuvre correspondante



Une fois que des dés ont été placés sur les récifs, il peut arriver que certains des symboles obtenus ne puissent pas être placés sur le récif correspondant parce que les emplacements sont déjà occupés et que chaque symbole d'une même couleur de dé ne peut être placé qu'une seule fois sur un récif.

Si, pour cette raison, vous ne pouvez plus placer un dé de façon adéquate ou si vous ne voulez utiliser aucun autre résultat de dé obtenu dont l'utilisation serait possible, placez le dé (pour lequel il n'y a plus d'emplacement disponible sur le récif) sur l'île. Puis piochez une carte dans la pile de cartes île qui s'y trouve (tant qu'il reste des cartes) et placez-la face cachée devant vous.

Exemple – placer des dés sur l'île : Anita a obtenu 1 plongeur vert, 1 tortue rouge et 2 poissons bleus. Mais tous ces emplacements sont déjà occupés sur le plateau. Elle choisit de jouer le **dé vert** et de le placer sur l'île.



Exemple – marquer des points de victoire :

La pieuvre située sur le récif vert appartient à **Francine**. Puisqu'Anita place un dé vert sur l'île pendant son tour, Francine reçoit 2 points grâce à sa pieuvre. Anita peut piocher 2 cartes de la pile île et en choisir 1.



Attention : Si vous avez déjà placé vos deux pieuvres sur le plateau de jeu, vous ne pouvez plus placer de dé sur un emplacement pieuvre libre sur le plateau. Dans le cas peu probable où vous obtenez 4 pieuvres sur les dés et que les emplacements pieuvre correspondants sont encore libres, relancez la totalité des dés. (Vous pouvez en revanche utiliser une pieuvre d'une couleur qui a déjà été prise : le dé est placé sur l'île et vous piochez 1-2 cartes à cet endroit. Le cas échéant, vous marquez 2 points, à condition qu'il s'agisse d'une couleur de dé dont le récif correspondant est occupé par une de vos propres pieuvres).

FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DES POINTS

Les joueurs continuent à jouer, à tour de rôle, jusqu'à ce que la réserve de dés soit presque entièrement épuisée et que

- dans une partie à 2 ou 4 joueurs, il ne reste plus que 4 dés.
- dans une partie à 3 joueurs, il ne reste plus que 3 dés.

Puis on procède au décompte final des points. Les joueurs suivent les 4 étapes ci-dessous, l'une après l'autre, en commençant toujours par le premier joueur :

1. Points pour les cartes étoile de mer – différents bonus :

Dans l'ordre du tour, les joueurs révèlent leurs cartes étoile de mer et obtiennent les points correspondants. (Pour l'explication des cartes, voir p. 24.) Les cartes étoile de mer avec un poisson (poisson-clown) et avec des points pour les cartes poisson sont placées dans la pile personnelle de cartes poisson du joueur et sont prises en compte dans le calcul des points pour les poissons. Les cartes étoiles de mer avec des perles à 6 points et avec des points pour les cartes perle sont placées dans la pile personnelle de cartes perle du joueur et sont prises en compte dans le calcul des points pour les perles. Puis les joueurs reçoivent immédiatement des points grâce à toutes les autres cartes pour les trésors ou les tortues, ou pour les dés présents sur l'île. Ils peuvent aussi récupérer certains des trésors restants ou piocher des cartes supplémentaires : voir l'explications des cartes à la page 24.



Points pour les poissons



Points pour les perles



Points pour les cartes étoile de mer

2. Points pour les plongeurs – en fonction des dés sur les récifs :

Le récif sur lequel se trouve le plongeur de chaque joueur à la fin de la partie lui rapporte le nombre de points de victoire indiqué pour chaque dé sur ce récif, c'est-à-dire 15 points de victoire maximum. Les dés situés sur l'emplacement plongeur et l'emplacement trésor ne rapportent rien.



3. Points pour les poissons – en fonction des séries réalisées :

Un poisson seul rapporte 3 points de victoire ; 2 poissons différents, 7 points ; 3 poissons différents, 12 points ; 4 poissons différents, 18 points ; et 5 poissons différents, 25 points.



3 points de victoire



7 points de victoire



12 points de victoire



18 points de victoire



25 points de victoire

Un joueur peut marquer des points pour plusieurs séries.

