

# МОРЕ, СОЛЬ, БУМАГА

## КОМПОНЕНТЫ

58 карт, 4 памяти, правила.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выдайте всем игрокам по памятке.
2. Перетасуйте карты и положите их на стопкой на стол рубашкой вверх – это колода.
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 стопке сброса нет карт, то сбрасываемую карту игрок обязан положить именно в нее, если карт нет в обеих стопках сброса – в любую из них),

► 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 в колоде 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 ПО

1 ПО



6 ПО



## ИГРОК 2 = 4 ПО

1 ПО



2 ПО



► 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

**x4**

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)
- ▶ 1 ПО за второй по количеству цвет (зеленый)

### Карты наборов

**x6**  
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**.

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

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

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



### Карты множители

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

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

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

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



**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 Фьюз на использование моделей ракушек и спиралей.

**ColorADD** – это универсальный, инклюзивный и недискриминационный язык, который позволяет людям с проблемами определять цвета. По лицензии Vombux.

### РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**Руководитель проекта:** Олег Раптовский.

**Отдельная благодарность:** Евгению Сенкевичу.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: **ООО «СР ПОСТАВКА»**.

