

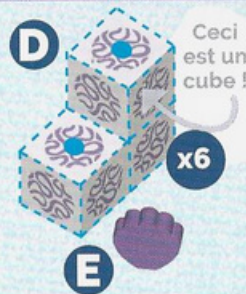


Tangi Tabuteau
Tatiana Boyko

Dans Coral, les joueurs construisent ensemble un récif de corail. Leur objectif est de faire croître leur propre espèce au plus près de la lumière du soleil. À votre tour, vous devez choisir entre ajouter une pièce de corail au récif, ou bien déplacer votre pion à la recherche d'un meilleur endroit où faire croître votre variété de corail.

C'est dans cette rivalité mêlée de coopération que vous construirez ensemble une délicate structure en trois dimensions, représentant un récif de corail grandissant en une complexe et compétitive harmonie. À la fin de la partie, le joueur avec le plus grand nombre de symboles visibles en regardant le récif par le dessus est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL



24 pièces de Corail divisées en 4 espèces différentes. Chaque pièce est composée de trois cubes (E) et chaque cube possède des symboles sur ses faces visibles indiquant à quelle espèce de corail la pièce appartient. Pendant la partie, les pions se déplacent sur ces symboles et se tiennent sur les faces horizontales des cubes, comme vu dans la figure D (E).

- D** 6 pièces de Corail Cerveau (E)
 - E** 4 pions Corail, un par espèce.
 - F** 1 cube Rocher. Il ne fait partie d'aucune espèce, mais il est nécessaire à la mise en place du jeu.
 - G** 18 cartes pour le mode solo (12 cartes de score, et 6 cartes de position de départ).
- 1 Sac pour ranger les pièces, et utilisé dans le mode solo.

A 6 pièces de Corail Rouge (E)

B 6 pièces de Corail Orgue (E)

C 6 pièces de Corail Soleil (E)

MISE EN PLACE



Exemple de mise en place à 3 joueurs. Le joueur a été en contact avec de l'eau de mer le plus récemment, donc il commence lors de l'étape **D** et place sa première pièce **1** en contact avec le rocher. Les joueurs continuent chacun leur tour à placer leurs pièces jusqu'à ce que le rocher soit entièrement couvert par la quatrième pièce **4**. Le joueur suivant débute alors l'étape **E** en plaçant son pion **5**. Les autres joueurs placent ensuite leurs pions chacun leur tour. Le joueur sera le premier joueur et prendra le premier tour de la partie.

Si vous jouez en solo, sautez à la page 6 !

- A** Chaque joueur choisit une espèce de corail, et prend le pion associé. Ensuite, si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, vous devez choisir une espèce non-utilisée qui sera l'espèce neutre pour cette partie.
- B** Chaque joueur prend les pièces de corail suivantes pour constituer sa réserve:
 - 2 Joueurs:** 6 pièces de sa propre espèce, et 3 pièces de l'espèce neutre.
 - 3 Joueurs:** 6 pièces de sa propre espèce, et 2 pièces de l'espèce neutre.
 - 4 Joueurs:** 4 pièces de sa propre espèce, et 1 pièce de l'espèce de chacun de ses deux voisins.
- C** Placez le rocher au milieu de la table.
- D** Le joueur qui a touché de l'eau de mer en dernier commence la phase de mise en place. En commençant par ce joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur place 1 pièce de sa réserve jusqu'à ce que le rocher soit entièrement recouvert. Pour ce faire:

- Au moins une face de la pièce doit être **connectée à une face du rocher**. Pour que deux faces soient connectées, elles doivent être en contact et alignées par leur centre.
- Au moins un symbole de la pièce doit être posé **en contact avec la table**.
- Vous **ne pouvez pas** couvrir la pièce d'un autre joueur.



Si vous ne pouvez pas poser votre pièce en respectant ces 3 règles, placez-la en suivant seulement les 2 premières règles. Si vous ne le pouvez toujours pas, alors placez-la en suivant uniquement la première règle.

- E** Une fois le rocher entièrement recouvert, les joueurs placent leurs pions chacun leur tour en continuant dans le sens horaire. Les joueurs peuvent placer leur pion sur n'importe quel symbole qui n'est pas de leur propre espèce, et qui n'est pas déjà occupé par un autre pion.



COMMENT JOUER

Une fois que tous les joueurs ont placé leur pion, ils commencent à jouer chacun leur tour en poursuivant dans le sens horaire.

A votre tour, vous devez soit faire une action de **CROISSANCE**, soit une action de **DÉPLACEMENT**.

A

CROISSANCE

Placez une pièce de votre réserve en suivant les règles suivantes:

- Un symbole de la pièce que vous placez doit être connecté à un symbole du cube sur lequel votre pion se trouve. Pour que 2 symboles soient connectés, ils doivent être en contact et alignés par leurs centres respectifs.