4. Points pour les perles – pour 1 à 4 cartes perle :

Chaque joueur additionne les valeurs des cartes perle qu'il a collectées (y compris les valeurs de perle sur les cartes étoile de mer correspondantes). Le joueur possédant le total le plus élevé marque les points de 4 de ses cartes perle (22 points maximum) ; le joueur avec le deuxième total le plus élevé marque des points pour 2 de ses cartes perle, et chacun des autres joueurs gagne la valeur de sa carte perle la plus élevée sous forme de points de victoire.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a collecté le plus grand nombre de cartes perle qui marque le plus de points. Si les joueurs à égalité possèdent le même nombre de cartes, ils marquent chacun les points pour 4, 2 ou 1 carte(s) en fonction de leur classement.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a collecté le plus de cartes au total qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a collecté le plus grand nombre de tortues qui s'impose. Si l'égalité persiste encore, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE DECOMPTE DES POINTS

(à deux joueurs)

Points pour les étoiles de mer :

Jacques a collecté les cartes étoile de mer suivantes :



Il ajoute le poisson spécial à ses cartes poisson et la perle à 6 points à ses cartes perle. La carte avec les 2 trésors est retournée face visible. Les deux trésors se trouvent encore sur le plateau de jeu. Jacques décide d'abord de récupérer le trésor violet :



Il y a 4 dés sur l'île, ce qui signifie que le bateau de Jacques avance de 4 cases sur la piste de score. Puis Jacques récupère le second trésor :



Il prend le dé spécial sur l'île, le lance et obtient une étoile de mer. Le récif vert possède un emplacement étoile de mer libre, Jacques décide donc d'y placer le dé pour effectuer une action étoile de mer. Parmi les 3 cartes piochées, il choisit :

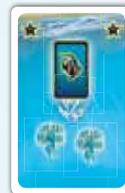


Puis il place cette carte dans sa pile de cartes perle.

Francine a collecté deux cartes étoile de mer :



Elle possède 2 tortues et avance donc son bateau de 6 cases sur la piste de score. Il y a 2 dés rouges, 1 dé violet et 1 dé bleu dans la station de recherche, donc grâce aux 2 dés rouges et au dé violet, Francine peut piocher 3 cartes dans des piles différentes. Elle commence par piocher une carte dans la pile poisson, puis une carte dans la pile étoile de mer :



Pour cette carte, elle va marquer 2 points par carte poisson lors du décompte des cartes poisson.

Francine aimerait bien obtenir une autre carte poisson, mais elle n'a plus le droit de piocher une carte dans la pile poisson. Par conséquent, elle décide de piocher sa troisième carte dans la pile île. Elle a de la chance et pioche une nouvelle carte poisson.

Points pour les plongeurs :

Le plongeur de Jacques se trouve sur le récif vert, où les emplacements suivants sont occupés : tortue, étoile de mer, pieuvre et perle. Par conséquent, Jacques marque $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ points.



Le plongeur de **Francine** se trouve sur le récif rouge, qui est entièrement occupé. Par conséquent, elle marque 15 points.



Points pour les poissons :

Jacques possède un poisson spécial et un poisson normal, il marque donc 7 points pour ces deux types de poissons différents.



Francine possède 1 raie, 1 éléotris, 1 poisson-globe, and 2 pterophyllums. Comme elle possède donc 4 types de poissons différents, elle marque 18 points grâce à eux. Parce qu'elle a également un autre poisson isolé, elle marque 3 points supplémentaires. Par ailleurs, elle possède la carte étoile de mer qui lui fait gagner 2 points par carte poisson. Elle marque donc 10 points supplémentaires. Au total, elle marque 31 points pour ses poissons.



Points pour les perles :

Jacques possède cinq cartes représentant des perles avec les valeurs suivantes : 6, 6, 5, 5 et 3.



Francine n'a, elle, que deux cartes perle de valeur 3 et 4.



La valeur totale des cartes perle de Jacques est donc de 25, alors que celle de Francine n'atteint que 7. En tant que premier, Jacques peut marquer des points pour 4 de ses cartes : il avance de 22 cases. Francine, en seconde position, ne marque des points que pour 2 cartes : elle n'avance que de 7 cases.

En plus des points obtenus en cours de partie, Jacques marque donc 44 points grâce au décompte final, et Francine 59 points.



© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur : Michael Rieneck
Illustrateur : Miguel Coimbra
Design : atelier198, HUCH!

Rédaction :
Britta Stöckmann
Traduction française :
Sylvain Gourgeon,
"Word for Wort"

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

r&r
R & R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Distributor USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

HUCH!

