

Egy víz alatti kaland 2-4 oceanográfusnak, 10 éves kortól.

CORALIA



Az egykori kalózsziget, Coralia biztosítja a zátonyok színes paradicsomát a világ minden tájáról érkező elkötelezett tengerbiológusok számára, akik bűvárrottaikkal felfedezik a víz alatti világot, és a korallzátonyok fejlődését. Elkülditek a sa-

ját Távirányítású Járműveiteket (TIJ) tengerfenékre abból célból, hogy felfedezzék a korallzátonyok sokszínű élővilágát. De tartsátok nyitva a szemeket! Sosem tudhatjátok mikor találtok egy elsüllyedt kalózkincset, vagy kettőt...

CONTENTS

1 játéktábla



58 kártya (18 tengericsillag-, 15 hal-, 18 gyöngy-, és 2 speciális hal kártya, 3 tenger kártya, 1 sziget kártya, 1 pontozó áttekintő)



1 kutató állomás

Az első játék előtt össze kell szerelni a kutató állomást az alábbi módon:

36 egyedi, TIJ-képviselő dobókocka 6 színben



2 fehér speciális kocka



8 polip (játékosonként 2)



8 teknős



8 kincsosláda



4 bűvár



4 kutató hajó



Több nyelven 1 játékos segédlet (illusztráció nélkül)

OBJECT OF THE GAME

A TIJ (merülő robotok dobókocka megformálásával) okos lehelyezésével különféle élőlényeket fedezhettek fel és rögzíthettek a 6 virágzó korallzátony között. Találhattok értékes gyöngyöket, de akár más kincse-

ket is megszerezhettek. Az a játékos, aki ebben a legsikeresebb, az gyűjti a legtöbb győzelmi pontot és nyeri meg a játékot.

SET-UP

1. Helyezd el a **játéktáblát** az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérje.
2. Helyezd a **36 színes dobókockát** a játéktábla mellé.



3. Helyezd el a két fehér **speciális kockát** a játéktábla szigetére.



4. Tartsd kéznél a **sziget kártyát**, a 3 **tenger kártyát** és **pontozó áttekintőt**. Tedd a szigetkártyát a tábla tetején lévő sziget mellé, a másik 3 kártyát pedig a játéktábla mellé, hogy mindenki könnyen elérje (lásd az illusztrációt jobbra).



sziget kártya



tenger kártya (tengericsillag)



tenger kártya (hal)



tenger kártya (gyöngyök)



pontozó áttekintő

5. Keverd meg elválasztva a **tengeri csillag** -, **gyöngy** -, és **hal kártyákat**. (Megjegyzés: Ezen kártyák hátoldala egyforma; keverés előtt válogasd ki a kártyákat az előlapi oldalukon szereplő szimbólumok szerint.) Tedd a 3 paklit képpel lefelé a megfelelő **tenger kártya** mellé, jelezve, melyik kártya melyik pakliban van.
6. Húzd fel a 3 pakli 3 felső lefordított lapját és keverd ezeket egy új paklit képezve. Helyezd el ezt a paklit a sziget kártya mellé; ez a sziget paklija.
7. Helyezd el a 2 **speciális hal kártyát** (rája) a pontozó áttekintő mellé.

8. Keverd össze a 8 **teknős lapkát** és helyezz le 6 lapkát a játéktáblán jelzett teknős helyekre képpel felfelé. A megmaradt lapkákat képpel felfelé helyezd a játéktábla mellé.



9. Keverd össze a 8 **kincsesláda lapkát** és helyezz le a játéktáblán jelzett ládákra egyet lefordítva. A 2 megmaradt kincsesládát helyezd képpel lefelé a játéktábla mellé.



Minden játékos választ egy színt és megkapja az 1 **búvárját**, 1 **kutató hajóját** és 2 **polipját**. Helyezétek el a kutató hajókat a pontsáv kezdő helyére.



Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára volt a tengerparton. Megkapja a **kutató állomást** és felvesz 4 különböző színű dobókockát.



