

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.

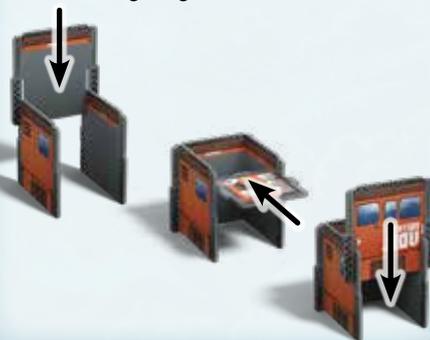
36 Symbolwürfel als ROVs in 6 Farben



8 Kraken (2 pro Spielerfarbe)



8 Schatztruhen



2 weiße Sonderwürfel



8 Meeresschildkröten



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.



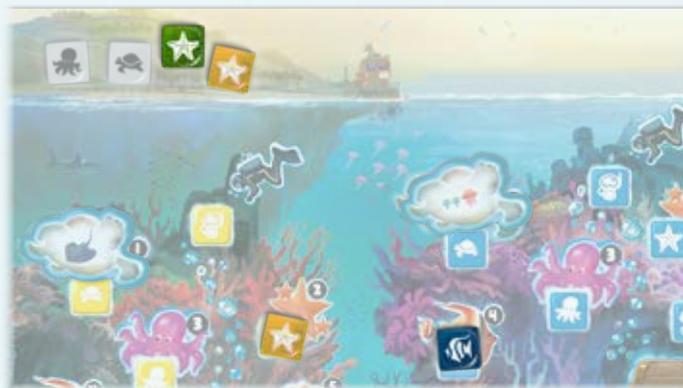
Riffe



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



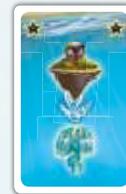
1 besonderer Fisch (Anemonenfisch)



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



1 Siegpunkt pro Perlenkarte (Seesternkarten mit Perle zählen mit)



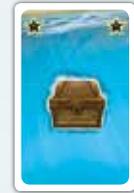
1 Siegpunkt pro Würfel auf der Insel (inkl. Sonderwürfel)



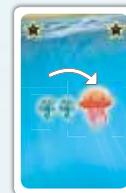
3 Siegpunkte pro eigener Schildkröte



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 Seesterne Karte 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.

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 Rienack
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

HUCH!