

PAPIEROWE MORZE

ZAWARTOŚĆ

58 kart, 6 kart pomocy, instrukcja.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozdaj graczom karty pomocy.
2. Przetasuj karty i połóż zakrytą talię w łatwym dostępnym miejscu.
3. Odkryj dwie wierzchnie karty i połóż je obok reszty talii, tworząc dwa stosy odrzucania.
4. Wybierz pierwszego gracza.

CEL GRY

Grę rozgrywa się w rundach, dopóki jeden z graczy nie zdobędzie wymaganej liczby punktów (patrz: Koniec Gry). Punkty zdobywa się poprzez rozsądne dobieranie kart i sprytne korzystanie z ich efektów.

TURA GRACZA

Gracze kolejno przechodzą przez swoje tury, wykonując następujące akcje:

1. **Obowiązkowe dobranie karty na rękę** na jeden z dwóch sposobów:
 - ▶ Biorą **dwie wierzchnie karty z talii**, po czym zatrzymują jedną, a drugą odrzucając odkrytą na wybrany stos odrzucania (jeśli jeden ze stosów jest pusty, muszą wybrać właśnie ten).
 - ▶ ALBO biorą **kartę z wierzchu jednego z dwóch stosów odrzucania**.

Ważne: Nie można przeglądać stosów odrzucania.

2. Możliwość zagrania Zestawu

Gracze mogą zagrać Zestaw 2 kart, aby skorzystać z ich efektu (patrz: Opis Kart). Aby to zrobić należy położyć obie karty odkryte przed sobą i rozpatrzyć ich działanie. W ciągu jednej tury można skorzystać z kilku efektów.

3. Potencjalny koniec rundy

Jeśli gracz zdobył 7 lub więcej punktów, licząc zagrane karty i karty na ręce (patrz: Opis Kart), może zdecydować się zakończyć rundę.

W przeciwnym razie czas na turę gracza po lewej stronie.

KONIEC RUNDY

Jeśli gracz deklaruje koniec rundy, musi pokazać karty z ręki i wybrać **STOP** albo **OSTATNIĄ SZANSĘ**.

▶ Wybierz **STOP**, jeśli chcesz uniknąć ryzyka. **Wszyscy gracze pokazują swoje karty** i podliczają punkty z kart z ręki i wyłożonych przed sobą.

▶ Wybierz **OSTATNIĄ SZANSĘ**, jeśli obstawiasz, że będziesz mieć najwięcej punktów na końcu tej rundy. **Każdy z pozostałych graczy rozgrywa ostatnią turę** (dobranie + zagranie kart), odkrywając na jej końcu karty z ręki, które są teraz chronione przed atakami. Następnie wszyscy podliczają punkty z kart (z ręki i tych wyłożonych).

▶ Jeśli suma punktów obstawiającego gracza jest większa lub taka sama, jak jego przeciwników, **wygrywa!** Zdobycie punktów z kart + bonus koloru (1 punkt za każdą kartę z koloru, którego ma najwięcej). Pozostali gracze otrzymują punkty tylko za bonus koloru.

▶ Jeśli jednak zdobył mniej punktów niż przynajmniej jeden z przeciwników, **przegrywa!** Otrzymuje punkty **tylko za bonus koloru**, a pozostali gracze za punkty ze swoich kart.

Uwaga: Jeśli talia wyczerpie się na końcu tury gracza, następuje koniec rundy, ale nikt nie zdobywa punktów.

Zdobyte punkty należy dodać do tych z poprzednich rund. Jeśli nikt nie zdobył lub nie przekroczył wymaganej liczby punktów, zaczyna się nowa runda: przetasuj karty, stwórz stosy odrzucania. Rozpoczyna gracz po lewej od osoby kończącej poprzednią rundę.

GRACZ 1 = 7 pkt



1 pkt



6 pkt

GRACZ 2 = 4 pkt



1 pkt



2 pkt

▶ Jeśli gracz 1 mówi STOP, 1 i 2 zdobywają punkty.

▶ Jeśli gracz 1 mówi OSTATNIA SZANSA, zdobywa punkty z kart + 2 dodatkowe pkt za bonus koloru (żółty) = 9 pkt. Gracz 2 rozgrywa ostatnią turę i zdobywa tylko punkty za bonus koloru (jasnoniebieski) = 2pkt.

