



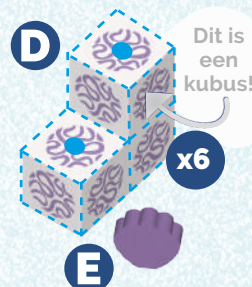
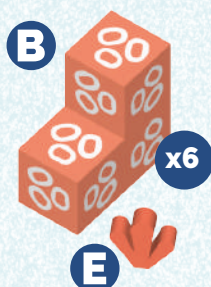
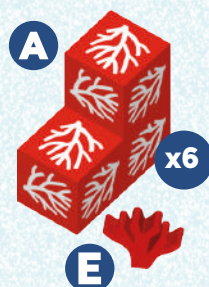
Tangi Tabuteau

Tatiana Boyko

In Coral creëren spelers samen een koraalrif. Ze strijden om hun soort op de hoogste positie te krijgen, om zo veel mogelijk zonlicht op te vangen. Tijdens je beurt kies je om een stuk koraal aan het rif toe te voegen, of om je koraalpion te verplaatsen. Zo kies je de optimale plek om je eigen koraal verder te groeien.

Zo bouw je samen - maar ook tegen elkaar - een fragiele maar prachtige 3D structuur. Net zoals het koraalrif in de natuur, dat groeit en leeft in een complexe, competitieve harmonie. Aan het einde van het spel wint de speler van wie, van bovenaf bekeken, de meeste symbolen zichtbaar zijn.

SPELONDERDELEN

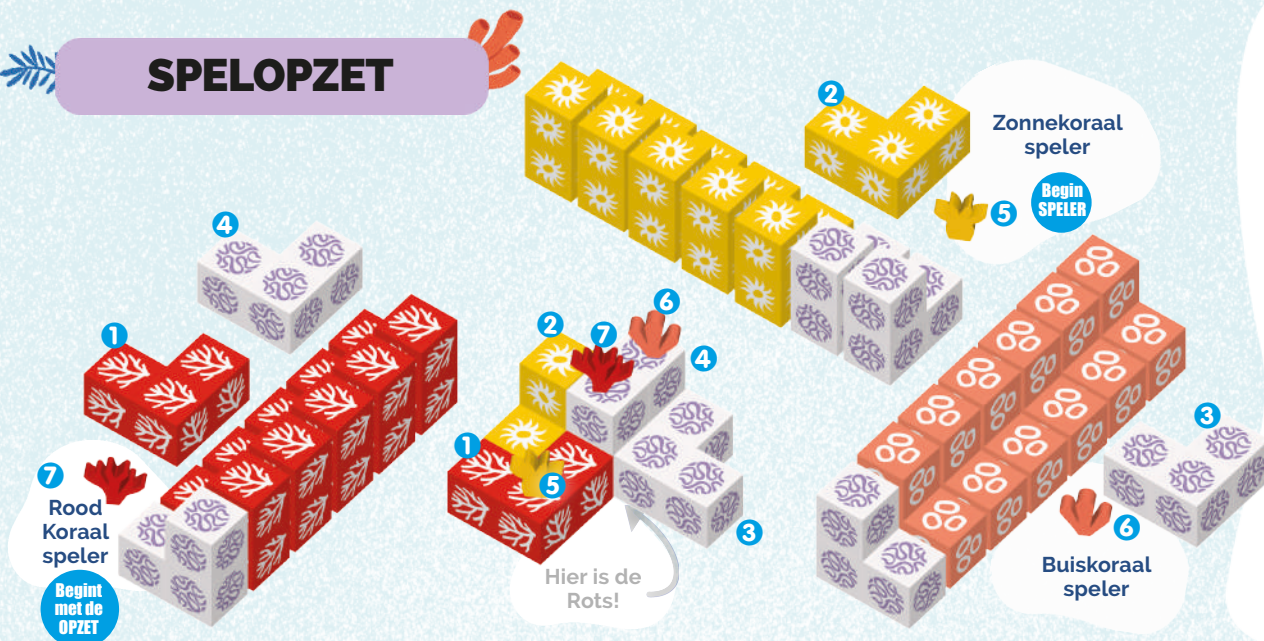


24 Koraalstukken van vier verschillende koraalsoorten. Elk stuk bestaat uit 3 denkbeeldige kubussen (E) en elke zichtbare zijde heeft een symbool van hun soort. Tijdens het spelen bewegen Koraalpionnen over deze symbolen en staan bovenop de Koraalstukken, zoals getoond bij Koraalstuk D (E).

