



CORALLIUM

STRATÉGIE & COMBINAISONS
jeu de cartes · 2 à 4 joueurs

Règles du jeu

Un jeu de cartes à collectionner et combiner

2 à 4 joueurs

dès 8 ans

~30 min

*Tout au fond de l'océan, là où le soleil ne descend plus, des **plongeurs** explorent un récif de corail qui brille dans le noir. À chaque plongée, ils rapportent des animaux et des perles. Le plus beau récif l'emporte.*

1. Le but du jeu

Tu construis un récif de **4 colonnes**, une par couleur. Tu marques des points de trois façons : les **perles** de tes cartes, les **pouvoirs de fin** au bas de tes colonnes, et les **objectifs**. Le plus gros total gagne.

Facile à retenir. Chaque carte donne des perles (toujours comptées). Au bas de chaque colonne, une carte donne *en plus* un pouvoir de fin. C'est tout.

● Rouge

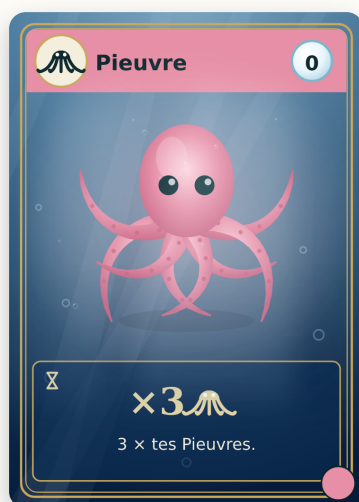
◆ Bleu

▲ Or

■ Vert

Chaque couleur a aussi sa forme, pour la reconnaître à coup sûr : rond = rouge, losange = bleu, triangle = or, carré = vert.

2. Une carte de près



EN HAUT

Les perles — le chiffre dans la petite perle. À la fin, additionne les perles de **toutes** tes cartes, même celles qui sont recouvertes.

EN BAS ⌚

Le pouvoir de fin — ne compte que si la carte est **tout en bas** de sa colonne. 4 colonnes → 4 pouvoirs de fin.

Astuce : plus le pouvoir est fort, moins la carte donne de perles. Beaucoup de petites perles sûres, ou un gros pouvoir tout en bas — à toi de choisir.



Recto : perles en haut, pouvoir de fin en bas. Verso : l'animal en doré — jamais la couleur.

Le dos est un indice. Au dos d'une carte, on voit son **animal**, jamais sa couleur. Tes cartes en main montrent donc leurs animaux aux autres joueurs — et le dessus de la pioche aussi ! C'est ce qui rend le vol amusant (§6).

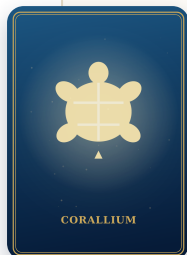
3. On prépare la partie

La pioche. Mélange les cartes récif et pose le paquet face cachée. **Devant chacun** : 4 colonnes vides (une par couleur, dans l'ordre rouge · bleu · or · vert) et **4 cartes en main**. **Le lagon** : retourne 4 cartes face visible à côté de la pioche — une petite réserve commune. Dès qu'il descend sous 4 cartes, complète-le avec la pioche.

Les objectifs. Mélange les 13 objectifs : pose-en 1 au **centre** (disputé par tous), puis 1 entre chaque paire de voisins (§7).

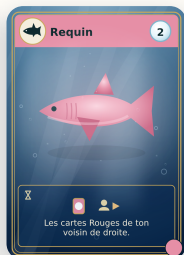
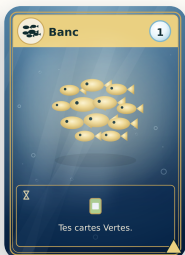
La table — le « 4 · 4 · 4 » : 4 couleurs, 4 en main, 4 au lagon

Pioche



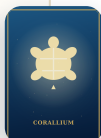
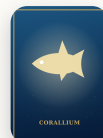
dos visible :
Tortue

Le lagon (face visible, partagé)



sous 4 cartes → on le recomplete

Ta main (4)



tes animaux se voient
au dos, pas tes couleurs

● Rouge

◆ Bleu

▲ Or

■ Vert

Tes 4 colonnes démarrent vides : une par couleur.

PIOCHER, le mot-clé du jeu. Piocher veut toujours dire : **prendre 1 carte, au choix, sur le dessus de la pioche OU dans le lagon.** Partout dans ces règles — sans exception.

4. Ton tour : choisis UNE action

POSER

Cultiver

Pose **1 à 3 cartes** de ta main, de la **même couleur**, tout en bas de cette colonne, dans l'ordre que tu veux : la dernière devient la carte du bas.

Ordre des effets :

1. les aquariums (§5)
2. pioche 1 carte.

REFAIRE SA MAIN

Troquer

Relâche autant de cartes que tu veux dans le lagon (face visible), puis **pioche jusqu'à avoir 4 cartes en main**.

Tes rejets deviennent disponibles pour tous : donner ou garder, vrai choix.

PRÉPARER

Piocher

Pioche 2 cartes, sans rien poser.

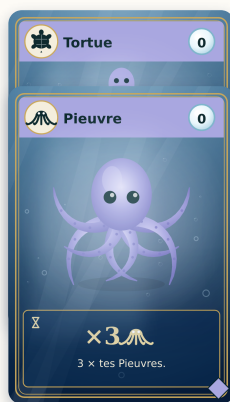
Le tour de préparation avant un gros Cultiver.