- La pièce que vous placez doit être stable et ne doit pas tomber lorsque vous la lâchez. (Si une pièce tombe, lisez la section "Chute de Pièces" à la page 5.)
- La pièce que vous placez ne peut pas toucher ni déplacer le pion d'un **autre** joueur.

ASTUCE: Vous pouvez soulever votre propre pion afin de placer une pièce en contact avec le symbole en-dessous de lui. Ceci est une excellente façon de couvrir une pièce d'un autre joueur. Cependant, comme un pion ne peut jamais se trouver sur une pièce de sa propre espèce, vous ne pouvez placer une pièce de cette manière que si elle n'est pas de votre espèce.



Exemple de croissance en utilisant le symbole sous un pion.
Le Joueur Corail Cerveau () réalise une action de croissance pour placer une pièce qui n'est pas de sa propre espèce.

B

DÉPLACEMENT

A chaque fois que vous effectuez une action de **DÉPLACEMENT**, vous devez soit **GLISSER**, soit **FLOTTER**.

Si vous effectuez 2 Actions de **DÉPLACEMENT** en 2 tours consécutifs, alors vous devez vous défausser d'une pièce de votre réserve et la remettre dans la boîte. Cette pièce ne peut plus être utilisée pendant cette partie.

I

GLISSER

Déplacez votre pion sur le récif, de symbole en symbole, en suivant **un chemin qui est visible en regardant le récif par le dessus**. Il n'y a pas de limite au nombre de symboles que vous pouvez traverser pendant votre déplacement, cependant:

- Votre pion ne peut se déplacer que de manière orthogonale, jamais en diagonale.
- Votre pion ignore les différences de hauteur entre les symboles qu'il parcourt, et doit finir son mouvement sur un symbole.
- Votre pion ne peut ni traverser, ni terminer son mouvement sur un symbole de sa propre espèce, ni sur un symbole occupé par un autre pion.
- Votre pion ne peut ni sortir du récif, ni toucher la table, ni sur un symbole occupé par un autre pion.
- Votre pion peut se déplacer même s'il commence son mouvement en dessous d'une pièce.



Exemple d'action de déplacement en GLISSANT montrant les symboles accessibles au pion de Corail Cerveau.



II

FLOTTER

Retirez votre pion du récif. Au début de votre prochain tour, placez-le sur n'importe quel symbole non-occupé qui n'est pas de votre propre espèce, puis votre tour se termine. *(Vous ne faites pas d'autre action à ce tour.)*

ASTUCE: Coral est un jeu en 3D où avoir une bonne vision de la forme du récif est primordial. Afin de ne rater aucune route cachée ni placement opportun, les joueurs sont encouragés à se lever et se déplacer autour de la structure. Ceci est également utile pour vous assurer d'un bon score à la fin de la partie !

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

- 1 Lorsqu'un joueur place la dernière pièce de sa réserve, la fin de partie est engagée. Dès ce moment, les joueurs continuent à jouer normalement, mais à quelques exceptions près:
 - Les joueurs qui n'ont plus de pièce dans leur réserve passent leur tour.
 - À la fin de son tour, chaque joueur doit se défausser d'une pièce de sa réserve et la remettre dans la boîte *(s'il le peut)*.
- 2 Quand les réserves de tous les joueurs sont vides, passez au décompte des points.
- 3 Puisque le corail a besoin des rayons du soleil pour survivre, chaque joueur marque 1 point pour chaque symbole de son espèce qui **reçoit la lumière du soleil**. Un symbole reçoit la lumière s'il est visible en regardant le récif par le dessus. *(Un symbole occupé par un pion reçoit quand même la lumière du soleil.)*

4 Le joueur avec le total de points le plus élevé remporte la partie.

- En cas d'égalité, le joueur avec le plus de symboles visibles sur le plus haut niveau du récif remporte la partie. Si l'égalité persiste, alors comptez les symboles visibles sur le niveau suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce que les joueurs soient départagés ou que le récif entier ait été compté, auquel cas il s'agit d'une égalité parfaite.



CHUTE DE PIÈCES

Aujourd'hui, les récifs de corail sont menacés d'extinction et il est important de les protéger. Faites donc attention à ne pas faire tomber les pièces des autres joueurs pour le bien de la planète, et l'esprit du fair play.