Een avontuur onderzee voor 2 tot 4 oceanografen van 10 jaar en ouder

CORALIA



De kleurige koraalriffen rondom het pirateneiland Coralia zijn een paradijs voor echte zeebiologen van over de hele wereld. Zij doen met hun duikende robots onderzoek onder water en zetten zich in voor de ontwikkeling van koraalriffen. Je stuurt je ROV's (Remotely

Operated Vehicles) diep de zee in om zo veel mogelijk te weten te komen over de biodiversiteit. Maar je houdt natuurlijk ook je ogen open, voor het geval je een of andere piratenschat ziet.

INHOUD

1 speelbord



58 kaarten (18 zeesterkaarten; 15 viskaarten; 18 parelkaarten, en 2 speciale viskaarten; 3 zeekaarten, 1 eilandkaart, 1 score overzicht)



36 dobbelstenen met symbolen betrekking hebbend op je ROV's, in 6 kleuren



2 speciale witte dobbelstenen



8 octopussen (2 per spelerskleur)



8 zeeschildpad-schijven



8 schatkist-kaartjes



4 duikers



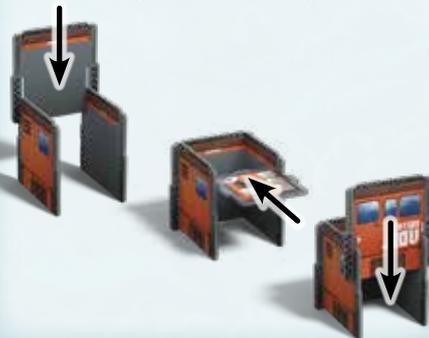
1 onderzoeks-laboratorium



4 onderzoeksschepen



Zet voor het eerste spel dit laboratorium in elkaar volgens de aanwijzingen.



1 spelershulp per taal (zonder illustratie)

DOEL VAN HET SPEL

Door je ROV's (duikrobots in the vorm van dobbelstenen) slim te plaatsen, probeer je de beste bijdrage te leveren aan de ontwikkeling van de 6 koraalriffen en tevens de kostbare parels

en schatten te bergen. De speler met het meeste succes krijgt de meeste punten en wint het spel.

VOORBEREIDING

1. Leg het **speelbord** midden op tafel, zodat iedereen er goed bij kan.
2. Leg de **36 gekleurde dobbelstenen** als een voorraad naast het speelbord.



3. Leg de 2 **speciale witte dobbelstenen** op het eiland op het speelbord.



4. Houdt de **eilandkaart**, 3 **zeekaarten** en het **scoreoverzicht** bij de hand. Leg de eilandkaart bij het eiland boven aan het speelbord en de andere 3 kaarten naast het speelbord zo dat iedereen er gemakkelijk bij kan (zie de afbeelding rechts).



eiland-
kaart



zeekaart
(zeester)



zeekaart
(vis)



zeekaart
(parel)



scoreover-
zicht

5. Schudt de stapels **zeesterkaarten**, **parelkaarten**, en **viskaarten**. (Let op: Al deze kaarten hebben dezelfde achterkant; sorteert de kaarten op hun voorkanten voor je de stapels schudt.) Leg de 3 stapels met de achterkanten omhoog naast de overeenkomstige **zeekaarten** om aan te geven wat voor kaarten er in die stapel zitten.
6. Haal van de 3 stapels de bovenste 3 kaarten af en schudt ze verdekt (met hun achterkanten boven) tot een nieuwe stapel. Leg die stapel naast de eilandkaart: Dit is de eiland-stapel.
7. Leg de 2 **speciale viskaarten** (stekelrog) naast het scoreoverzicht.
8. Schudt de 8 **zeeschildpad-schijven** en leg 6 ervan zichtbaar op de zeeschildpadden op het speelbord. Leg de twee andere zichtbaar naast het speelbord.



9. Schudt de 8 **schatkist-kaartjes** gedekt (achterkant omhoog) en leg er zes op de schatkisten bij de riffen. Leg de overblijvende 2 gedekt naast het speelbord.



Elke speler krijgt 1 **duiker** en 2 **octopussen** in zijn eigen kleur en legt ze voor zich. Hij krijgt het **onderzoeks-schip** in zijn kleur en zet dat op het startveld van de puntentelling.



