

Un'avventura subacquea da 2 a 4 Oceanografi, dai 10 anni in su

CORALIA



Le variopinte barriere coralline intorno all'ex isola dei pirati di Coralia forniscono un paradiso per i biologi marini di tutto il globo, impegnati nell'esplorazione del mondo sottomarino con i loro robot da immersione e lo studio sullo sviluppo delle barriere

coralline. Invia i tuoi ROV (Veicoli a Comando Remoto) nelle profondità del mare per scoprire quanta più biodiversità possibili. Ma tieni gli occhi aperti! Non sai mai quando potresti trovare un tesoro dei pirati sommerso o magari due.

CONTENUTI

1 tabellone



58 carte (18 carte stelle marine, 15 carte pesce, 18 carte perle, 2 carte speciali pesce, 3 carte mare, 1 carta isola, 1 carta del punteggio)



1 stazione di ricerca

Prima di cominciare, assembla la stazione di ricerca come mostrato.

36 dadi simbolo, rappresentanti i ROVs, in 6 colori



8 polipi (2 per colore)



8 forzieri



4 navi da ricerca



2 dadi speciali bianchi



8 tartarughe



4 sub



1 scheda aiuto giocatore per lingua (senza illustrazioni)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Posiziona abilmente i tuoi ROV (robot subacquei sotto forma di dadi), scopri e colleziona una varia fauna tra 6 rigogliose barriere coralline. Potresti persino trovare e recuperare perle preziose e

altri tesori. Il giocatore che avrà più successo in questo accumulerà più punti vittoria e vincerà la partita.

PREPARAZIONE

1. Metti il **tabellone** al centro del tavolo, facilmente accessibile a tutti i giocatori.
2. Metti i **36 dadi colorati** come riserva accanto al tabellone.



3. Posiziona i **due dadi speciali bianchi** sull'isola del tabellone



4. Tieni a portata di mano la **carta isola**, le **3 carte mare** e **quella del punteggio**. Metti la carta isola accanto all'isola raffigurata sulla parte superiore del tabellone e le altre 3 carte accanto, così che tutti possano raggiungerle facilmente (vedi figura).



Carta Isola

Carta Mare (stella marina)

Carta Mare (pesce)

Carta Mare (perle)

Riassunto Punteggio

5. Mescola separatamente le carte stella marina, perla e pesce.
(Nota: Hanno tutte lo stesso dorso; ordinarle secondo i simboli sul lato anteriore.) Metti i 3 mazzi coperti accanto alle rispettive carte mare per indicare quali carte sono in quel mazzo.
6. Pesca le prime 3 carte coperte da ciascuno dei 3 mazzi e mescolale a formare un nuovo mazzo. Metti questo nuovo mazzo vicino alla carta isola; questo è il mazzo dell'isola.
7. Posiziona le due carte pesce speciali (razza) accanto a quella del punteggio.
8. Mescola le **8 tessere tartaruga** e posizionale 6 di loro scoperte sulle tartarughe raffigurate sul tabellone. Metti le due tessere rimanenti scoperte accanto al tabellone



9. Mescola tutti gli **8 forzieri** e posizionali coperti sul tesoro raffigurato in ogni barriera corallina. Metti i 2 rimanenti forzieri coperti accanto al tabellone.



Ogni giocatore sceglie un colore e ottiene **1 sub, 1 nave e 2 polipi**. Metti le navi da ricerca all'inizio del tracciato del punteggio

Il giocatore che è stato per ultimo su una spiaggia diventa il primo giocatore. Ottiene **la stazione di ricerca** e prende 4 dadi di 4 colori diversi.



Barriera



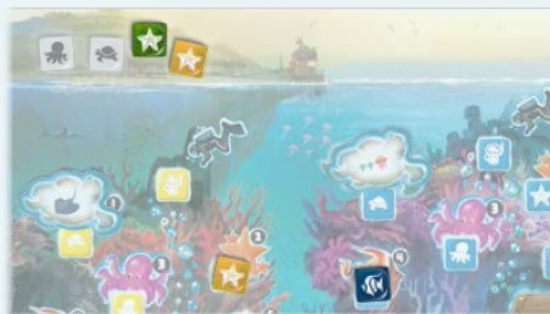
①



Se giochi con meno di 4 giocatori, per ogni giocatore in meno: Tira 1 set di colori e posiziona i dadi

In una partita a tre giocatori: prendi un dado di ogni colore e tira questi 6 dadi. Quindi posizionali negli spazi corrispondenti sul tabellone. Questi spazi e dadi non sono più disponibili per te durante questa partita - sono già stati presi.

