

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

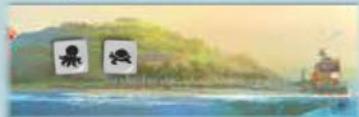
précieux trésors. Le joueur qui y parviendra le mieux marquera le plus grand nombre de points de victoire et remportera la partie.

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.



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, reçoive 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)



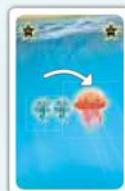
3 points de victoire pour chacune de vos tortues



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 "Emplacements 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 dés 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 un 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!