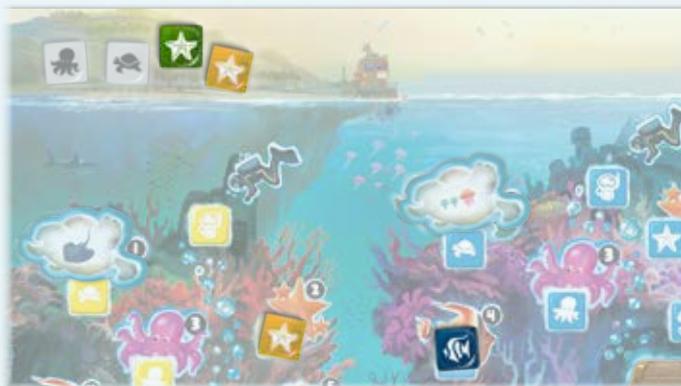
De speler die kort geleden nog op het strand was mag beginnen. Hij krijgt het **onderzoekslaboratorium** en pakt 4 dobbelstenen in 4 verschillende kleuren.



Als je met minder dan 4 spelers speelt, moet je voor elke speler gooien met een kleurset en de 6 dobbelstenen plaatsen.

Met drie spelers: Pak een dobbelsteen van elke kleur en gooi deze 6 dobbelstenen. Leg ze daarna op de overeenkomende plekken op het speelbord. Deze plekken en dobbelstenen kun je in het spel niet meer gebruiken.

Met twee spelers: Pak twee dobbelstenen van elke kleur en werp ze. Leg de dobbelstenen op de passende plekken van het speelbord. Deze plekken en dobbelstenen kun je in het spel niet meer gebruiken. Als een symbool bij een kleur twee keer geworpen is, leg je er eentje op de juiste plek op het speelbord en de andere op het eiland.



Als een dobbelsteen op een schildpad is gelegd, moet je die schildpad zichtbaar naast het bord leggen.

Als je een duiker  werpt, leg je die dobbelsteen op een schatkist op de schatplaats van dat rif.

De schat van dit rif kan in het spel niet opgedoken worden, behalve aan het eind met de juiste zeesterkaart (zie p. 34).



De duikplek, dus de toegang van de duiker tot het rif, blijft vrij – dus kan het rif aan het eind van het spel worden gebruikt voor de duikerscore (zie p. 38).

Werp 4 dobbelstenen, plaats er eentje op het speelbord en krijg kaarten, schijven, en/of punten

Het spel verloopt in een aantal rondes. Elke speler plaatst in zijn beurt één dobbelsteen per ronde. Twee spelers doen 10 rondes, drie spelers 9 rondes en vier spelers 8 rondes.

De startspeler werpt 4 dobbelstenen en legt ze op het onderzoekslaboratorium. Nu moet hij één van deze dobbelstenen op de passende plek op het rif van die kleur leggen, passend naar kleur en symbool van de dobbelsteen. Het symbool geeft aan welke actie de speler dan gaat doen.

Dan geeft hij het onderzoekslaboratorium door aan de speler links van hem, zonder iets aan de 3 resterende dobbelstenen te veranderen (dit kan belangrijk zijn als je een schildpad hebt; zie p. 36).

De volgende speler pakt een vierde dobbelsteen van de voorraad (het mag ook een kleur zijn die al op het onderzoekslaboratorium ligt), pakt de dobbelstenen van het onderzoekslaboratorium, en werpt de 4 dobbelstenen.

Dan neemt hij een van de dobbelstenen (zoals hiervoor beschreven), legt hem op het speelbord en doet de bijbehorende actie voordat de speler links van hem een beurt heeft; en krijgt het onderzoekslaboratorium met de overgebleven dobbelstenen.

Op elke plek kan maar één dobbelsteen liggen. Dobbelstenen kunnen niet meer van plaats veranderen als ze gelegd zijn. (Uitzondering: Een duiker die van het ene naar het andere rif gaat; zie p. 35.)

DE ACTIES



Parel: De ROV onderzoekt een mosselbank en ontdekt twee parels. Pak de bovenste 2 kaarten van de stapel met parelkaarten en leg ze verdeckt voor je (rugkant omhoog), zonder ze aan de andere spelers te laten zien.

Opbrengst: Aan het eind van het spel kan elke speler met parelkaarten 1 tot 4 parelkaarten scoren.



Vis: De ROV onderzoekt de diversiteit aan vis op het rif. Pak de bovenste 2 kaarten van de stapel viskaarten. Kies er eentje uit en leg die verdeckt voor je; de andere schuif je onder de stapel viskaarten.

Opbrengst: Aan het eind van het spel worden de vissen geteld in setjes van verschillende vissen.

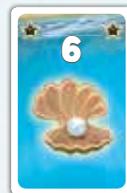


Zeester: De ROV is geprogrammeerd om te kijken naar bijzondere zeesterren en ontdekt wat interessants. Pak de bovenste 3 kaarten van de zeesterstapel. Kies er eentje uit en leg hem verdeckt voor je; schuif de andere twee terug onder de stapel zeesterren.

