

Подводное приключение для 2-4 океанографов в возрасте от 10 лет и старше.

CORALIA



Красочные коралловые рифы вокруг бывшего пиратского острова Коралия служат убежищем для морских биологов со всего мира, которые исследуют подводный мир с помощью своих дайв-роботов и изучают развитие рифов.

коралл. Отправляйте свои ROV (дистанционно управляемые транспортные средства) в глубины моря, чтобы открыть для себя как можно больше биоразнообразия. Но держите глаза открытыми! Вы никогда не знаете, когда вы можете найти затонувший пиратский клад или два.

CONTENUTI

1 табло



58 карт (18 карт морских звезд, 15 карт рыб, 18 карт жемчуга, 2 карты особая рыба, 3 карты моря, 1 карта острова, 1 карта очков)



36 игровых костей, представители ROV, в 6 цветах



2 белых специальных кубика



8 полипов (2 на цвет)



8 черепах



8 сундуков



4 саб



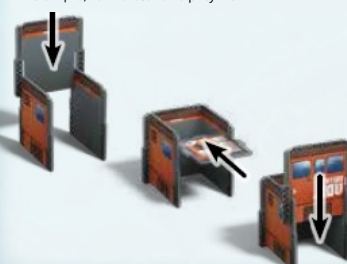
1 исследовательская станция



4 научно-исследовательских судна



Перед началом соберите исследовательскую станцию, как показано на рисунке.



1 карточка помощи игроку на каждый язык (без иллюстраций)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Умело размещайте свои ROV (подводные роботы в виде кубиков), открывайте и собирайте разнообразную фауну среди 6 пышных коралловых рифов. Вы даже можете найти и восстановить драгоценные жемчужины.

другие сокровища. Игрок, который преуспевает в этом, наберет наибольшее количество победных очков и выиграет игру.

PREPARAZIONE

1. Положите 6 кубиков в центре стола, легкодоступном для всех игроков.
2. Положите 36 цветных кубиков в качестве резерва рядом с игровым полем.



3. Место ядра специальных белых кубиков на острове доски



4. Иметь карту острова, 3 карты моря также из счета. Поместите карту острова рядом с островом, изображенным наверху игрового поля, и остальные 3 карты рядом с ним, чтобы каждый мог легко добраться до них (см. рисунок).



Бумага Острова Морская карта (морская звезда) Морская карта (рыбы) Морская карта (жемчуг) Резюме Счет

5. Перемешайте карты морских звезд, жемчужин и рыб по отдельности. (Примечание: все они имеют одинаковые рубашки; расположите их в соответствии с символами на лицевой стороне.) Положите 3 колоды лицевой стороной вниз рядом с соответствующими картами моря, чтобы указать, какие карты находятся в этой колоде.
6. Возьмите 3 верхние карты лицевой стороной вниз из каждой из 3 колод и перетасуйте их, чтобы сформировать новую колоду. Положите эту новую колоду рядом с картой острова; это островная палуба.
7. Поместите две специальные карты рыб (расы) рядом с картой подсчета очков.
8. Смешайте 8 плиток с черепахами, положите 6 из них лицевой стороной вверх на черепах, изображенных на игровом поле. Поместите две оставшиеся плитки лицевой стороной вверх рядом с доской.



9. Смешайте все сундуки и положите их лицевой стороной вниз на сокровище, изображенное на каждом рифе.

Положите 2 оставшихся сундука лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



Каждый игрок выбирает цвет и получает 1 водолаз, 1 корабль и 2 полипа. Поместите исследовательские корабли в начало сюжета

Игрок, который был последним на пляже, становится первым игроком. Получает исследовательская станция берет 4 кубика 4 разных цветов.