Rappel. À chaque fois qu'une règle dit « pioche », tu prends la carte **où tu veux** : dessus de la pioche (l'animal du dos est visible) ou n'importe quelle carte du lagon.

On pose toujours tout en bas : la dernière carte prend la main



1 — ta 1^{re} carte



2 — la 2^e glisse dessous



3 — c'est elle qui portera le **pouvoir de fin** ⌚

5. Les aquariums

Un **aquarium**, c'est deux fois le **même animal qui se touchent**. Dès que tu poses une carte, regarde juste au-dessus (dans ta colonne) **et** juste à côté (au même niveau, colonne voisine) :

Aquarium VERTICAL



Le même animal juste au-dessus
→ tu **pioches 1 carte**

Tu poses plusieurs mêmes animaux d'un coup ? Ça se répète !

Aquarium HORIZONTAL



la main du voisin,
vue de dos

Le même animal au même niveau, colonne voisine

(la tienne, ou celle d'un voisin à tes bords)

→ tu **voles 1 carte au dos** de la main d'un voisin

Tu choisis l'animal que tu vois au dos... sa couleur reste une surprise !

Une seule pose peut déclencher les deux. Le sens de l'animal ne compte pas : deux mêmes animaux qui se touchent, c'est un aquarium, un point c'est tout. Plus ton récif grandit, plus les aquariums s'enchaînent.

6. Les 10 animaux et leurs pouvoirs de fin

Chaque animal a toujours les mêmes perles et le même pouvoir de fin (compté seulement si la carte est **tout en bas** d'une colonne). « **Tes cartes Vertes** » = **la hauteur de ta colonne verte**. Rien de compliqué à compter.

Animal	Perles	 Pouvoir de fin (si carte du bas)	petite histoire
	0	3 x tes Pieuvres	8 bras qui agrippent
	0	3 x tes Tortues	lente mais solide
	0	Tes cartes Bleues + tes cartes Rouges	la géante des mers
	2	Les cartes Rouges de ton voisin de droite	le chasseur
	1	2 x tes Méduses	elles dérivent en nuée
	1	2 x tes cartes Or	il aime l'or
	1	Tes cartes Vertes	la force du nombre
	1	Le total de Seiches sur la table	la discrète
	1	La hauteur de ta plus haute colonne	elle vise haut
	1	2 x tes cartes Rouges	elle plane

Les cartes à 0 perle (Pieuvre, Tortue, Baleine) ne valent le coup que si tu les mets en bas d'une colonne : leur pouvoir de fin peut alors rapporter gros.

7. Les objectifs

Les 13 objectifs sont tous du même genre : « le plus de... ». On les mélange, et c'est leur **place** sur la table qui décide qui s'affronte.

Au centre. 1 objectif au milieu de la table : disputé par **tous** les joueurs.

Entre voisins. 1 objectif entre chaque paire de voisins : disputé par **ces deux-là** seulement. Tu regardes donc l'objectif du centre + un objectif avec chacun de tes 2 voisins.

Le meilleur gagne. À la fin, pour chaque objectif, le meilleur des joueurs concernés marque **+5 points**. **Jamais de partage** : en cas d'égalité parfaite, personne ne le remporte. Tu peux gagner un duel à droite et en perdre un à gauche — c'est ça qui pique !



À 2 joueurs. Pas de centre : on pose simplement **2 objectifs**, disputés par les deux joueurs.

Un grand symbole + une couronne = « celui qui en a le plus gagne ». Fond clair et doré : impossible à confondre avec une carte récif.

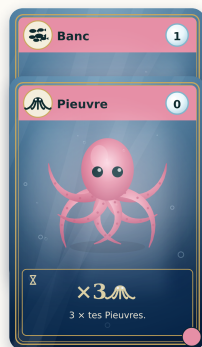
8. La fin et les points

Quand ça s'arrête. Dès que la **pioche est vide**, on termine le tour de table en cours, puis on compte.

Le décompte : perles + pouvoirs de fin + objectifs



perles 1 + 0
Baleine : Bleues + Rouges



perles 1 + 0
Pieuvre : 3 x tes Pieuvres

Chacun additionne :

1. toutes ses **perles** ;
2. les **pouvoirs de fin** au bas de ses 4 colonnes ;
3. ses **objectifs** gagnés (+5 chacun).

Le plus gros total remporte la partie.

Égalité : le joueur avec la plus haute colonne l'emporte ; puis le plus grand récif.

9. Petits conseils

- Choisis bien la carte qui finit **tout en bas** de chaque colonne : c'est elle qui donne le pouvoir de fin.
- Les cartes à **0 perle** (Pieuvre, Tortue, Baleine) ne paient qu'en bas d'une colonne — sinon, préfère des perles sûres.
- Empiler le même animal sert **deux fois** : ça déclenche des aquariums (pioche, vol) et ça gonfle les pouvoirs qui comptent cet animal.
- Surveille les **dos** : les mains adverses et le dessus de la pioche annoncent leurs animaux. Le vol se choisit !
- Troquer nourrit le lagon : tes rejets profitent à tous — et chaque carte prise à la pioche **rapproche la fin**. Presse le rythme quand tu es en tête, temporise quand tu es à la traîne.
- Garde un œil sur les objectifs : celui du centre te met en course avec toute la table ; ceux de voisinage sont des duels.



10. Bientôt : l'extension Récif

Plus tard, **Récif** ajoutera une 5^e couleur (le violet) et de nouvelles cartes, pour jouer à plus de joueurs et monter des récifs encore plus grands. Corallium reste le jeu de base, simple et malin ; Récif l'agrandit.



« Le plus beau récif l'emporte. »