Opbrengst: Aan het eind van het spel krijg je punten of andere bonussen voor zeesterkaarten, afhankelijk van het spel op dat moment en van je eigen situatie.



Wat de verschillende zeesterkaarten opleveren aan het eind van het spel:



6 parels



1 speciale vis (clown vis)



2 punten per viskaart (inclusief vissen op zeesterkaarten en speciale vissen)



1 punt per parelkaart (inclusief de parels op zeesterkaarten)



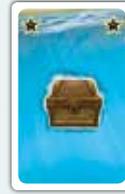
1 punt per dobbelsteen op het eiland (met speciale dobbelstenen)



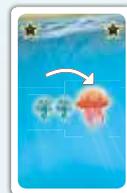
3 punten voor elke eigen schildpad



2 punten voor elke eigen schatkaartje



Ontdek 1 overblijvende schat (naast het speelbord)



Zet je schip op de score naar de volgende grote kwal (maximaal 5 punten)



Ontdek schatten op 2 riffen overeenkomstig met de aangegeven dobbelsteenkleuren (de omtrek van de schatkisten), als er tenminste nog schatten liggen op het speelbord. Jij bepaalt de volgorde waarin je de schatten wilt ontdekken. Voer meteen de aangegeven schat-actie uit, voordat je de andere schat ontdekt.



Als er dobbelstenen over zijn in de kleuren die op de kaart worden aangegeven (dus ze zijn nog in de voorraad of in het onderzoekslaboratorium): Trek dan 1 kaart per dobbelsteen van een willekeurige stapel (vis, parel, zeester, of eiland – als er tenminste kaarten over zijn), maar niet meer dan 1 kaart per stapel.



Octopus: De ROV onderzoekt de habitat van een rif-octopus. Leg een van je octopussen op de afbeelding van de octopus bij de dobbelsteen die je net geplaatst hebt. Voor elke dobbelsteen die op dit rif ligt (inclusief degene die je net legde), krijg je meteen 1 punt.

Voorbeeld: Francien legt een blauwe dobbelsteen op het octopusveld van het blauwe rif en legt er een van haar octopussen bij. Er zijn al 3 andere blauwe dobbelstenen; dus Francien krijgt meteen 4 punten.



Opbrengst: Tijdens het spel, verdient de eigenaar van een al geplaatste octopus

- 1 punt als hij of een andere speler nog een octopus plaatst op een **ander rif** en
- 2 punten voor elke dobbelsteen in de kleur van **dit rif**, die op het eiland moet worden gelegd, omdat de plek op het rif al bezet is (zie "Geblokkeerde Plaatsen", p. 27).



Duiker: De duiker stuurt zijn ROV naar een rif. Leg je duiker op de afbeelding van de duiker bij de dobbelsteen die je net legde.

Opbrengst: Aan het eind van het spel, levert elke dobbelsteen die gelegd werd op het rif van de duiker de eigenaar punten op.

Tijdens het spel, kunnen schatten ontdekt worden door de duiker van het ene naar het andere rif te verplaatsen.



Voorbeeld – ontdek een schat:

Als **een speler** met zijn duiker op de duikersplek op het groene rif, later een blauw duikersymbool gooit, kan hij naar het – nog onbezette – blauwe rif zwemmen en daar onderweg een schat ontdekken. Daarvoor legt hij de blauwe dobbelsteen met het duikersymbool op de duikersplek op het blauwe rif en verplaatst zijn duiker van het groene rif naar het blauwe. Bovendien verplaatst hij de groene dobbelsteen naar de schatplaats op het groene rif, als daar nog niet een andere dobbelsteen ligt. De speler pakt de schatkist, laat de schat zien en voert de actie onmiddellijk uit.

Als er al een dobbelsteen op de schatplek ligt (omdat die plek in het begin al was bedekt bij een spel met minder dan 4 spelers, of omdat een andere speler de schat al ontdekte), kan de duiker naar een ander rif zwemmen, maar zonder een schat te ontdekken. Dan blijft de dobbelsteen op de duikersplek.

De functies van de verschillende schatkisten:



Trek de bovenste viskaart van de stapel.



Trek de bovenste parelkaart van de stapel.



Trek de bovenste zeesterkaart van de stapel.



Trek de bovenste kaart van de eilandstapel.



Ontvang 1 punt voor elke dobbelsteen die nu op het eiland ligt.