Барьеры



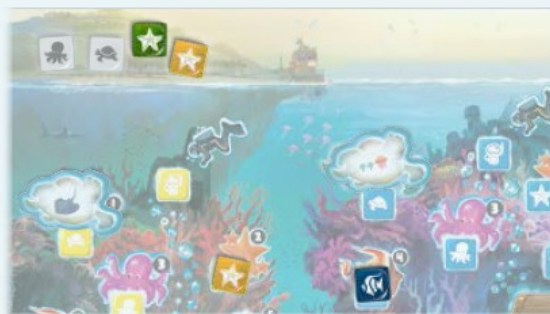
1



Если вы играете менее чем с 4 игроками, для каждого меньшего количества игроков: бросьте 1 набор цветов и поместите кубики.

В игре на троих: возьмите кубик каждого цвета и бросьте эти 6 кубиков. Затем поместите их в соответствующие места на доске. Эти места и кубики больше не доступны вам во время этой игры - они уже заняты.

В игре вдвоем: возьмите по два кубика каждого цвета и бросьте их. Затем поместите их в соответствующие места на доске. Эти ячейки и кубики больше не доступны во время этой игры. Если символ цвета появляется дважды, поместите один на соответствующую ячейку на доске этого цвета, а другой на острове.



Если один из этих кубиков находится на ячейке черепахи, возьмите соответствующую черепаху и поместите ее обнаружил рядом с доской.

Если вы получите суб , поставьте умирите на плитке сундука в соответствующем барьере. В этом случае сокровище этого барьера не может быть восстанавливается во время игры, но только в конце с помощью определенной карты морской звезды (см. стр. 14).



Место для ныряльщика (и, следовательно, доступ ныряльщика к рифу) остается свободным - это означает, что риф можно использовать для подсчета очков ныряльщику в конце игры (см. стр. 18).

SVOLGIMENTO

Бросьте 4 кубика, положите один на доску и получите карты, плитки и/или победные очки.

Игра продолжается в несколько ходов. По очереди каждый игрок кладет по одному кубику за ход. Два игрока играют 10 раундов; три игрока 9 раундов; и четыре игрока 8.

Первый игрок бросает 4 кубика и кладет их на исследовательскую станцию. Затем он должен выбрать один из этих кубиков и поместить его на клетку барьера в соответствии с цветом и символом кубика. Символ указывает, какое действие совершает игрок.

После завершения действия пройдите исследовательскую станцию по часовой стрелке, не влияя на результат оставшихся 3 кубиков (это важно, если у вас есть черепахи; см. стр. 16).

Следующий игрок выбирает четвертый кубик любого цвета из запаса и бросает все 4 кубика. Затем он выбирает кубик и выполняет действие. Наконец, исследовательская станция с тремя оставшимися кубиками передается следующему игроку, и игра продолжается таким образом.

Каждое поле может содержать только один кубик. После размещения кубики остаются на своих местах до конца игры. (Исключение: переход дайвера от одного барьера к другому; см. стр. 15.)

ДЕЙСТВИЯ

Каждый размещенный кубик позволяет совершить 1 действие в зависимости от его символа.



Жемчуг: ROV исследует косяк мидий и обнаруживает два

Положите их (не показывая) закрытыми перед собой.

Качество: в конце игры каждый игрок, у которого есть жемчужные карты, получает от 1 до 4 очков.



Рыбы: ROV исследует разнообразие рифовых рыб. Возьмите первые 2 карты из колоды

рыбы. Выберите карту и положите ее лицом вниз перед собой; положите другую карту обратно под колоду.

Качество: В конце игры каждая рыба оценивается в наборах, состоящих из разных видов.



Морская звезда: ROV запрограммирован на поиск особых морских звезд и фиксирует интересные находки. Возьмите 3 верхние карты из колоды морских звезд.

Выберите карту и положите ее лицом вниз перед собой; положите два других обратно под палубу.

Качество: в конце игры карты морских звезд дают вам победные очки или другие бонусы в зависимости от игровой ситуации или личности.