Zátonyok



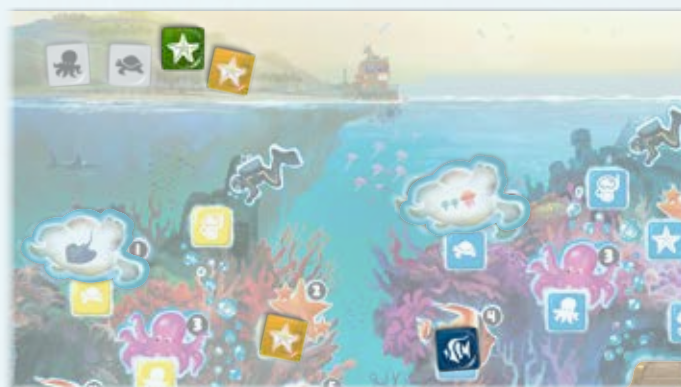
①




Ha 4 főnél kevesebben játszatok, minden hiányzó játékos után dobni kell minden színből egy kockával.

3 fős játékban: Vegyél el minden színből egy dobókockát és dobj ezzel a 6 kockával. Ezután helyezd le azokat a játéktábla megfelelő helyére. Ezek a helyek és kockák már nem elérhetőek ebben játékban - már fel lett használva.

2 fős játékban: Vegyél el minden színből két dobókockát és dobj velük. Ezután helyezd le azokat a játéktábla megfelelő helyére. Ezek a helyek és kockák már nem elérhetőek ebben játékban. Ha egy szín szimbóluma kétszer fordul elő, helyezd le az egyiket a neki megfelelő helyére, a másik kockát helyezd le a szigetre.



Ha ezek a kockák bármelyike egy teknős helyére kerül, vedd el a megfelelő teknőst és helyezd azt felfordítva a játéktábla mellé.

Ha búvárt dobnál , helyezd el a kockát a neki megfelelő zátony kincses láda lapkájára. Ebben az esetben ennek a zátonynak a kincsét ebben a játékban nem lehet megszerezni, kivéve a játék végén egy különleges tengeri csillag kártya használatával (lásd 14. oldal).



A búvár helye (és így a búvár hozzáférése a zátonyhoz) szabad marad - ez azt jelenti, hogy a zátony felhasználható a búvár pontozására a játék végén. (lásd. 18 oldal).

Dobj 4 kockával, helyezz le azokból egyet a játéktáblára és kapsz kártyákat, lapkákat és/vagy győzelmi pontokat.

A játék több fordulón keresztül zajlik. Minden játékos a fordulónként egy kockát helyez le a saját körében. **2 fős** játék esetén 10 fordulóból áll egy játék; **3 fős** játéknál 9 fordulóból; **4 fős** játéknál 8 fordulóból.

A kezdő játékos dob a 4 kockával és elhelyezi azokat a kutató állomáson. Ezután ezekből a kockákból választ egyet és lehelyezi az egyik zátonymezőre a kocka színének és szimbólumának megfelelően. A szimbólum jelzi, hogy milyen akciót hajthat végre.

Az akció végrehajtása után a kutató állomást az óramutató járásának megfelelően tovább kell adni a következő játékosnak a megmaradt 3 kocka eredményének megváltoztatása nélkül (ez fontos abban az esetben, ha teknősöd van; lásd 16. oldal).

A következő játékos választ egy negyedik, bármilyen színű kockát a készletből és dob a 4 kockával. Utána választ egy kockát és végrehajtja annak akcióját. A kutató állomást tovább adja a következő játékosnak a három megmaradt kockával és így módon folytatódik a játék.

Minden mezőn 1 kocka lehet. Ha egyszer lehelyezték a kockát, az a játék végéig ott marad. (Kivétel: egy bűvár mozgása egyik zátonyról a másikra; lásd 15. oldal.)

Az akciók

Minden elhelyezett kocka 1 akciót tesz lehetővé a szimbólumának megfelelően.



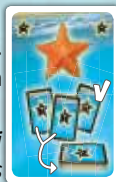
Gyöngy: A TIJ megvizsgál egy kagylócsoportot és felfedez 2 gyöngyöt. Vedd fel a 2 legfelső kártyát a gyöngy kártya pakliból (úgy, hogy más ne lássa), és képpel lefelé helyezd le magad elé. *Speciális szerep:* A játék végén, minden játékos aki birtokol gyöngy kártyát, lepontoz közülük maximum 4 kártyát.