In una partita a due giocatori: prendi due dadi di ogni colore e tirali. Quindi posizionali negli spazi corrispondenti sul tabellone. Questi spazi e dadi non sono più disponibili durante questa partita. Se compare due volte un simbolo di un colore, mettile uno nello spazio corrispondente del tabellone di quel colore e l'altro sull'isola.



Se uno di questi dadi viene piazzato su uno spazio tartaruga, prendi la rispettiva tartaruga e posizionala scoperta accanto al tabellone.

Se ottieni un sub , metti il dado sulla tessera del forziere nella rispettiva barriera. In questo caso il tesoro di questa barriera non può essere recuperata durante il gioco ma solo alla fine, utilizzando una specifica carta stella marina (vedi pag.14).



Lo spazio per il sub (e quindi l'accesso del sub alla barriera corallina) rimane libero - questo significa che la barriera corallina può essere utilizzata per il punteggio del subacqueo a fine gioco (vedi p. 18).

SVOLGIMENTO

Tira 4 dadi, posizionane uno sul tabellone e ottieni carte, tessere e / o punti vittoria

Il gioco procede su diversi turni. A turno, ciascun giocatore piazza un dado per turno. Due giocatori giocano 10 turni; tre giocatori 9 turni; e quattro giocatori 8.

Il primo giocatore tira 4 dadi e li piazza sulla stazione di ricerca. Deve quindi scegliere uno di questi dadi e posizionarlo su uno spazio di barriera secondo il colore e il simbolo del dado. Il simbolo indica quale azione esegue il giocatore.

Dopo aver completato l'azione, passa la stazione di ricerca in senso orario, senza alterare il risultato dei restanti 3 dadi (questo è importante nel caso in cui tu abbia delle tartarughe; vedi p. 16).

Il giocatore successivo sceglie un quarto dado di un qualsiasi colore dalla riserva e lancia tutti e 4 i dadi. Quindi sceglie un dado e realizza l'azione. Infine, la stazione di ricerca con i tre dadi rimanenti viene passata al giocatore successivo e il gioco continua in questo modo.

Ogni spazio può contenere un solo dado. Una volta piazzati, i dadi rimangono nel loro spazio fino a fine gioco. (Eccezione: movimento di un sub da una barriera ad un'altra: vedi n. 15.)

LE AZIONI

Ogni dado piazzato consente 1 azione in base al suo simbolo



Perla: Il ROV esamina un banco di mitili e scopre due perle. Prendi le prime 2 carte dal mazzo perle e

Mettile (senza mostrarle) coperte davanti a te.

Qualità: a fine gioco, ogni giocatore che possiede carte perla ne conteggia da 1 a 4.



Pesce: il ROV esplora le diversità dei pesci della barriera corallina. Prendi le prime 2 carte dal mazzo

pesce. Scegli una carta e posizionala coperta di fronte a te; rimetti l'altra carta sotto il mazzo.

Qualità: a fine gioco, ogni pesce viene valutato in set composti da diversi tipi.



Stella Marina: Il ROV è programmato per cercare speciali stelle marine e registra interessanti scoperte. Prendi le prime 3 carte dal mazzo stelle marine.

Scegli una carta e posizionala coperta davanti a te; rimetti le altre due sotto il mazzo.

Qualità: a fine gioco, le carte stelle marine ti danno punti vittoria o altri bonus a seconda della situazione di gioco o individuale.