Pak een van de twee kaarten met de speciale vis (stekelrog).



Pak een van twee speciale witte dobbelstenen van het eiland, werp hem meteen en leg hem op een passende symbool op het speelbord – het rif speelt nu geen rol – of leg hem op het eiland. Voer meteen de bijbehorende actie uit.



Zet je schip op de score naar de volgende grote kwal (maximaal 5 punten).

Score voor de duiker aan het eind van het spel: Het rif waarop je eigen duiker staat aan het einde van het spel levert je punten op voor elke bezette plaats op het rif. Het aantal punten voor een plek waar een dobbelsteen op ligt wordt naast het symbool aangegeven. (Dobbelstenen op de duikersplek en de schatplaats tellen niet mee.)



Als je een duikersymbool dobbelt mag je – zoals eerder al aangegeven – je duiker ook plaatsen op een rif met een schatplaats die al bezet is door een dobbelsteen. Op die manier neem je deel aan de duikerscore aan het eind van het spel. Je krijgt echter geen schatkist meer als je dit rif verlaat om naar een ander rif te zwemmen. Als een duiker van het ene rif naar het andere zwemt zonder dat hij een schat krijgt, blijft de dobbelsteen liggen op de duikersplaats op het rif waar hij vandaan kwam, omdat hij niet op de schatplaats kan worden gelegd. Op deze manier kun je niet meer op dit rif komen en dus kan niemand het rif gebruiken voor de duikerscore aan het eind.



Schildpad: De ROV analyseert de eigenschappen van een schildpad die hij op het rif heeft gevonden. Pak de schildpad die bij de plek ligt waar je de dobbelsteen hebt neergelegd en ontvang meteen de bonus die daar op staat. Als je de punten hebt bijgevoegd leg je de schildpad op zijn kop voor je (als dobbelsteen bewaarplaats).

Opbrengst: Als je de schildpad pakt, schenkt de schildpad je een individuele bonus.

De bonussen van de verschillende schildpadden:



Pak een van de twee speciale witte dobbelstenen, werp hem meteen en leg hem op een willekeurig rif op het passende symbool (of leg hem op het eiland). Voer de bijbehorende actie meteen uit.



Zet je schip bij de score vooruit naar de eerstvolgende grote ("x5"- of "x0"-) kwal (maximaal 5 punten).



Pak 1 speciale viskaart (stekelrog).



Pak de bovenste kaart van de stapel zeesterkaarten.



Pak de bovenste kaart van de eilandstapel.



Pak de bovenste kaart van de stapel viskaarten.



Krijg de bonus van een van de schildpadden die naast het speelbord liggen. (De schildpad blijft naast het bord liggen).



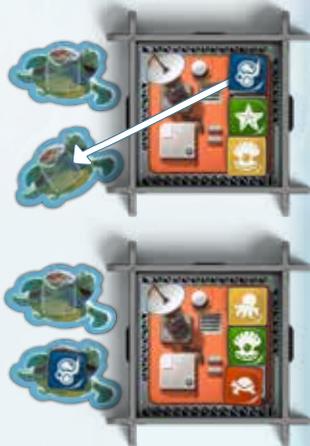
Pak een van de schatkist-kaartjes die op hun kop naast het bord liggen en voer de bijbehorende schat-actie meteen uit.

Als je van plan bent een dobbelsteen te gooien **in het vervolg van het spel**, kun je tijdelijk een dobbelsteen bewaren op je schildpad en daarmee een worp van je voorganger voor jezelf houden:



Als je een schildpad voor je hebt liggen en het is jouw beurt om te werpen, mag je tijdelijk 1 dobbelsteen van de vorige speler op je schildpad leggen zonder hem te hoeven werpen. Als je een aantal schildpadden voor je hebt liggen, kun je 1 dobbelsteen per schildpad apart leggen (maximaal 3 dobbelstenen). De nieuw gekozen dobbelsteen uit de voorraad moet altijd worden geworpen. Leg ongebruikte dobbelstenen van schildpadden onveranderd in het onderzoekslaboratorium.

Voorbeeld: Francien is aan de beurt. De vorige speler schuift het onderzoekslaboratorium met 3 dobbelstenen naar haar door: een blauwe duiker, een groene zeester en een gele parel. Francien heeft 2 schildpadden, dus ze kan 2 dobbelstenen veilig stellen. Omdat ze haar duiker nog niet heeft geplaatst wil ze de **blauwe duiker** houden. Ze pakt een vierde dobbelsteen uit de voorraad en werpt hem samen met de groene en de gele dobbelsteen. Daarna bekijkt ze welke dobbelsteen ze wil gebruiken.