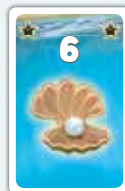
Hal: A TIJ felfedezi a zátony különböző fajtájú halait. Húzd fel a hal kártya pakli 2 legfelső lapját. Válassz egy kártyát és helyezd le magad elé képpel lefelé; a másik kártyát helyezd le a hal pakli aljára. *Speciális szerep:* A játék végén minden halat különböző típusokból álló készletben pontoznak le.



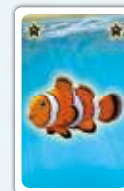
Tengeri csillag: A TIJ különleges tengeri csillag keresésére és felfedezésére programozták. Húzd fel a tengeri csillag pakli 3 legfelső lapját. Válassz egy kártyát és helyezd le magad elé képpel lefelé; a másik két kártyát helyezd le a tengeri csillag pakli aljára. *Speciális szerep:* A játék végén a csillagkártyák győzelmi pontokat vagy egyéb bónuszokat adnak az általános játékshelyzettől és az egyéni helyzettől függően.



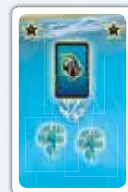
A tengeri csillag kártya elérhető tulajdonságai a **játék végén:**



6-os értékű gyöngy



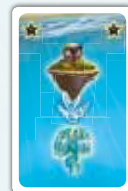
1 speciális hal (bohóchal)



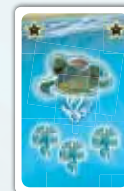
hal kártyánként 2 győzelmi pont (a tengeri csillag kártyán lévő halat és a speciális halat is beleértve)



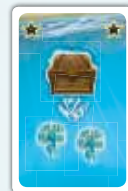
gyöngy kártyánként 1 győzelmi pont (a tengeri csillag kártyán lévő gyöngyöt is beleértve)



minden szigeten található kocka után 1 győzelmi pont (beleértve a speciális kockákat)



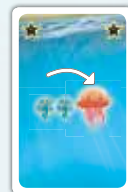
3 győzelmi pont minden saját teknősöd után



2 győzelmi pont minden saját kincsesláda után



Szerezz meg 1 megmaradt kincset (a játéktábla mellett)



Haladj a hajóddal a pontozósávon a legközelebbi nagy medúzára (5 győzelmi pont maximum)



Ha egy kincsesláda ott marad a zátonyon az adott színben jelezve , gyűjtsd be. Ha mindkét zátonyon van láda, válassz egyet hogy először azt felfedd és végrehajtsd annak akcióját. Utána fedd fel a másik ládát és hajtsd végre annak akcióját.



Minden kutató állomáson vagy készletben lévő kocka után , aminek a színe szerepel ezen a kártyán: Mindegyik után húzz 1 kártyát az elérhető 4 pakli közül (hal, gyöngy, tengericsillag vagy sziget - de paklinként csak 1 kártya szerezhető meg.)



Polip: A TIJ egy zátonyon a polip élőhelyét kutatja. Helyezd az egyik polipodat a polip képére az imént lehelyezett kocka fölé. Minden ezen a zátonyon lévő kockáért (beleértve az épp lehelyezett kockát is), 1 azonali győzelmi pontot kapsz.

Például: Jenny lehelyez egy kék kockát a kék zátony polip helyére és lehelyezi mellé a polip figuráját. Azon a zátonyon már 3 másik kék kocka is van; következtetésképpen, Jenny azonnal kap 4 pontot.



Speciális szerep: A játék során a már elhelyezett polip tulajdonosa kap

- 1 győzelmi pontot, ha ő vagy más játékos lehelyez egy újabb polipot egy **másik zátonyon** és
- 2 győzelmi pont minden kockáért **ennek a zátonynak** a színében, amelyet **a szigeten** kell elhelyezni, mert a zátonytér már foglalt (lásd "Blokolt helyek", 17. oldal).



Búvár: A búvár a TIJ-t egy zátonyhoz irányítja. Helyezd a búvárod az éppen lehelyezett kocka fölötti búvár képére. **Speciális szerep:** A játék végén minden, a búvár zátonyára lehelyezett kocka utána búvár birtokosának győzelmi pontot ad.

Játék közben a kincseket úgy lehet felfedezni, hogy a búvárt áthelyezzük egyik zátonyról a másikra.