Qualità disponibili delle carte stella marina a fine gioco:



Perla con un valore di 6



1 pesce speciale (anemone)



2 punti vittoria per ogni carta pesce (pesci su carte stella marina e pesce speciale sono incluse nel punteggio)



1 punto vittoria per ogni carta perla (perle sulle carte stelle marine sono incluse nel punteggio)



1 punto vittoria per ogni dado sull'isola (incl. dadi speciali)



3 punti vittoria per ciascuna delle tue tartarughe



2 punti vittoria per ciascuno dei tuoi forzieri



Recupera 1 tesoro rimanente (accanto al tabellone)



Fai avanzare la tua nave sul tracciato del punteggio fino alla prossima Grande Medusa (massimo 5 punti vittoria)



Se rimane un forziere sulla barriera corallina del colore indicato, lo raccogli. Se entrambe le barriere hanno uno scrigno, scegline uno da rilevare e usa la sua azione. Poi rivela ed esegui l'azione del secondo.



Per ogni dado rimasto nella stazione di ricerca o nella scorta che corrisponde ai colori del dado su questa carta: Pesca 1 carta tra quelle disponibili nei 4 mazzi (pesce, perla, stella marina o isola - ma puoi prendere solo 1 carta per ognuno).



Polipo: Il ROV esplora l'habitat di un polipo della barriera corallina.

Posiziona uno dei tuoi polipi sull'immagine del polipo sopra il dado che hai appena posizionato. Per ogni dado che giace su questa

Barriera (incluso il dado appena posizionato), ottieni 1 punto vittoria immediato.

Esempio: Jenny piazza un dado blu sullo spazio del polipo della barriera blu e ci mette accanto uno dei suoi polipi. Ci sono già altri 3 dadi blu qui; di conseguenza, Jenny ottiene immediatamente 4 punti.



Qualità: durante il gioco, il proprietario di un polipo già piazzato guadagna:

- 1 punto vittoria se lui o un altro giocatore piazza un altro polipo su una barriera corallina diversa e
- 2 punti vittoria per ogni dado del colore di quella barriera che ha da posizionare sull'isola perché lo spazio della barriera è già occupato (vedere "Spazi Bloccati", p. 17).



Sub: il sub guida il suo ROV verso una barriera corallina.

Metti il tuo sub sopra il dado che hai appena posizionato.

Qualità: a fine gioco, ogni dado posizionato sulla barriera corallina dà punti vittoria al proprietario del sub.

Durante il gioco, i tesori possono essere recuperati spostando il sub da una barriera all'altra.



Esempio: recuperare un tesoro:

Il sub di Michael è attualmente attivo nello spazio subacqueo della barriera corallina verde.

Tira un dado blu con un simbolo sub e lo usa per muovere il suo sub verso la barriera corallina blu.

Posiziona il dado blu con il simbolo del sub sullo spazio subacqueo della barriera blu e sposta il suo sub su di esso. Poi sposta il dado verde dallo spazio verde del sub fino allo spazio del tesoro della barriera corallina verde, dato che questo spazio non è ancora occupato da un dado. Quindi prende il forziere, lo rivela subito, ed esegue l'azione.

Se c'è già un dado sullo spazio del tesoro (possibile se questo spazio inizialmente fosse coperto da un dado in una partita con meno di 4 giocatori, o se uno degli altri giocatori avesse già recuperato il tesoro), il sub può nuotare verso un'altra barriera corallina, ma senza recuperare il tesoro. In questo caso, il dado rimane sullo spazio del sub.

Le funzioni dei diversi forzieri:



Pesca la prima carta pesce dal rispettivo mazzo.



Pesca la prima carta perla dal rispettivo mazzo.



Pesca la prima carta stella marina dal rispettivo mazzo.



Pesca la prima carta dal mazzo dell'isola.



Ottieni 1 punto vittoria per ogni dado che è attualmente sull'isola.



Prendi una delle due carte con il pesce speciale (razza).



Prendi uno dei due dadi speciali bianchi dall'isola, tiralo subito e posizionalo su un qualsiasi simbolo libero corrispondente sul tabellone o (se possibile) posizionalo sull'isola. Esegui subito l'azione corrispondente.



Fai avanzare la tua nave sul tracciato del punteggio fino alla prossima Grande Medusa (massimo 5 punti vittoria).

Punteggio del sub a fine gioco: il tuo sub segna punti per le attività scientifiche completate presso la barriera dove si trova a fine gioco. Per ogni spazio occupato da un dado, somma i punti indicati accanto al simbolo.