GELOKKEERDE PLAATSEN

Leg 1 dobbelsteen op het eiland en pak een eilandkaart; de eigenaar van de octopus zou extra punten kunnen krijgen



Zodra er dobbelstenen op een rif liggen kan het gebeuren dat een geworpen symbool niet meer op het passende rif kan worden gelegd, omdat daar al een dobbelsteen ligt en er maar één dobbelsteen van die kleur met dat symbool op die plek mag worden gelegd.

Als je daarom een dobbelsteen niet meer op de juiste plek kunt leggen, of een andere dobbelsteen van je worp die wel zou kunnen om een bepaalde reden niet wilt leggen, leg je de dobbelsteen (waarvoor op het rif geen plek meer is) op het eiland. Dan pak je de bovenste kaart van de eilandstapel (als er nog kaarten zijn) en legt hem op zijn kop voor je.

Voorbeeld – een dobbelsteen op het eiland leggen: Anita heeft 1 groene duiker geworpen, 1 rode schildpad en 2 blauwe visen. Al die plaatsen zijn al bezet op het speelbord. Ze kiest de **groene dobbelsteen** en legt die op het eiland.



Ontvang 2 punten voor een octopus en 1 kaart van de eilandstapel

Als je een dobbelsteen op het eiland legt, kijk dan of er een octopus op het rif van die kleur is. Als dat zo is gebeurt het volgende:

- 1) De **eigenaar van die octopus** krijgt meteen 2 punten.
- 2) a) Als de octopus is van de **speler wiens beurt het is**, krijgt hij de bovenste kaart van de eilandstapel.
- b) Als die octopus van een **andere speler** is, mag de **speler wiens beurt het is** de twee bovenste kaarten van de eilandstapel pakken. Hij kiest er een van en stopt de andere onder de stapel.

Voorbeeld – punten krijgen:

De octopus op het groene rif is van **Francien**. Omdat Anita in haar beurt een groene dobbelsteen op het eiland legt, krijgt Francien 2 punten voor haar octopus. Anita mag de 2 bovenste kaarten van het eilandstapel pakken en 1 kiezen.



Let op: Als je alle twee je octopussen al op het speelbord hebt gelegd, kun je niet meer een dobbelsteen op een onbezette octopusplek op het speelbord leggen. In het onwaarschijnlijke geval dat je vier octopussen werpt en die octopusplekken nog leeg zijn, moet je opnieuw de dobbelstenen werpen. Een octopus in een kleur die al bezet is kunt je wel gebruiken; je legt de dobbelsteen dan op het eiland en je trekt 1-2 kaarten van de eilandstapel. Eventueel scoor je dan 2 punten, als het een dobbelsteen is in de kleur van het rif waarop je eigen octopus ligt.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het spel gaat door totdat de voorraad dobbelstenen bijna op is en er,

- bij 2 of 4 spelers 4 dobbelstenen over zijn.
- bij 3 spelers 3 dobbelstenen over zijn.

Dan volgt de eindtelling. De spelers volgen na elkaar 4 stappen, waarbij de startspeler altijd begint:

1. Zeester telling – diverse

bonussen: In de volgorde van het spel draaien de spelers hun zeesterkaarten om en scoren ze. (Uitleg van de kaarten op p. 34.)

Zeesterkaarten met vis (clown vis) en met punten voor viskaarten komen in de stapel viskaarten van de speler en tellen mee bij zijn viskaarten telling. Zeesterkaarten met 6-punten parels en met punten voor parelkaarten komen op de stapel parelkaarten van de speler en doen mee met de parel telling.

Alle andere kaarten tellen meteen en geven de speler punten voor schatten en schildpadden of voor dobbelstenen op het eiland; ze kunnen overgebleven schatten ontdekken of extra kaarten trekken – zie de uitleg van de kaarten op p. 34.

- ### 2. Duiker telling – score voor de dobbelstenen op het rif:
- Het rif waarop de duiker van de speler staat aan het eind van het spel, levert de speler net zoveel punten op als aangegeven voor elke dobbelsteen op dat rif, dus maximaal 15 punten. Dobbelstenen op de plek van de duiker en de schatkist tellen niet mee.



Zeester telling

- ### 3. Vis telling – score voor diverse sets:
- Eén vis scoort 3 punten; 2 verschillende vissen 7 punten; 3 verschillende vissen 12 punten; 4 verschillende vissen 18 punten; en 5 verschillende vissen 25 punten.