- A** 6 stukken Rood Koraal
- B** 6 stukken Buiskoraal
- C** 6 stukken Zonnekoraal
- D** 6 stukken Hersenkoraal

- E** 4 Koraalpionnen, één voor elke soort.
- F** 1 Rotskubus. Dit is geen koraalsoort, maar dit is het startpunt voor het spel.
- G** 18 Kaarten, die je alleen gebruikt in de Solo Modus (12 speciale puntenkaarten en 6 opzetkaarten).
- 1 Zak (niet afgebeeld) om alle stukken in op te bergen en voor de solo modus.

SPELOPZET



Voorbeeld van een 3-speler spelopzet.

De speler met het Rood Koraal is als laatste in de zee geweest. Deze begint dus met stap D en plaatst hun eerste Koraalstuk 1 tegen de Rots aan. De andere spelers plaatsen hierna ook één voor één een Koraalstuk, totdat de Rots bedekt is door het vierde Koraalstuk 4. De volgende speler (Zonnekoraal) begint met stap E en plaatst hun Koraalpion 5 placing their pawn first 5. De andere spelers plaatsen hierna ook één voor één hun Koraalpionnen. De speler met het Zonnekoraal is nu de begin speler en neemt de eerste actie van dit spel.

Als je alleen speelt, lees je de "Solo Modus" op pagina 6.

- A** Elke speler kiest één soort koraal om mee te spelen en pakt de bijbehorende Koraalpion. In een 2- of 3-speler spel kies je een ongebruikte koraalsoort die dient als neutrale koraalsoort tijdens het spel.
- B** Elke speler neemt de volgende speelstukken voor hun voorraad:
 - 2 spelers:** 6 Koraalstukken van hun eigen soort en 3 Koraalstukken van de neutrale soort. Plaats de resterende speelstukken terug in de doos.
 - 3 spelers:** 6 Koraalstukken van hun eigen soort en 2 Koraalstukken van de neutrale soort.
 - 4 spelers:** 4 Koraalstukken van hun eigen soort en 1 Koraalstuk van de 2 spelers naast zich.
- C** Plaats de Rots in het midden van de tafel.
- D** De speler die als laatste in de zee is geweest, begint met het opzetten van het spel. Kloksgewijs en beginnend met deze speler, plaatst iedere speler 1 Koraalstuk uit hun voorraad, totdat de Rots volledig bedekt is. Dit werkt als volgt:

- Ten minste één zijde van het geplaatste Koraalstuk moet aan **een zijde van de Rots grenzen**. (De twee stukken koraal zijn met elkaar verbonden als de verbindende vlakken volledig tegen elkaar aan staan.)
- Ten minste één symbool van het geplaatste Koraalstuk moet **contact met de tafel hebben**.
- Je mag het Koraalstuk van een andere speler **niet bedekken**.



Als je geen Koraalstuk kunt plaatsen volgens deze 3 regels, volg dan de eerste 2 regels; lukt het nog steeds niet om een Koraalstuk te plaatsen, volg dan alleen de eerste regel.

- E** Wanneer de Rots volledig bedekt is, plaatsen de spelers (nog altijd kloksgewijs) één voor één hun Koraalpion bovenop een leeg (d.w.z. er mag nog geen Koraalpion van een andere speler staan) symbool van een andere koraalsoort dan hun eigen soort.

HOE SPEEL JE HET SPEL

Wanneer alle spelers hun Koraalpion hebben geplaatst, gaat het spel kloksgewijs verder. Wanneer je aan de beurt bent, doe je een **GROEI** actie óf een **BEWEEG** actie.

A

GROEI

Plaats een Koraalstuk uit je voorraad volgens onderstaande regels:

- Eén symbool van het Koraalstuk dat je plaatst moet grenzen aan één symbool van de denkbeeldige kubus waar je Koraalpion op staat. Een symbool grenst alleen als beide symbolen gecentreerd op elkaar aansluiten.



- Het Koraalstuk dat je plaatst, moet uit zichzelf blijven liggen en mag niet vallen als je deze los laat. *(Als een speelstuk valt, lees dan de sectie "Vallende Speelstukken" op pagina 5.)*
- Het Koraalstuk dat je plaatst mag niet de Koraalpion van een **andere** speler aanraken of verplaatsen.

TIP: Je mag je eigen Koraalpion optillen om een Koraalstuk aan het symbool eronder te laten groeien. Maar aangezien een Koraalpion niet op hun eigen koraalsoort mag staan, kun je alleen een Koraalstuk uit je voorraad nemen dat niet je eigen soort is. Dit is een goede manier om het Koraalstuk van iemand anders te bedekken.