(I dadi sugli spazi del sub o del tesoro non danno punteggio.)



Quando ottieni il simbolo sub, puoi - come menzionato sopra - posizionare anche il tuo sub su una barriera corallina con uno spazio tesoro che è già occupato da un dado. In questo modo, parteciperai al punteggio del sub a fine gioco. Tuttavia, non ottieni più un forziere se lasci questa barriera per nuotare verso un'altra. Se un sub nuota da una barriera all'altra e non può ottenere un tesoro, il dado sulla barriera corallina di partenza rimane sullo spazio del sub poiché esso non può essere messo nello spazio del tesoro. In questo caso, la barriera corallina può non essere più accessibile e disponibile per nessuno per il punteggio finale del sub.



Tartaruga: il ROV studia una tartaruga che ha rilevato in una barriera corallina. Prendi la tartaruga che giace sopra il dado che

hai posizionato e ricevi immediatamente il bonus mostrato su di esso. Dopo aver preso il bonus, metti la tartaruga davanti a te e girala al contrario (spazio del dado).

Qualità: quando prendi la tessera, la tartaruga ti concede un bonus individuale.

I bonus delle varie tartarughe:



Prendi uno dei due dadi speciali bianchi dall'isola, tiralo subito e posizionalo su un qualsiasi simbolo libero corrispondente sul tabellone o (se possibile) posizionalo sull'isola. Esegui subito l'azione corrispondente.



Fai avanzare la tua nave sul tracciato del punteggio fino alla successiva Grande Medusa ("x5"- o "x0"-) (massimo 5 punti vittoria).



Prendi una delle due carte con il pesce speciale



Pesca la prima carta stella marina dal rispettivo mazzo.



Pesca la prima carta dal mazzo dell'isola.



Pesca la prima carta pesce dal rispettivo mazzo.



Ricevi il bonus di una delle tartarughe che giace accanto al tabellone. (La tartaruga rimane vicino al tabellone)



Prendi una delle tessere forziere coperte accanto al tabellone, rivelala ed esegui subito l'azione corrispondente.

Inoltre, quando stai per tirare nei turni successivi, puoi piazzare temporaneamente un dado sulla tartaruga per bloccare per te stesso un risultato del dado del giocatore precedente:



Bloccare i risultati del lancio dei dadi usando le tartarughe:

Se hai una tartaruga coperta di fronte a te ed è il tuo turno di lancio, puoi immagazzinare temporaneamente 1 dado del giocatore precedente su

quella tartaruga, senza doverlo rilanciare. Se hai diverse tartarughe di fronte a te, potresti conservare 1 dado per tartaruga (3 dadi massimo). Un nuovo dado scelto dalla riserva deve essere sempre lanciato. Restituisci i dadi inutilizzati, invariati, dalle tartarughe alla stazione di ricerca e passala al giocatore successivo.

Esempio: è il turno di Jenny. Il giocatore precedente le passa la stazione di ricerca con 3 dadi sopra: un sub blu, una stella marina verde e una perla gialla. Jenny ha 2 tartarughe, per poter memorizzare 2 di questi risultati. Dal momento che non ha ancora inserito il suo sub, decide di tenere il **dado blu**. Prende un quarto dado dalla scorta e lo tira assieme a quello verde ed al giallo. Quindi decide quale risultato dei dadi vuole usare.

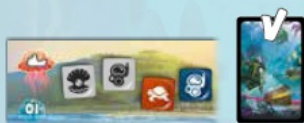


Ricevere 2 punti vittoria per un polipo e 1 carta dal mazzo dell'isola
Quando metti un dado sull'isola, controlla se c'è un polipo sulla barriera del colore corrispondente. Se c'è, succederà quanto segue:

- 1) Il proprietario del polipo guadagna subito 2 punti vittoria.
- 2) a) Se il giocatore attivo possiede il polipo, ottiene la prima carta dal mazzo dell'isola.
- b) Se un altro giocatore possiede il polipo, il giocatore attivo può pescare le prime 2 carte in cima al mazzo dell'isola. Ne sceglie 1 di queste e rimette l'altra sotto il mazzo.