Például – egy kincs felfedezése:

Michael búvárja jelenleg a zöld zátony búvár helyén van. Dob egy kék búvár szimbólumot és azt használja, hogy a búvárját a kék zátonyra áttegye. Elhelyezi a kék búvár szimbólumos kockáta kék zátony búvár helyére és áteszi a búvárját a kocka mellé.

Utána elteszi a zöld kockát a zöld búvár helyről a zöld zátony kincsére, mivel ezt a helyet még nem foglalja el a kocka. Elveszi a kincsesládát onnan, azonnal felfedi és végrehajtja az akcióját.

Ha a kincs helyén már van kocka (ez két esetben lehetséges : vagy 4 főnél kevesebben játszanak és a játék elején kocka került rá, vagy egy másik játékos már megszerezte a kincset), akkor a búvár átúszhat egy másik zátonyra, de a kincset nem tudja megszerezni. Ebben az esetben a kocka a búvár helyén marad.

A különböző kincsesládák működése:



Húzd fel a legfelső hal kártyát a megfelelő pakliból



Húzd fel a legfelső gyöngy kártyát a megfelelő pakliból.



Húzd fel a legfelső tengeri csillag kártyát a megfelelő pakliból



Húzd fel a sziget pakli legfelső kártyáját.



1 győzelmi pontot kapsz minden, jelenleg a szigeten lévő kocka után.



Vedd fel az egyik speciális hal kártyát (rája).



Vedd fel az egyik fehér speciális kockát a szigetről, azonnal dobj vele, és helyezd le a táblán bármely szabadon lévő azonos szimbólumra, vagy (ha lehetséges) helyezd le a szigetre. Azonnal hajtsd végre a megfelelő akciót.



Haladj a hajóddal a pontozósávon a legközelebbi nagy medúzára (5 győzelmi pont maximum)

Búvár pontozása a játék végén: Azon a zátonyon, ahol a búvár a játék végén marad, pontokat szerez minden befejezett tudományos tevékenység után. Minden kocka által elfoglalt hely után add össze a szimbólum mellett feltüntetett pontszámokat. (A búváron és a kincsen lévő kocka nem ér pontot).



Amikor búvár szimbólumot dobsz, a búvárodát - ahogy korábban említve volt - egy olyan zátonyra is helyezheted, ahol a kincsesláda helyén már van egy kocka. Így a játék végén részt veszel a búvár pontozásában. Azonban nem kapsz kincsesládát, ha elhagyod ezt a zátony és egy másikra úszol. Ha egy búvár az egyik zátonyról a másikra úszik, és nem tud kincset szerezni, akkor a kiinduló zátonyon lévő kocka a búvár helyén marad, mivel nem lehet a kincs helyére tenni. Ebben az esetben a zátony már nem elérhető és a játék végén a búvár pontozásán senki sem vehet részt.



Teknős: A TIJ egy zátonyon felfedezett teknőst vizsgál meg. Vedd fel a lehelyezett kocka fölött lévő teknős lapkát és azonnal hajtsd végre a rajta található bónuszt. Miután elvetted a bónuszt, helyezd le a teknőst magad elé és fordítsd át (a kocka-tároló hely látszódjon).

Speciális szerep: Amikor elveszed a lapkát, a teknős egyéni bónuszt ad.

A különböző teknősök bónuszai:



Vedd fel az egyik fehér speciális kockát a szigetről, azonnal dobj vele, és helyezd le a táblán bármely szabadon lévő azonos szimbólumra, vagy (ha lehetséges) helyezd le a szigetre. Azonnal hajtsd végre a megfelelő akciót.



Haladj a hajóddal a pontozósávon a legközelebbi nagy ("x5" vagy "x0") medúzára (5 győzelmi pont maximum).



Vedd fel az egyik speciális hal kártyát (rája).



Vedd fel a tengeri csillag pakli legfelső kártyáját.



Vedd fel a sziget pakli legfelső kártyáját.



Vedd fel a hal pakli legfelső kártyáját.



Megkapod a játéktábla mellett maradt egyik teknős bónuszát. (A teknős a tábla mellett marad.)



Vedd fel az egyik tábla mellett hagyott lefordított kincsesláda lapkát, fedd fel, és azonnal hajd végre az azon található kincs akciót.