Voorbeeld van groeien op het symbool onder de Koraalpion. De Hersenkoraal speler groeit door een Koraalstuk te plaatsen dat niet van hun eigen koraalsoort is.

B

BEWEEG

Iedere keer als je de actie **BEWEEG** uitvoert, kies je één van de volgende opties: **Glijden** of **Zweven**.

Als je 2 **BEWEEG** acties in 2 opeenvolgende beurten hebt genomen, moet je 1 Koraalstuk uit je voorraad terug in de doos plaatsen. Dit speelstuk kan dit spel niet meer gebruikt worden.

I

Glijden

Beweeg je Koraalpion over het koraalrif, van symbool naar symbool, over **paden die zichtbaar zijn als je het rif van bovenaf bekijkt**. Beweeg over zoveel symbolen als je wilt, maar let op:

- Je Koraalpion mag niet diagonaal bewegen, enkel orthogonaal (in rechte lijnen).
- Je Koraalpion hoeft geen rekening te houden met verschillen in hoogte tussen symbolen en moet de beweging eindigen bovenop een symbool.
- Je Koraalpion mag niet over een symbool van je eigen koraalsoort bewegen of erop eindigen. Dit geldt ook voor een symbool waar de Koraalpion van een tegenstander op staat.
- Je Koraalpion mag niet het rif verlaten of de tafel aanraken.
- Je Koraalpion mag ook bewegen als deze onder een speelstuk de beweging begint.



Voorbeeld van Glijden met de Koraalpion van het Hersenkoraal. Met één enkele BEWEEG: Glijden actie mag de speler hun Koraalpion naar één van de symbolen gemarkeerd met een paarse stip verplaatsen.

II

Zweven

Haal je Koraalpion van het koraalrif af. Aan het begin van je volgende beurt plaats je jouw Koraalpion bovenop een onbezet symbool van een andere koraalsoort. Daarna eindigt je beurt. *(Je mag deze beurt geen andere actie uitvoeren.)*

TIP: Koraal is een 3D spel waarbij de vorm van het koraalrif belangrijk is. Om ervoor te zorgen dat je geen verborgen routes of plaatsingskansen misloopt, wordt aangeraden om op te staan en rondom het rif te bewegen. Dit zorgt er ook voor dat je op het einde van het spel een goede score hebt!

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

- 1 Wanneer een speler hun laatste Koraalstuk laat groeien, begint het einde van het spel. Vanaf nu spelen de spelers hun beurten zoals normaal, maar met de volgende uitzonderingen:
 - Spelers kunnen alleen hun beurt spelen als ze ten minste één Koraalstuk in hun voorraad hebben.
 - Spelers moeten aan het einde van hun beurt één Koraalstuk uit hun voorraad terug in de doos plaatsen *(indien mogelijk)*.
- 2 Wanneer de voorraad van elke speler leeg is, tellen alle spelers hun behaalde punten.
- 3 Aangezien koraal zonlicht nodig heeft om te overleven, krijgt elke speler 1 punt voor elk **symbool** van hun koraalsoort dat **zonlicht krijgt**. Een symbool krijgt zonlicht wanneer deze zichtbaar is als je het rif van bovenaf bekijkt. *(Een symbool waar een Koraalpion opstaat krijgt nog steeds zonlicht.)*

4 De speler met de meeste punten wint het spel.

- Bij gelijkspel wint de speler die de meeste symbolen op het hoogste niveau zichtbaar heeft. Is er nog steeds een gelijkspel, tel dan de symbolen op het volgende niveau. Ga zo door totdat er geen gelijkspel meer is of totdat het hele koraalrif geteld is. Het spel eindigt dan in een gelijkspel.



VALLENDE SPEELSTUKKEN

Aangezien de koraalriffen met uitsterven bedreigd worden, is het belangrijk om hun structuur en integriteit te behouden. Wees voorzichtig om geen speelstukken van andere spelers om te stoten; ten behoeve van de planeet én voor een eerlijk spel.