SPAZI BLOCCATI

Posiziona 1 dado sull'isola e prendi una carta isola; potrebbe significare punti vittoria aggiuntivi per il proprietario del polipo



Una volta che i dadi sono stati posizionati sulle barriere coralline, può succedere che alcuni simboli risultanti non possano essere posizionati sulle barriere corrispondenti. Perché gli spazi sono già occupati e ogni simbolo di un dado colorato può essere posizionato su una barriera solo una volta

Se, per questo motivo, non puoi più posizionare un dado in modo appropriato o non vuoi usare nessun altro risultato ancora fattibile, puoi invece posizionare un dado sull'isola. Come consolazione, prendi la prima carta dal mazzo delle carte dell'isola (fino ad esaurimento mazzo) e mettila coperta davanti a te.

(Se sulla barriera esiste un polipo dello stesso colore del dado, vedi sotto.)

Esempio: ricevere punti vittoria: il polipo sulla barriera verde appartiene a **Jenny**. Dal momento che Anita ha messo un dado verde sull'isola durante il suo turno, Jenny riceve 2 punti per il suo polipo. Anita può pescare 2 carte isola e tenerne 1.



Esempio: piazzare i dadi sull'isola: Anita ha ottenuto 1 sub verde, 1 tartaruga rossa e 2 pesci azzurri. Tutti questi spazi sono già occupati sul tabellone. Sceglie il **dado verde** e lo colloca sull'isola



Attenzione: se hai già posizionato entrambi i polipi sul tabellone non è più possibile posizionare alcun dado su uno spazio polipo libero sul tabellone. Nell'improbabile caso in cui ottenessi 4 polipi e quegli spazi per polipi fossero ancora liberi, rilanci nuovamente tutti i dadi. (Tuttavia, puoi usare un polipo di un colore già preso; il dado viene messo sull'isola e peschi 1-2 carte da lì. Se applicabile, ottieni 2 punti, ammesso che sia un dado del colore di una barriera corallina occupata dal tuo stesso polipo.)

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco continua, a turno, fino a quando la scorta di dadi è quasi esaurita e,

- in una partita a 2 o 4 giocatori, rimangono 4 dadi.
- in una partita a 3 giocatori, rimangono 3 dadi.

Quindi ha luogo la conta dei punti finale. I giocatori eseguono le 4 seguenti azioni uno dopo l'altro, iniziando sempre dal primo:

1. Punteggio delle Stelle Marine

- **vari bonus:** in ordine di gioco, i giocatori rivelano le loro carte Stelle Marine e le contano. Carte Stelle Marine con pesce (anemone) e con punti per carte pesce, vengono messe in una pila del giocatore e contate come punti per i pesci. Carte Stelle Marine con perle da 6 punti e con punti per carte perla, vengono messe in una pila del giocatore e contate come punti per le perle.

Tutte le altre carte vengono

contate subito in qualsiasi ordine e danno punti ai giocatori per i tesori e le tartarughe o per i dadi sull'isola. Si possono anche recuperare i tesori avanzati o pescare carte aggiuntive. (Spiegazione delle carte a pag 14.)

2. Punteggio del sub: punteggio per i dadi sulla barriera corallina:

conta ciascuna barriera dove rimane il sub di un giocatore. Quel giocatore riceve i punti indicati dai dadi posti nei punti della barriera. Ci sono un massimo di 15 punti vittoria totali per barriera. Dadi sullo spazio del sub e lo spazio del tesoro non vengono conteggiati.



Punteggio Stelle Marine



3. Punteggio dei pesci - punteggio per vari set:

(Il punteggio include Razza e Anemone) Un singolo pesce segna 3 punti vittoria; 2 pesci diversi, 7 punti vittoria; 3 pesci diversi, 12 punti vittoria; 4 pesci diversi, 18 punti vittoria; e 5 pesci diversi, 25 punti vittoria.

 3 punti vittoria

 7 punti vittoria

 12 punti vittoria

 18 punti vittoria

 25 punti vittoria

Un giocatore può anche fare punti con diversi set.

Se un giocatore ha la carta Stella Marina con punti per i pesci, la conta ora.