Ezenkívül, amikor a következő körökben dobni készülsz, ideiglenesen félretehetsz egy kockát a teknősdre, és így az előző játékos kocka-eredményét rögzítheted magadnak:



Kockadobás eredményének rögzítése teknős segítségével: Ha van egy előtted egy teknős, mielőtt dobsz a neked átadott kockákkal, egyet félre tehetsz rá.

Ha több teknősdöd van, teknősönként 1 kockát tehetsz félre (3 kockát maximum). A készletből újonnan választott kockával mindig dobni kell. A fel nem használt kockát a teknősről változtatás nélkül helyezd vissza a kutató állomásra és add tovább a következő játékosnak.

Például : Az előző játékos átadta a kutató állomást 3 kockával: egy kék bűvár , egy zöld tengeri csillag és egy sárga gyöngy. Jennynek 2 teknőse van, így ezen kockák közül 2-t tarthat meg. Mivel neki még nincs lehelyezve a bűvárja, úgy dönt, hogy meg tartja a kék kockát. Felveszi a készletből a negyedik kockát utána a sárga és a zöld kockával együtt dob velük. Végül eldönti melyik kockadobás eredményét akarja használni.



Blokkolt helyek

Helyezz el 1 kockát a szigetre és vegyél fel egy sziget kártyát; ez a polip tulajdonosának további győzelmi pontot jelenthet.



Ha a kocka zátonyra került, előfordulhat, hogy néhány eldobott szimbólumot nem lehet a megfelelő zátonyra helyezni, mivel a mezők már foglaltak, és minden szimbólum egy kocka színben csak egyszer kerülhet a zátonyra.

Ha emiatt már nem tudsz megfelelően lehelyezni egy kockát, vagy nem akarsz más kockadobási eredményt használni, ami még lehetséges lenne, akkor ehelyett a kockát lehelyezheted a szigetre. Vigasztalásképpen vedd fel az ott lévő szigetkártya pakli legfelső kártyáját (ameddig a készlet tart), és tedd képpel lefelé magad elé. (Ha a zátonyon a kocka színével megegyező színű polip található, lásd alább.)

Példa – kocka lehelyezése a szigetre : Anita dobott 1 zöld bűvart , 1 piros teknőst, és 2 kék halat. Ezek a helyek már a játéktáblán foglaltak. Kiválasztja a zöld kockát és lehelyezi a szigetre.

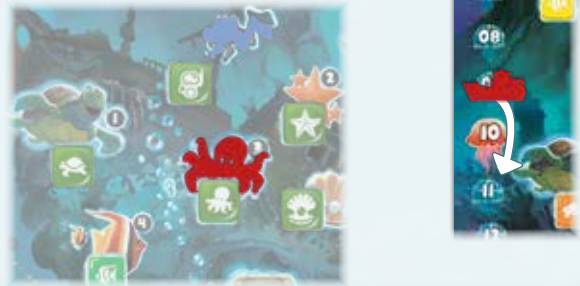


2 győzelmi pontot kapsz egy polip után és 1 kártyát a sziget pakliból

Amikor egy kockát helyezel le a szigetre, vizsgálj meg van-e polip a megfelelő színű zátonyon. Ha ott van, a következő történhet:

- 1) A **polip tulajdonosa** azonnal kap 2 győzelmi pontot.
- 2) a) Ha az **aktív játékos** birtokolja a polipot, megkapja a sziget pakli legfelső kártyáját.
- b) Ha **más játékos** birtokolja a polipot, az **aktív játékos** a sziget pakliból felhúzhatja a 2 legfelső kártyát. Azok közül az egyiket megtartja, a másik kártyát a pakli aljára helyezi.

Példa győzelmi pont szerzésére: A zöld zátony polipja Jennyhez tartozik. Mivel Anita a körében lehelyezett egy zöld kockát a szigetre, Jenny 2 pontot kap a polipjáért. Anita húzhat 2 kártyát a sziget pakliból és megtart 1-et.



Figyelem: Ha már az összes polipodat lehelyezted a játéktáblára, nem helyezhetsz le több kockát a tábla szabad polip helyeire. Abban a valószínűtlen esetben, ha 4 polipot dobsz és ezek a polip helyek még szabadok, dob újra az összes kockát. (Azonban használhatsz egy olyan színű polipot, ami már le van helyezve; a kockát a szigetre kell tenni és húzol 1-2 kártyát a sziget pakliból. Adott esetben 2 pontot kapsz, ha a polipod azt a színű zátonyt foglalja el, amilye kockát leraktál a szigetre.)

