

МОРЕ, СОЛЬ, БУМАГА

КОМПОНЕНТЫ

58 карт, 4 памятки, правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выдайте всем игрокам по памятке.
2. Перетасуйте карты и положите колоду на стол рубашкой вверх.
3. Вскройте две верхние карты и положите их рядом с колодой лицом вверх – это стопки сброса.
4. Случайным образом выберите первого игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, пока один из игроков не наберет нужное для победы количество победных очков (далее – ПО). Чтобы получить ПО, вам необходимо внимательно выбирать карты, которые вы берете, и хитро использовать их эффекты. Удивите оппонентов – это может стать ключом к победе.

ХОД ИГРОКА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок делает следующее:

1. **Игрок обязан добавить карту себе в руку** одним из двух способов:
 - ▶ ЛИБО он берет **две верхние карты из колоды**, смотрит их, одну добавляет себе в руку, а вторую – лицом вверх кладет в одну из стопок сброса по своему выбору (если в одной из стопок сброса нет карт, это не мешает положить карту в нее),
 - ▶ ЛИБО он берет **одну верхнюю карту из любой стопки сброса**.**Важно:** стопки сброса просматривать нельзя.
2. **Игрок может разыграть пары карт**
Чтобы использовать эффекты карт, игрок может разыграть их пары (см. далее). Для этого он выкладывает соответствующие карты лицом вверх перед собой и применяет их эффект. Игрок может применить несколько эффектов за один ход.

3. Игрок может завершить раунд

Если на руках у игрока и на столе перед ним есть хотя бы 7 ПО на картах, он может решить, что раунд завершается.

В ином случае ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ РАУНДА

Если игрок запускает конец раунда, он вскрывает все свои карты и объявляет либо об **ОКОНЧАНИИ** раунда, либо о **ПРЕДОСТАВЛЕНИИ ПОСЛЕДНЕГО ШАНСА**.

▶ Игрок обычно говорит, что раунд **ЗАКОНЧЕН**, если не хочет рисковать. **В этом случае все игроки вскрывают все свои карты** и подсчитывают свои ПО (на картах в руках и разыгранные пары).

▶ Если игрок **ДАЕТ ПОСЛЕДНИЙ ШАНС**, он решает сделать ставку на то, что у него будет больше всех ПО в конце раунда, при том, что **все другие игроки, кроме него, сделают еще по одному последнему ходу** (возьмут карту и разыграют карты). После этого они вскроют свои карты (тогда вскрытые карты получают защиту от других игроков) и подсчитают свои ПО (по картам в руках и разыгранным парам).

▶ Если у игрока, который дал последний шанс, больше всех ПО или хотя бы столько же ПО, сколько у других игроков, он получает **ПО за свои карты + бонус за цвет** (по одному ПО за каждую карту того цвета, которого у него больше всего). Другие игроки получают только бонус за цвет.

▶ Если хотя бы у одного оппонента БОЛЬШЕ ПО, чем у того, который дал последний шанс, этот игрок проиграл! И получает ПО **только за бонус цвета**, а все его оппоненты получают ПО, как обычно.

Особый случай: Если в конце хода одного из игроков закончились карты, то раунд заканчивается незамедлительно без подсчета ПО.

Полученные ПО суммируются с ПО за предыдущие раунды. Если никто из игроков не получил количество ПО, нужное для завершения игры, игроки начинают новый раунд. Все карты перетасовываются, колода и стопки сброса выкладываются заново. Игрок, сидящий слева от закончившего предыдущий раунд игрока, становится первым игроком.

ИГРОК 1 = 7 ОП



1 ОП



6 ОП

ИГРОК 2 = 4 ОП



1 ОП



2 ОП

▶ Если игрок 1 решает **ЗАКОНЧИТЬ** раунд, оба игрока подсчитывают ПО.

▶ Если игрок 1 решает **ДАТЬ ПОСЛЕДНИЙ ШАНС**, игрок 1 получает свои ПО +2 дополнительных ПО за бонус цвета (желтый) = 9 ПО. Игрок 2 делает свой последний ход и получает только бонус цвета (голубой) = 2 ПО.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок собрал все 4 русалки, он незамедлительно побеждает в игре. В ином случае игра заканчивается, когда у одного из игроков будет указанное ниже (или больше) количество ПО.