Доступные качества карт морских звезд конце игры:



Жемчуг стоимостью 6



1 особая рыба (анемон)



2 победных очка за каждую карту рыба (рыба на картах морских звезд и особая рыба входит в оценку)



1 победное очко за каждую карту жемчуга (жемчуга на картах морские звезды включены в счете)



1 победное очко за каждый кубик на острове (в т.ч. специальные кубики)



3 победных очка за каждого ваших черепах



2 победных очка за каждого из ваших сундуков



Соберите 1 сокровище оставшийся (рядом с табло)



Продвиньте свой корабль по шкале очков к следующему Великому Медуза (максимум 5 победных очков)



Если остался сундук кораллового рифа указанного цвета, вы его забираете. Если у обоих вардов есть сундук, выберите один из них, чтобы обнаружить и использовать его действие. Затем раскройте и выполните второе действие.



За каждый кубик, оставшийся на исследовательской станции или в запасе и соответствующий цвету кубика на этой карте:

Возьмите 1 карту из доступных в 4 колодах (рыба, жемчуг, морская звезда или остров — но вы можете взять только по 1 карте каждой).



Полип:ROV исследует среду обитания кораллового осьминога. Поместите один из ваших полипов на изображение осьминога над кубиком, который вы только что поставили. За каждую кость, которая лежит на этом Барьер (включая только что поставленный кубик), вы немедленно получаете 1 победное очко.

Пример:Дженни помещает синий кубик на ячейку осьминога синего барьера и помещает одного из своих осьминогов рядом с ним. Здесь уже есть еще 3 синих кубика; в результате Дженни сразу получает 4 очка.



Качество: В процессе игры владелец уже размещенного осьминога зарабатывает:

- 1 победное очко, если он или другой игрок помещает другого осьминога на другой риф.
- 2 победных очка за каждый кубик цвета этого барьера, который он должен разместить на острове, потому что место барьера уже занято (см. «Заблокированные места», стр. 17).



Под:дайвер ведет свой ROV к коралловому рифу. Поместите свою подлодку поверх кубика, который вы только что поставили. Качественный:в конце игры,каждый кубик, помещенный на риф, дает победные очки владельцу дайвера.

Во время игры сокровища можно находить, перемещая водолаза от одного барьера к другому.



Пример: поиск сокровища: дайвер Майклав настоящее время активен в подводном пространстве Зеленого рифа. Он бросает синий кубик с символом дайвера и использует его, чтобы переместить своего дайвера к синему рифу. Поместите синий кубик с символом дайвера на подводное пространство синего рифа и переместите к нему своего дайвера. Затем переместите зеленый кубик из зеленой ячейки дайвера в ячейку с сокровищами зеленого рифа, так как эта ячейка еще не занята кубиком. Затем он берет сундук, немедленно открывает его и выполняет действие.

Если на ячейке с сокровищами уже есть кубик (возможно, если эта ячейка изначально была закрыта кубиком в игре с менее чем 4 игроками или если один из других игроков уже нашел сокровище), ныряльщик может доплыть до другой коралловый риф, но без восстановления сокровища. В этом случае кубик остается на клетке сабвуфера.

Функции разных сундуков:



Возьмите верхнюю карту рыбы из соответствующей колоды.



Возьмите верхнюю жемчужную карту из соответствующей колоды.



Возьмите первую карту морской звезды из соответствующей морской звезды.



Возьмите верхнюю карту из колоды островов.



Получите 1 победное очко за каждый кубик, который в данный момент находится на острове.



Возьмите одну из двух карт с особой рыбой (расой).



Возьмите с острова один из двух белых специальных кубиков, немедленно бросьте его и поместите на любой соответствующий свободный символ на доске или (если возможно) поместите его на остров. Немедленно выполните соответствующее действие.



Продвиньте свой корабль по шкале очков к следующей Великой Медузе (максимум 5 победных очков).

Счет дайвера в конце игры: Ваш дайвер получает очки за завершённые научные исследования на рифе, на котором он находится в конце игры. Для каждого места, занятого кубиком, добавьте очки, указанные рядом с символом.
(Кости на ячейках ныряльщиков или сокровищ не засчитываются.)