Een speler kan ook voor een aantal sets scoren.

- ### 4. Parel telling – score voor 1 tot 4 parelkaarten:
- Alle spelers tellen de punten van hun parelkaarten op (inclusief de parels op de betreffende zeesterkaarten). De speler met de hoogste score krijgt de totale punten voor zijn 4 hoogste parelkaarten (maximaal 22 punten). De speler met de op een na hoogste score krijgt de waarde van zijn 2 hoogste parelkaarten als punten, alle andere spelers krijgen de waarde van hun hoogste parelkaart als punten.

Bij gelijkspel, wint de speler met de meeste parelkaarten. Als ze allebei evenveel parelkaarten hebben, scoren ze beide voor 4, 2, of 1 kaart(en) afhankelijk van hun positie.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste kaarten heeft verzameld. Als er dan nog een gelijkspel is, wint de speler met de meeste schildpadden. Als dat niet helpt winnen ze samen.



VOORBEELD TELLING

(twee spelers)

Zeester telling:

Jacques heeft de volgende zeesterkaarten verzameld:



Hij doet de speciale vis bij zijn viskaarten en de 6-punten parel bij zijn parelkaarten. De kaart met de 2 schatten wordt zichtbaar neergelegd. Beide schatten liggen nog op het speelbord. Jacques beslist om de paarse schat het eerst te ontdekken:



Er zijn 4 dobbelstenen op het eiland, dus Jacques' schip gaat 4 plaatsen vooruit bij de scores. Dan ontdekt Jacques de tweede schat:



Hij pakt de speciale dobbelsteen van het eiland en werpt een zeester. Op het groene rif is nog een lege zeester-plek, dus Jacques legt de dobbelsteen daar en voert de zeester-actie uit. Van de drie getrokken kaarten kiest hij:



Hij legt deze kaart ook op zijn stapel parelkaarten.

Francien heeft twee zeesterkaarten verzameld:



Ze heeft 2 schildpadden en daarom gaat haar schip 6 plaatsen vooruit op de score. Er zijn 2 rode, 1 paarse, en 1 blauwe dobbelsteen over op het onderzoekslaboratorium, dus, voor de 2 rode en de ene paarse dobbelsteen mag Francien 3 kaarten trekken van verschillende stapels. Eerst trekt ze een viskaart, dan een zeester:



Voor deze kaart krijgt ze 2 punten per viskaart bij de vistelling.

Francien zou graag een andere viskaart hebben, maar ze mag niet nog een kaart van de stapel viskaarten trekken. Daarom besluit ze haar derde kaart van de eilandstapel te trekken; ze heeft geluk want ze trekt een andere viskaart.

Duiker telling:

Jacques' duiker is op het groene rif, waar de volgende plekken bezet zijn: schildpad, zeester, octopus, en parel. Dus, Jacques scoort $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ punten.



Franciens duiker is op het volledig bezette rode rif; dus scoort ze 15 punten.



Vis telling:

Jacques heeft een speciale vis en een gewone vis; dus hij scoort 7 punten voor twee verschillende vissen.



Francien heeft 1 rog, 1 vuurvis, 1 kogelvis, en 2 maanvissen; ze heeft dus 4 verschillende soorten vis en scoort daarmee 18 punten. Daarnaast heeft ze nog een enkele vis, waarmee ze 3 punten scoort. Bovendien heeft ze de zeesterkaart die haar 2 punten oplevert voor elke viskaart; dus krijgt ze nog eens 10 punten. Ze scoort in totaal 31 punten voor haar vissen.



Parel telling:

Jacques heeft vijf kaarten met pparels, met 6, 6, 5, 5, en 3 pparels.



Francien heeft maar twee parelkaarten waarop 3 en 4 pparels.



Dus Jacques' parelkaarten hebben een waarde van 25, Franciens parelkaarten maar 7. Daardoor mag Jacques de 4 hoogste parelkaarten scoren; hij mag zijn schip 22 vakjes vooruit zetten. Francien, is voor de pparels tweede met 2 karten; ze gaat 7 vakjes vooruit.

Jacques krijgt 44 punten bij wat hij al in het spel had gescoord en Francien, 59 punten.



© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com
Author: Michael Rieneck
Illustratie: Miguel Coimbra
Design: atelier198, HUCH!

Redactie: Britta Stöckmann
Nederlandse vertaling:
Geert Bekkering, "Word for Wort"

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

r&r
R & R GAMES
INCORPORATED
THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!
Distributor USA: R & R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