Au début de la partie, les joueurs peuvent choisir d'appliquer ou non des pénalités en cas de chute de pièces et pions. Vous pouvez soit replacer les pièces sur le récif où elles étaient et continuer à jouer normalement, soit donner une pénalité au joueur qui a provoqué la chute. *(Lorsque vous jouez avec de jeunes joueurs, nous vous recommandons de ne pas appliquer de pénalité.)*

Si les joueurs choisissent d'appliquer une pénalité, suivez les étapes suivantes:

- Remettez dans la boîte toutes les pièces tombées qui sont neutres ou qui appartiennent à l'espèce du joueur ayant causé la chute. *(Ceci peut inclure la pièce que le joueur essayait de placer.)*
- Renvoyez les autres pièces dans les réserves de leur propriétaire respectif. *(Ces pièces pourront être remplacées plus tard normalement avec une action de croissance.)*
- Renvoyez tous les pions tombés dans les réserves de leur propriétaire respectif. Chaque joueur peut le replacer n'importe où sur le récif au début de son prochain tour, avant de réaliser son action. *(Les pions ne peuvent être placés que sur un symbole qui n'est ni de sa propre espèce, ni occupé par un autre pion.)*

Exemple de décompte des points: Greg (), Maria () et Liam () ont terminé la partie. Maria et Liam ont marqué 9 points, et Greg 7. Liam a 3 symboles de Corail Rouge visibles au plus haut niveau du récif, alors que Maria n'en a aucun. Liam est donc vainqueur.

MODE SOLO

Dans ce mode de jeu, vous jouez les 4 espèces de Corail en même temps et marquez des points pour chacune d'entre elles. Votre objectif est d'atteindre le score total le plus élevé. Cependant, les points sont comptabilisés différemment. Chaque espèce se voit ici assignée une carte de score avec des conditions différentes. À la fin de la partie, vous marquerez des points en fonction de ces 4 cartes de score. Le but est donc d'équilibrer les besoins de chaque espèce afin de créer un écosystème harmonieux.

MISE EN PLACE DU MODE SOLO

- 1 Prenez les 4 pions, le rocher, et 1 pièce de chaque espèce.
- 2 Mélangez le reste des pièces dans le sac.
- 3 Mélangez le paquet des cartes "position de départ" et piochez-en une.
- 4 Positionnez le rocher, les 4 pièces de chaque couleur et les 4 pions selon la configuration indiquée sur la carte "position de départ".
- 5 Chaque couleur a 3 cartes "score" possibles. Mélanger chaque paquet de 3 cartes et tirez-en une au hasard de chaque paquet. Vous devriez alors avoir 4 cartes "score" : une pour chaque espèce de Corail.



Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir à la place les cartes de score que vous préférez pour choisir la difficulté de la partie. Chaque carte de score a un numéro indiquant sa complexité (I étant le plus bas, III le plus élevé). Ceci peut être utile pour préparer une partie pour un jeune public, ou si vous souhaitez au contraire un défi particulièrement relevé.

- 6 Tirez 3 pièces du sac au hasard. Ces pièces forment votre réserve de pièces disponibles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE EN SOLO

Vous devez jouer seul en une succession de tours. Pendant un tour de jeu, vous devez suivre les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1 Choisissez une pièce de votre réserve.
- 2 Vous **POUVEZ** effectuer une action de **DÉPLACEMENT : Glisser** avec le pion de la même espèce que la pièce choisie.
- 3 Effectuez une action de **CROISSANCE** pour placer la pièce choisie. Si vous ne le pouvez pas, elle est remise dans la boîte et ne peut plus être utilisée pour cette partie.
- 4 Complétez la réserve en prenant une nouvelle pièce au hasard dans le sac. Si le sac est vide, ignorez cette étape.

Toutes les autres règles de déplacement et de croissance s'appliquent normalement.

Lorsque la réserve et le sac sont vides, la partie est terminée. Vous pouvez alors passer au décompte des points.

SCORE EN MODE SOLO

Comptez vos points pour chaque couleur en fonction des indications de la carte de score associée. Nous vous conseillons de compter en premier les cartes qui se réfèrent aux "symboles visibles".

Lorsqu'une carte de score vous demande de "compter les symboles visibles", elle précise toujours **de quel côté du récif** vous devez être capable de voir ces symboles.

Lorsqu'une carte de score vous demande de "compter des cubes", cela signifie qu'au moins un symbole de ce cube doit être visible **depuis n'importe quel côté du récif**. Chaque cube correspondant au critère de la carte de score ne peut être compté qu'une seule fois, même si plusieurs de ses symboles sont visibles.

Essayez d'atteindre le score le plus élevé possible ! 20 est un score parfait, mais cela est très difficile à réaliser. Vous pouvez utiliser le tableau suivant pour vous faire une idée de votre performance :

SCORE

RÉSULTAT

0-4 Attention ! Votre corail est en train de disparaître !