ENDING THE GAME AND SCORING

A játék addig folytatódik, amíg a készletben lévő kockák elfogynak, és

- a 2 vagy 4 fős játékban 4 kocka marad.
- 3 fős játékban 3 kocka marad.

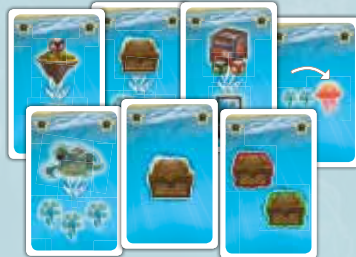
Ezután jön a játék végi pontozás. A játékosok egymás után hajtják végre a következő 4 lépést, mindig a kezdő játékosal kezdve:

1. Tengeri csillag kártya pontozás - különféle bónuszok: A játék sorrendjében a játékosok felfedik a tengeri csillag kártyáikat és pontozzák őket.

A halat tartalmazó tengeri csillag kártyákat (bohóchal) és a halkártyákhoz tartozó pontokat a játékos a saját halkártya paklijába helyezi és beleszámít a halak pontozásába. A 6 pontos gyöngyöt tartalmazó tengeri csillag kártyákat (bohóchal) és a gyöngy kártyákhoz tartozó pontokat a játékos a saját halkártya paklijába helyezi és beleszámít a gyöngy pontozásába.



Hal pontozása Gyöngy pontozása



Tengeri csillag kártya pontozása

A többi kártyát tetszőleges sorrendben azonnal pontozzuk. Pontokat adnak a játékosoknak a kincsekért, teknősökért vagy szigeten lévő kockákért; visszaszerezhetik a megmaradt kincsek vagy húzhatnak további kártyákat. (Lásd a kártyák magyarázatát a 14. oldalon.)

2. Búvár pontozása – a zátonyon lévő kockák pontozása: Pontozni kell minden zátonyt, ahol egy játékos búvárja tartózkodik. A játékos pontokat kap a zátonyon kockákkal elfoglalt helyek után (jobb felső sarokban lévő számok). Ez zátonyonként maximum 15 győzelmi pontot jelent. A búvár és a kincs helyén lévő kockákat nem pontozzuk.





3. Hal pontozása – különféle szettek pontozása:

(A bohóchal és a rája beleszámít a pontozásba.) Az egyedülálló halért 3 győzelmi pont jár; 2 különböző halért 7 győzelmi pont; 3 különböző halért 12 győzelmi pont; 4 különböző halért 18 győzelmi pont; és 5 különböző halért 25 győzelmi pont.

 3 győzelmi pont

 7 győzelmi pont

 12 győzelmi pont

 18 győzelmi pont

 25 győzelmi pont

Egy játékos több szett után is szerezhet pontot

Ha bármely játékosnak van tengeri csillag kártyája halak pontozására, azt most hajtja végre.

4. Gyöngy pontozása – 1-4 gyöngykártya pontozása: Minden játékos összeadja az általa összegyűjtött gyöngy kártya értékeit (beleértve a megfelelő tengeri csillag kártyákon lévő gyöngy értékeket is. A legmagasabb összpontszámmal rendelkező játékos maximum 4 gyöngykártyája összpontszámát kapja (maximum 22 pont); a második legmagasabb összeget elért játékos maximum 2 gyöngy - kártyája összegét kapja meg, a többi játékos a legmagasabb gyöngykártya értékét kapja meg győzelmi pontként.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb gyöngy kártyát gyűjtötte össze. Ha a döntetlenben részt vevő játékosoknak ugyanannyi kártyája van, akkor pozíójuktól függően 4, 2 vagy 1 kártyát pontoznak.

Ha bármely játékosnak van tengeri csillag kártyája gyöngyök pontozására, azt most hajtja végre.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki összességében a legtöbb lapot gyűjtötte össze. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor az nyer, aki több teknőst gyűjtött össze. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor az érintettek osztoznak a győzelemben.