▶ При игре в 2 / 3 / 4 игрока **40 / 35 / 30 ПО**

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. Если у двух или более игроков одинаково большее количество очков, победителем среди них становится тот, кто набрал больше ПО в последнем раунде.

КАРТЫ

Важно: Если на карте указано, что она дает ПО за карты игрока, то имеются в виду и карты на руке, и разыгранные пары.

Пары карт

1 ПО за каждую пару **крабов** **x9**

Эффект: Игрок выбирает стопку сброса, просматривает ее, не меняя положение карт в ней, выбирает из них одну карту и забирает себе в руку. Игрок не показывает ее остальным игрокам.

1 ПО за каждую пару **корабликов** **x8**

Эффект: Игрок сразу делает еще ход.

1 ПО за каждую пару **рыб** **x7**

Эффект: Игрок берет себе в руку верхнюю карту из колоды.

1 ПО за каждую пару из **пловца** и **акулы** **x5**

Эффект: Игрок крадет случайную карту из руки оппонента и добавляет себе в руку.

Важно: ПО за пары карт начисляются вне зависимости от того, разыграны они или остались в руке. Однако эффект срабатывает только, когда вы выкладываете пару карт перед собой.

Карты русалок

1 ПО за каждую карту того цвета, которого у игрока больше всего. Если у игрока более одной **русалки**, он посчитает по одному цвету за каждую русалку: эти цвета должны быть разными.

Эффект: если игрок разыгрывает 4 русалки, он сразу побеждает в игре.

Важно: русалки считаются белыми картами.



С помощью двух русалок игрок получает 7 ПО:

- ▶ 4 ПО за **наибольший цвет (голубой)**
- ▶ ПО за **второй по количеству цвет (зеленый)**

Карты наборов

0, 2, 4, 6, 8 или 10 ПО в зависимости от того, есть ли у игрока 1, 2, 3, 4, 5 или 6 карт **ракушек**. **x6**

0, 3, 6, 9 или 12 в зависимости от того, есть ли у игрока 1, 2, 3, 4 или 5 карт **осьминогов**. **x5**

1, 3 или 5 в зависимости от того, есть ли у игрока 1, 2 или 3 карты **пингинов**. **x3**

0 или 5 в зависимости от того, есть ли у игрока 1 или 2 карты **моряков**. **x2**



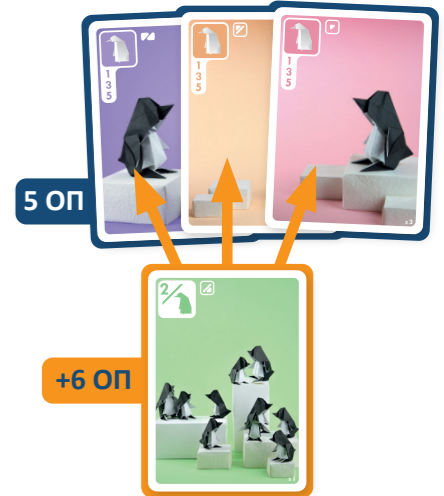
Карты множители

1 ПО за каждую карту кораблика. **Эта карта не считается картой кораблика.** **x1**

1 ПО за каждую карту рыбы. **Эта карта не считается картой рыбы.** **x1**

2 ПО за каждую карту пингвина. **Эта карта не считается картой пингвина.** **x1**

3 ПО за каждую карту моряка. **Эта карта не считается картой моряка.** **x1**



Важно: количество предметов, изображенных на карте, может варьироваться и не влияет на игру.

АВТОРЫ И СОЗДАТЕЛИ

Авторы: Бруно Катала и Тео Ривьер
Фотограф: Пьер-Ив Жалар
Создание оригами: Люсьен Дерэйн и Пьер-Ив Жалар с разрешения Томоко Фюз на использование моделей ракушек и спиралей.
ColorADD – это универсальный, инклюзивный и недискриминационный язык, который позволяет людям с проблемами определять цвета. По лицензии Bombux.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раповский.
Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу.
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: **ООО «СР ПОСТАВКА»**.