5-8 Essayez encore, le récif est encore en danger

9-12 Continuez, la vie retourne au récif

13-15 Pas mal, le Corail a l'air en forme

16-17 Très bien, vous avez sauvé le récif

18-19 Excellent, l'écosystème est florissant

20 Incroyable ! Vous avez créé le récif parfait

VARIANTES DE JEU

CHAOS (3-4 Joueurs)

MISE EN PLACE (ÉTAPE B): Chaque joueur reçoit 2 pièces de sa propre espèce. Mélangez toutes les autres pièces dans le sac. Ceci fait, chaque joueur l'un après l'autre pioche une pièce au hasard dans le sac, jusqu'à ce qu'il soit vide.

Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

SYMBIOSE (4 Joueurs)

Les joueurs forment 2 équipes de 2. Lorsque vous vous essayez autour de la table, chaque joueur doit faire face à son coéquipier, et doit avoir ses 2 adversaires à sa droite et à sa gauche. De cette manière, les équipes alterneront dans l'ordre des tours.

COMMENT JOUER: Lorsque vous faites une action de **DÉPLACEMENT : Glisser**, votre pion peut traverser le pion de votre coéquipier.

DÉCOMPTE DES POINTS: Additionnez les scores des 2 joueurs pour obtenir le score total de chaque équipe. L'équipe avec le total le plus élevé remporte la partie. Les égalités sont résolues en comptant les symboles visibles des 2 joueurs de chaque équipe. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

CRÉDITS

© 2022 2Tomatoes Games S.L.

Auteur: Tangi Tabuteau

Illustration & Design: Tatiana Boyko

Design du livret de règles: Oliver Cereto

Remerciements: Danaë, Alba, Dorian, Maxim, Karen, Esther, Hiro, LEN, Brendan et Liam.



Visitez 2tomatoesgames.com pour plus de jeux !

AIDE DE JEU

1

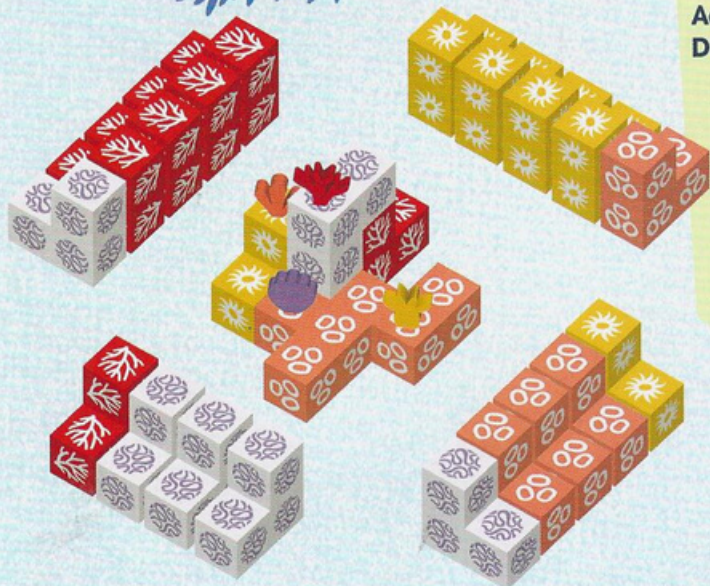
MISE EN PLACE

Placez le rocher.



Placez des pièces chacun votre tour jusqu'à recouvrir le rocher.

Poursuivez dans le même ordre pour placer vos pions.



4

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur marque 1 point pour chaque symbole de sa propre espèce visible en regardant le récif par le dessus.

En cas d'égalité, le joueur avec plus de symboles visibles au niveau le plus haut du récif remporte la partie.

2

LE JEU

Continuez à jouer chacun votre tour.
A votre tour, choisissez 1 Action:



Action de **CROISSANCE**: Placez une pièce de manière à ce qu'elle soit connectée au cube sur lequel se trouve votre pion.

Action de DÉPLACEMENT



Glisser: Déplacez votre pion sur le récif, de symbole en symbole, en suivant un chemin visible en regardant le récif par le dessus.

Flotter: Retirez votre pion du récif. Au début de votre prochain tour, remplacez-le sur un symbole horizontal qui n'est pas de votre espèce, puis terminez votre tour.

Si vous réalisez une action de **DÉPLACEMENT** deux tours de suite, vous devez défausser une pièce de votre réserve.

3

FIN DE PARTIE

La fin de partie est engagée lorsqu'un joueur place la dernière pièce de Corail de sa réserve. Continuez à jouer normalement, à ceci près que:

- Les joueurs passent leur tour s'ils n'ont plus de pièce.
- Les joueurs doivent défausser une pièce à la fin de chacun de leur tour (s'ils le peuvent).

Lorsque plus aucun joueur n'a de pièce, la partie est terminée.