Aan het begin van het spel kunnen spelers afspreken of er wel of geen straf volgt in het geval dat er speelstukken vallen tijdens het spel. Oftewel: plaats de speelstukken terug in het rif zoals ze stonden, of leg een straf op aan de speler die de stukken omgegooid heeft. *(Als er jonge of nieuwe spelers meespelen, raden we aan om geen straf aan die spelers op te leggen.)*

Als de spelers het eens zijn over het opleggen van een straf, volg dan deze stappen:

- Leg alle gevallen Koraalstukken van de neutrale soort óf die van de speler die de val heeft veroorzaakt, terug in de doos. *(Dit mag ook het Koraalstuk bevatten dat de speler aan het groeien was).*
- Alle andere gevallen speelstukken worden terug geplaatst in de voorraad van de bijbehorende spelers. *(Deze kunnen hierna weer gebruikt worden zoals gewoonlijk.)*
- Alle gevallen Koraalpionnen worden terug geplaatst in de voorraad van de bijbehorende spelers. Elke speler mag deze aan het begin van hun volgende beurt terugplaatsen in het koraalrif. Dit mag op een door hun gekozen plek, voordat ze een actie nemen. *(Koraalpionnen kunnen alleen op een leeg symbool van een andere koraalsoort geplaatst worden.)*

Voorbeeld van de puntentelling: Bart (☐), Manon (☀) en Yvonne (☘) hebben het spel beëindigd. Manon en Yvonne hebben beiden 9 punten en Bart 7 punten. Yvonne heeft 3 symbolen van het Rood Koraal zichtbaar op het hoogste niveau en Manon heeft er geen. Hierdoor wint Yvonne het spel.



SOLO MODUS



Bij deze spelmodus speel je met alle 4 de koraalsoorten tegelijk en verdien je met elke soort punten. Het doel is om de meeste punten te verdienen, maar de puntentelling is anders dan bij het spel met meer spelers. Elke koraalsoort krijgt een puntenkaart toegekend met een bijbehorende puntentelling. Aan het einde van het spel verdien je punten aan de hand van deze kaarten. Daarom moet je zo goed mogelijk aan de behoeftes van elke koraalsoort voldoen om een harmonieus ecosysteem te creëren.



SOLO MODUS SPELOPZET

- 1 Neem de 4 Koraalpionnen, de Rots en 1 Koraalstuk van elk van de 4 soorten.
- 2 Meng de resterende Koraalstukken in de zak.
- 3 Schud de stapel spelopzetkaarten en trek er één.
- 4 Plaats de Rots, de 4 Koraalstukken en de 4 Koraalpionnen volgens de beginopstelling van de getrokken spelopzetkaart.
- 5 Elke koraalsoort heeft 3 mogelijke puntenkaarten. Schud elke set van 3 kaarten en trek er één van elke stapel. Je zou nu 4 puntenkaarten moeten hebben: één van elke koraalsoort.



Je kunt ook zelf de puntenkaarten kiezen om de moeilijkheid van het spel te bepalen. Elke puntenkaart heeft een Romeins cijfer dat de moeilijkheidsgraad aangeeft. (*I is het laagst, III is het hoogst.*) Dit kan handig zijn tijdens de spelopzet voor een jonge speler, of om juist een uitdagender spel te spelen.

- 6 Trek 3 Koraalstukken uit de zak. Deze Koraalstukken zijn de speelstukken die je uit je voorraad kunt spelen.



SOLO MODUS SPELEN

Je speelt in beurten. Tijdens een beurt voer je de volgende stappen in deze specifieke volgorde uit:

- 1 Kies een Koraalstuk uit je voorraad.
- 2 Je **MAG** een **BEWEEG: Glijden** actie met de Koraalpion van dezelfde soort uitvoeren. Alle Koraalpionnen kunnen de zichtbare zijdes van de Rots gebruiken als een symbool dat niet van hun eigen soort is.
- 3 **GROEI** het gekozen Koraalstuk aan de denkbeeldige kubus waarop de bijbehorende Koraalpion staat. Als dat niet lukt, plaats je het Koraalstuk terug in de doos. Deze kan tijdens dit spel niet meer gebruikt worden.
- 4 Vul je voorraad aan door een nieuw Koraalstuk uit de zak te trekken. Als de zak leeg is, sla je deze stap over.

Alle andere **BEWEEG** en **GROEI** regels gelden zoals gewoonlijk.

Wanneer je voorraad en de zak leeg zijn, is het spel voorbij. Je kunt nu naar de puntentelling gaan.



SOLO MODUS PUNTENTELLING

Tel de punten voor elke koraalsoort op volgens de details op de bijbehorende puntenkaarten. We raden aan om eerst de puntenkaarten te gebruiken die verwijzen naar "zichtbare symbolen".