Когда вы получаете символ дайвера, вы можете, как упоминалось выше, также поместить своего дайвера на коралловый риф с ячейкой сокровищ, которая уже занята кубиками. Таким образом, вы будете участвовать в подсчете очков в конце игры. Однако вы больше не получите сундук, если покинете этот барьер, чтобы переплыть к другому. Если ныряльщик переплывает с рифа на риф и не может найти сокровище, кубик на начальном рифе остается на ячейке ныряльщика, так как его нельзя положить на ячейку с сокровищами. В этом случае риф больше не может быть доступен и недоступен никому для окончательного счета дайвера.



Черепаша: ROV изучает черепаху, обнаруженную им на коралловом рифе. Получите черепаху, лежащую поверх этого ореха

вы разместили и сразу же получаете указанный на нем бонус. Взяв бонус, положите черепаху перед собой и переверните ее вверх ногами (пробел на кубике).

Качественный: когда вы берете карту, черепаха дает вам индивидуальный бонус.

Бонусы различных черепах:



Возьмите с острова один из двух белых специальных кубиков, немедленно бросьте его и поместите на любой соответствующий свободный символ на доске или (если возможно) поместите его на остров. Немедленно выполните соответствующее действие.



Продвиньте свой корабль по шкале очков к следующей Великой Медузе ("x5" - или "x0" -) (максимум 5 победных очков).



Возьмите одну из двух карт с особой рыбой.



Возьмите верхнюю карту морской звезды из соответствующей колоды.



Возьмите верхнюю карту из колоды островов.



Возьмите верхнюю карту рыбы из соответствующей колоды.



Получите бонус одной из черепашек, лежащих рядом с игровым полем. (Черепаша остается возле доски)



Возьмите один из тайлов сундука лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, откройте его и немедленно выполните соответствующее действие.

Кроме того, когда вы собираетесь делать броски на более поздних ходах, вы можете временно положить кубик на черепаху, чтобы заблокировать результат кубика предыдущего игрока для себя:



Блокирование результатов броска кубиков с помощью черепах: Если перед вами лежит черепаха лицом вниз и настала ваша очередь бросать, вы можете временно сохранить 1 кубик предыдущего игрока на

эту черепаху, не перезапуская ее. Если перед вами несколько черепах, вы можете оставить по 1 кубик на каждую черепаху (максимум 3 кубика). Каждый раз необходимо бросать новую кость, выбранную из запаса. Верните неиспользованные, неизменные кубики от черепах на исследовательскую станцию и передайте их следующему игроку.

Пример: очередь Дженни. Предыдущий игрок передает ей исследовательскую станцию с 3 кубиками на ней: синий водолаз, зеленая морская звезда и желтая жемчужина. У Дженни есть 2 черепахи, чтобы запомнить 2 из этих результатов. Поскольку он еще не вошел в свою сабвуфер, он решает оставить **синий орех**. Он берет из колоды четвертый кубик и бросает его вместе с зеленым и желтым кубиками. Затем он решает, какой бросок кубиков он хочет использовать.

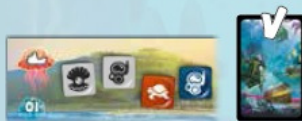


Получите 2 победных очка за осьминога и 1 карту из колоды островов. Когда будете ставить кубик на остров, проверьте, есть ли на преграде осьминог соответствующего цвета. Если есть, произойдет следующее:

- 1) Владелец осьминога сразу получает 2 победных очка.
- 2) а) Если активный игрок владеет осьминогом, он получает верхнюю карту из колоды островов.
- б) Если осьминог принадлежит другому игроку, активный игрок может взять 2 верхние карты с верха колоды островов. Он выбирает одну из них и кладет другую обратно под колоду.

ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Поместите 1 кубик на остров и возьмите карту острова; может означать дополнительные победные очки для владельца осьминога



После того, как кости были размещены на коралловых рифах, может случиться так, что некоторые полученные символы не могут быть размещены на соответствующих рифах. Потому что места уже заняты, и каждый символ цветного кубика можно поставить на барьер только один раз.

Если по этой причине вы больше не можете правильно разместить кубик или не хотите использовать какой-либо другой все еще допустимый результат, вы можете вместо этого положить кубик на остров. В качестве утешения возьмите верхнюю карту из колоды карт острова (пока колода заканчивается) и положите ее лицом вниз перед собой.

(Если на барьере есть осьминог того же цвета, что и кубик, см. ниже.)

Пример: получить победные очки: осьминога на зеленом барьере принадлежит Дженни. Поскольку Анита во время своего хода поставила на остров зеленый кубик, Дженни получает 2 очка за своего осьминога. Анита может взять 2 карты острова и оставить себе 1.



Пример: размещение кубиков на острове: Анита имеет 1 зеленый ныряльщик, 1 красная черепаха и 2 синие рыбы. Все эти места уже заняты на доске. Выбрать **зеленый орех** и поместить его на остров



Осторожность: если вы уже разместили обоих осьминогов на доске, больше нельзя ставить кубики на свободное место осьминога на доске. В том маловероятном случае, если вы получите 4 полипа, а эти слоты для полипов все еще свободны, вы снова перебрасываете все кубики. (Тем не менее, вы можете использовать осьминога уже взятого цвета; кубик кладется на остров, и вы берете оттуда 1-2 карты. Если применимо, вы получаете 2 очка при условии, что это кубик цвета кораллового рифа, занят вашим собственным таким же полипом.)

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Игра продолжается по очереди, пока запас кубиков почти не иссякнет и,

- при игре вдвоем или вчетвером остается 4 кубика.

- при игре втроем остается 3 кубика.

Затем происходит финальный подсчет очков. Игроки выполняют следующие 4 действия одно за другим, всегда начиная с первого:

1. Оценка морских звезд

- различные бонусы: в порядке игры игроки раскрывают свои карты морских звезд и подсчитывают их. Морские звезды с рыбой (анемон) и с очками за рыбные карты, они кладутся в стопку игрока и засчитываются как очки за рыбу. Карты морских звезд с б-очковыми жемчужинами и с очками за жемчужные карты помещаются в стопку игрока и засчитываются как очки за жемчужины.

Все остальные карты приходят

подсчитайте сразу в любом порядке и дайте игрокам очки за сокровища и черепах или кости на острове. Вы также можете восстановить оставшиеся сокровища или взять дополнительные карты. (Пояснения к картам на стр. 14.)

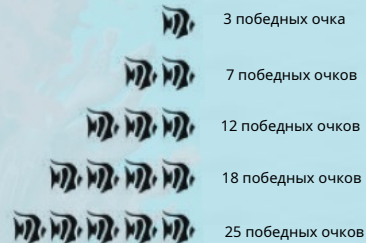
2. Scuba Diver Score: Reef Dice Score: учитывается каждый барьер, на котором остается ныряльщик игрока. Этот игрок получает очки, указанные кубиками, размещенными в точках барьера. Максимум 15 победных очков на барьер. Кубики на вспомогательной клетке и клетке с сокровищами не засчитываются.



Оценка морской звезды



3. Рыбный скоринг - скоринг за различные сеты:
(Подсчет очков включает Рэя и Анемона) Одна рыба приносит 3 победных очка; 2 разные рыбы, 7 победных очков; 3 разные рыбы, 12 победных очков; 4 разные рыбы, 18 победных очков; и 5 разных рыб, 25 победных очков.



Игрок также может набирать очки с помощью разных наборов.

Если у игрока есть карта Морская звезда с рыбными очками, он считает ее сейчас.