4. Punteggio Perla - punteggio da 1 a 4 carte perla: tutti i giocatori aumentano il valore delle carte perla che hanno raccolto (inclusi i valori delle perle sulle rispettive carte stella marina). Il giocatore con il totale più alto segna il punteggio per un massimo di 4 delle sue carte perla (un massimo di 22 punti); il giocatore con il secondo totale più alto tramuta un massimo di 2 carte perle in punti vittoria e ciascuno degli altri giocatori ottiene solo il valore della sua carta perla più alta.

In caso di parità, il giocatore coinvolto che ha raccolto il maggior numero delle carte perla prevale. Se i giocatori in parità hanno lo stesso numero di carte, contano per 4, 2 o 1 carta(e) secondo la loro posizione.

Se un giocatore ha la carta Stella Marina con punti per le perle, la conta ora.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore coinvolto che ha raccolto il maggior numero di carte complessive. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore che ha raccolto più tartarughe. E se ci fosse ancora un pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO

(2 giocatori)

Punteggio delle carte Stella Marina:

Jacques ha raccolto le seguenti carte stelle marine:



Aggiunge il pesce speciale alle sue carte pesce e la perla da 6 punti alle sue carte perle. Scopre la carta con i 2 tesori. Entrambi i tesori sono ancora sul tabellone. **Jacques** decide di recuperare prima il tesoro viola:



Attualmente ci sono 4 dadi sull'isola, il che significa che la nave di **Jacques** avanza di 4 caselle sul tracciato del punteggio. Poi **Jacques** recupera il secondo tesoro:



Prende il dado speciale dall'isola ed ottiene una stella marina. La barriera corallina verde ha uno spazio vuoto per le stelle marine, quindi **Jacques** ci piazza il dado e svolge l'azione della stella marina. Dalle 3 carte pescate, sceglie:



Aggiunge questa carta nel suo mazzo di carte perla.

Jenny ha raccolto due carte stella marina:



Ha 2 tartarughe e quindi avanza la sua nave di 6 spazi sul tracciato del punteggio. Ci sono 2 dadi rossi, 1 viola e 1 blu lasciati nella stazione di ricerca così per il 2 rosso e l'1 viola **Jenny** può pescare in tutto 3 carte da mazzi diversi.

Per prima cosa pesca una carta dal mazzo dei pesci, poi una da quello delle stelle marine:



Per questa carta, riceverà 2 punti per ogni carta pesce durante il conteggio dei pesci.

Jenny vorrebbe avere un'altra carta dei pesci, ma potrebbe non pescare una carta da quel mazzo. Pertanto, decide di pescare la sua terza carta dal mazzo dell'isola; ma per sua fortuna ottiene effettivamente un'altra carta pesce

Punteggio del sub:

Il sub di **Jacques** si è fermato presso la barriera corallina verde, dove i seguenti spazi sono occupati: tartaruga, stella marina, polipo e perla. Di conseguenza, **Jacques** ottiene $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ punti



Il sub di **Jenny** si è fermato sulla barriera corallina rossa completamente occupata.
Ha ottenuto il massimo dei punti disponibili, 15 punti.



Punteggio dei pesci:

Jacques conta 7 punti per due diversi tipi di pesce.



Jenny ha 1 razza, 1 pesce fuoco, 1 pesce palla e 2 pesci angelo; ciò significa che ha 4 tipi diversi di pesce e ottiene 18 punti. Inoltre, possiede un pesce che le dà solo lui 3 punti. Oltretutto, possiede la carta Stella Marina che le dà 2 punti per ogni carta pesce; quindi altri 10 punti. In totale, conta 31 punti per i suoi pesci



Punteggio delle perle

Jacques ha cinque carte che mostrano delle perle con i valori 6, 6, 5, 5 e 3.



Jenny ha due carte perla con i valori 3 e 4.



Quindi le carte perla di **Jacques** hanno un valore totale di 25, quelle di **Jenny** solo 7. Per questo motivo, **Jacques** è il primo e può contare un totale di punti per 4 delle sue carte, avanzando di 22 spazi. **Jenny**, come seconda, può considerare solo 2 carte e avanza di 7 spazi.

Alla fine, oltre a tutto ciò che è stato segnato durante la partita, **Jacques** ha ottenuto un totale di 44 punti mentre **Jenny** 59 punti.



© 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

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

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

HUCH!