Wanneer een puntenkaart aangeeft dat je "zichtbare symbolen" moet tellen, staat er altijd vermeld vanuit **welke zijde van het rif** het symbool zichtbaar moet zijn.

Wanneer een puntenkaart aangeeft dat je "kubussen" moet tellen, moet ten minste één symbool van die kubus zichtbaar zijn, **ongeacht van welke zijde van het koraalrif** je kijkt. Elke kubus die voldoet aan de criteria van de puntentelling mag maar één keer geteld worden voor elke puntenkaart. Zelfs als er meer dan één van de symbolen zichtbaar is.

Probeer de meeste punten te krijgen! Een perfecte score is 20, maar het is heel moeilijk om dit te halen. Kijk hieronder hoe goed je het gedaan hebt:

PUNTENTELLING

WAARDERING

0-4 Let op! Het koraal is aan het verdwijnen.

5-8 Probeer het opnieuw.
Het rif is nog steeds bedreigd.

9-12 Ga zo door, het leven keert terug in het rif.

13-15 Mooi, het koraal ziet er gezond uit.

16-17 Zeer goed, je hebt het koraalrif gered.

18-19 Uitstekend, het ecosysteem floreert.

20 Fantastisch! Je hebt het perfecte koraalrif gemaakt.

SPELVARIANTEN

CHAOS (3-4 spelers)

RESERVES: Elke speler krijgt 2 Koraalstukken van hun eigen soort. Alle overige Koraalstukken worden in de zak geplaatst. Daarna neemt elke speler om de beurt een willekeurig Koraalstuk uit de zak, totdat de zak leeg is.

Alle andere regels gelden zoals gewoonlijk.

SYMBIOSE (4 spelers)

Spelers vormen 2 teams van elk 2 spelers. Spelers gaan schuin tegenover hun teamgenoot zitten, zodat ze hun tegenstanders links en rechts van zich hebben. Op deze manier wisselen de teams hun beurten af.

HET SPEL SPELEN: Wanneer je een BEWEEG: Glijden actie neemt, mag je Koraalpion door de Koraalpion van je teamgenoot bewegen.

PUNTENTELLING: Tel de punten van de teamgenoten bij elkaar op. Het team met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel worden de zichtbare symbolen op het hoogste niveau van beide spelers van een team geteld.

Alle andere regels gelden zoals gewoonlijk.

CREDITS

© 2022 2Tomatoes Games S.L.

© 2022 Black Box Adventures B.V.

Auteur: Tangi Tabuteau

Illustraties & Ontwerp: Tatiana Boyko

Ontwerp Regelboek: Oliver Cereto

Vertalingen: Bas Damoiseaux en Manon Stevens

Bedankt: Jordi, Álvaro, Bart, Eugène, Yvonne en Manon

Ga naar blackboxadventures.com voor meer spellen!



TER HERINNERING

1 SPELOPZET

Plaats de Rots 

Speel om de beurt om de Rots te bedekken.

Plaats om de beurt je Koraalpion.

2 HET SPEL

Speel om de beurt. Neem 1 actie per beurt:

GROEI: Het Koraalstuk dat je plaatst, moet grenzen aan een symbool van de (denkbeeldige) kubus waar jouw Koraalpion op staat.

BEWEEG:

Glijden: Beweeg je Koraalpion door het rif, van symbool naar symbool, via paden die zichtbaar zijn als je het rif van bovenaf bekijkt.

Zweven: Verwijder je Koraalpion van het rif. Aan het begin van je volgende beurt plaats je deze op een leeg horizontaal gelegen symbool dat niet van je eigen soort is. Dat is het einde van je beurt.

Als je een **BEWEEG** actie in 2 opeenvolgende beurten hebt genomen, moet je een Koraalstuk uit je voorraad wegleggen.

3 EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel begint zodra een speler hun laatste Koraalstuk laat groeien. Speel hierna gewoon verder, maar met de volgende uitzonderingen:

- Spelers kunnen alleen hun beurt spelen als ze nog een Koraalstuk over hebben.
- Spelers moeten aan het einde van hun beurt een Koraalstuk wegleggen (indien mogelijk).

Als geen enkele speler Koraalstukken over heeft, eindigt het spel.

4 PUNTENTELLING

Elke speler krijgt 1 punt voor elk symbool van hun eigen soort dat zichtbaar is als je van bovenaf op het koraalrif kijkt.

Bij gelijkspel wint de speler die de meeste symbolen van hun eigen soort op het hoogste niveau zichtbaar heeft.