4. Pearl Score - наберите от 1 до 4 жемчужных карт: все игроки увеличивают стоимость собранных ими карт жемчужин (включая стоимость жемчужин на соответствующих картах морских звезд). Игрок с наибольшей суммой очков получает не более 4 своих жемчужных карт (максимум 22 очка); игрок со вторым по величине итогом превращает максимум 2 карты жемчуга в победные очки, а каждый из других игроков получает только значение своей самой высокой карты жемчуга.

В случае ничьей побеждает участвующий игрок, собравший больше жемчужных карт. Если у игроков с равным числом карт одинаковое количество карт, они считаются за 4, 2 или 1 карту (карты) в зависимости от их позиции.

Если у игрока есть карта Морская звезда с жемчужными очками, он считает ее сейчас.

Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает игру. В случае ничьей побеждает участвующий игрок, собравший наибольшее количество карточек. В случае дальнейшей ничьи побеждает игрок, собравший больше всего черепашек. А если по-прежнему ничья, равные игроки делят победу.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO

(2 игрока)

Подсчет карт Морская звезда:

Жак собрал следующие карты морских звезд:



Он добавляет особую рыбу к своим картам рыбы и жемчужину с 6 очками к своим картам жемчуга. Он показывает карту с двумя сокровищами. Оба сокровища все еще на доске. Жак решает сначала найти фиолетовое сокровище:



На данный момент на острове 4 кубика, что означает Жак продвигается на 4 клетки по шкале очков. А потом Жак вернет второе сокровище:



Он берет с острова специальный кубик и получает морскую звезду. На зеленом рифе есть пустое место для морских звезд, поэтому Жак кладет на него кубики и выполняет действие морской звезды. Из трех вытянутых карт он выбирает:



Он добавляет эту карту в свою жемчужную колоду.

Дженни собрал две карты морских звезд:



У него 2 черепахи, и поэтому он продвигает свой корабль на 6 делений по шкале подсчета очков. На исследовательской станции осталось 2 красных, 1 фиолетовый и 1 синий кубик, а также 2 красных и 1 фиолетовый кубик. Дженни может взять в общей сложности 3 карты из разных колод.

Сначала возьмите карту из колоды рыбы, затем одну из колоды морской звезды:



За эту карту он будет получать по 2 очка за каждую карту рыбы при подсчете рыбы.

Дженни хотел бы получить еще одну карту рыбы, но не может взять карту из этой колоды. Поэтому он решает взять свою третью карту из колоды островов; но, к счастью для него, он на самом деле получает еще одну карту рыбы

Оценка дайвера:

Подразделение Жак остановилось у зеленого рифа, где заняты следующие места: черепаха, морская звезда, осьминог и жемчуг. Следовательно, Жак получает $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ баллов



Подразделение **Дженни** остановилось на полностью занятом красном рифе.
Он набрал максимальное количество баллов, 15 баллов.



Оценка рыбы:

Жак подсчитайте 7 очков для двух разных видов рыбы.



Дженни имеет 1 скат, 1 огненная рыба, 1 рыба-фугу и 2 рыбы-ангела; это означает, что у него есть 4 разных вида рыбы и он получает 18 очков. Кроме того, у нее есть рыба, которая дает ей всего 3 очка. Кроме того, у нее есть карта Морская звезда, которая дает ей 2 очка за каждую карту рыбы; затем еще 10 баллов. В общей сложности он насчитал 31 очко за свою рыбу.



Оценка жемчуга

Жак имеет пять карт с изображением жемчужин со значениями 6, 6, 5, 5 и 3.



Дженни имеет две жемчужные карты со значениями 3 и 4.



Итак, жемчужные карты **Жак** имеют общую стоимость 25, те из **Дженни** только 7. По этой причине **Жак** первый и может подсчитать в общей сложности очки для 4 своих карт, продвинувшись на 22 клетки. **Дженни**, во-вторых, он может рассмотреть только 2 карты и продвинуться на 7 делений.

В итоге, помимо всего того, что было забито по ходу матча, **Жак** набрал в общей сложности 44 балла, а **Дженни** 59 баллов.



© 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!