SCORING EXAMPLE

(two players)

Tengeri csillag kártya pontozása:

Jacques a következő tengeri csillag kártyákat szerezte:



A speciális halát a hal kártyáihoz teszi, a 6 pontos gyöngyöt a gyöngy kártyáihoz. A 2 kincset mutató kártyát felfordítja. Mindkét kincs a játéktáblán maradt. **Jacques** úgy dönt, először a lila kincset fedi fel:



Jelenleg 4 kocka van a szigete, ami azt jelenti hogy **Jacques** hajója a pontozó sávon 4 mezőt megy előre. Utána **Jacques** felfedi a második kincset:



Felveszi a speciális kockát a szigetről és dob egy tengeri csillagot. A zöld zátonyon még szabad a tengeri csillag helye, így **Jacques** lehelyezi a kockát és végrehajtja a tengeri csillag akciót. A 3 kihúzott kártyából ezt választja:

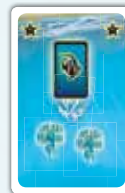


Elhelyezi ezt a kártyát is a gyöngy kártya paklijába.

Jenny két tengeri csillag kártyát gyűjtött:



2 teknőse van ezért a hajóját a pontozó sávon 6 mezőt megy előre. Maradt a kutató állomáson 2 piros, 1 lila és egy 1 kék kocka, így a 2 piros és 1 lila kocka után **Jenny** összesen 3 kártyát húz különböző pakliból. Először a hal pakliból húz, utána húz egy kártyát a tengeri csillag pakliból:



Ezért a kártyáért halanként 2 pontot kap a halak pontozásánál.

Jenny szeretne húzni egy másik hal kártyát, de a hal kártya pakliból már többet nem vehet fel. Ezért úgy dönt, hogy a harmadik kártyáját a sziget pakliból veszi fel; szerencséjére egy másik hal kártyát kapott.

Búvár pontozása:

Jacques búvárja a zöld zátonynál pihen, ahol a következő helyek foglaltak: teknős, tengeri csillag, polip és gyöngy. Következtetésképpen, **Jacques** kap $1 + 2 + 3 + 5 = 11$ pontot.

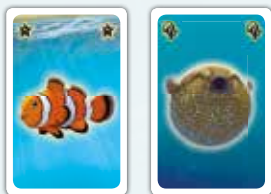


Jenny búvárja a teljesen lefoglalt piros zátornynál pihen. Megkapja a maximális 15 pontot.

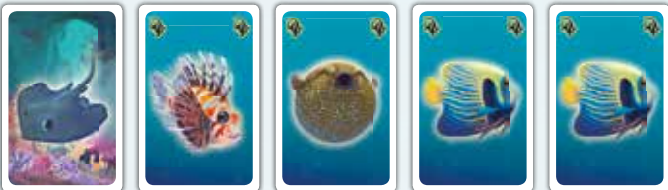
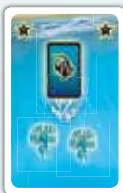


Hal pontozása:

Jacques 7 pontot kap a 2 különböző típusú hala után.



Jennynél van 1 rája, 1 tűzhal, 1 gömbhal és 2 angyalhal; ez azt jelenti, hogy 4 különböző hala van és 18 pontot kap ezért. Valamint van egy hal magában, ami 3 pontot ad. Ezen kívül van neki egy tengeri csillag kártya, ami minden hal után 2 pontot ad; ez újabb 10 pontot jelent. Összesen a halaiért 31 pontot kap.



Gyöngy pontozása:

Jacques öt gyöngyöt tartalmazó kártyát birtokol a következő értékekkel: 6, 6, 5, 5 és 3.



Jenny 4-es és 3-as értékű gyöngykártyával rendelkezik



Így **Jacques** gyöngykártyáinak összértéke 25, míg **Jenny** gyöngy kártyái összege csak 7. Így **Jacques** az első és lepontozhatja 4 kártyája összegét; 22 mezőt lép előre a hajójával. **Jenny** a második helyével 2 kártyáját pontozhatja; 7 mezőt lép előre a hajójával.

A végén, azon túl, amit a játék során szereztek, **Jacques** összesen 44 pontot szerzett, míg **Jenny** 59 pontot.



© 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

Figyelem! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára. Kis alkatrészek. Fülladást okozhat.

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!