KONIEC GRY

Jeśli gracz wyłoży wszystkie 4 syreny, natychmiast wygrywa grę. W przeciwnym razie, gdy tylko jeden z graczy zdobędzie wymaganą liczbę punktów zwycięstwa:

▶ 2 / 3 / 4 graczy: 40 / 35 / 30 punktów

W przypadku remisu zwycięża ta osoba, która zdobyła więcej punktów w ostatniej rundzie.

OPIS KART

Ważne: Jeśli jest mowa o zdobywaniu punktów z kart, dotyczy to zarówno kart z ręki, jak i kart wyłożonych przed graczami.

Zestawy kart

1 punkt za każdą parę kart z **krabem**.
Efekt: Gracz przegląda stos kart odrzuconych (bez tasowania) i zabiera wybraną kartę na rękę. Nie musi pokazywać jej innym graczom.

1 punkt za każdą parę kart z **łódką**.
Efekt: Gracz natychmiast rozgrywa dodatkową turę.

1 punkt za każdą parę kart z **rybą**.
Efekt: Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii.

1 punkt za każdy zestaw kart z **phywakiem i rekinem**.
Efekt: Gracz kradnie i bierze na rękę dowolną kartę z ręki swojego przeciwnika.

Uwaga: Punkty za karty z Zestawu zdobywa się niezależnie od tego, czy karty zostały zagrane, czy nie. Jednak ich efekt rozpatruje się tylko wtedy, gdy gracz wyłoży je przed sobą.

Karty Syren

1 punkt za każdą kartę z koloru, którego gracz ma najwięcej. Jeśli posiada kilka kart syreny, przy zagranie kolejnej musi sprawdzić, którego z pozostałych kolorów ma najwięcej. Nie można zdobyć punktów za ten sam kolor z kilku kart syreny.
Efekt: Jeśli gracz wyłoży 4 karty syreny, natychmiast wygrywa grę.

Uwaga: Syreny to karty koloru Białego



Posiadając 2 syreny, gracz zdobywa 7 pkt:
▶ 4 pkt za swój najliczniejszy kolor, **jasnoniebieski**.
▶ 3 pkt za swój drugi największy zbiór, **zielony**.

Zdobycze kolekcjonera

0, 2, 4, 6, 8 albo 10 punktów **x6** jeśli gracz ma odpowiednio 1, 2, 3, 4, 5 albo 6 kart **muszli**.
0, 3, 6, 9 albo 12 punktów **x5** jeśli gracz ma odpowiednio 1, 2, 3, 4 albo 5 kart **ośmiornicy**.
1, 3 albo 5 punktów **x3** jeśli gracz ma odpowiednio 1, 2 albo 3 karty **pingwina**.
0 albo 5 punktów **x2** jeśli gracz ma odpowiednio 1 albo 2 karty **żeglarza**.



5 pkt

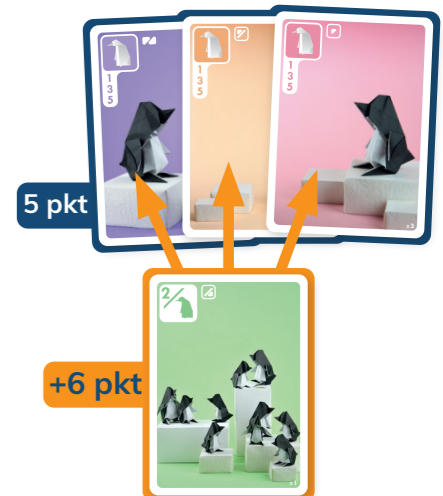
Mnożniki punktów

1 **Latarnia** **x1**
1 pkt za każdą kartę łódki.
Ta karta nie liczy się jako karta łódki.

1 **Ławica ryb** **x1**
1 pkt za każdą kartę ryby.
Ta karta nie liczy się jako karta ryby.

2 **Kolonia pingwinów** **x1**
2 pkt za każdą kartę pingwina.
Ta karta nie liczy się jako karta pingwina.

3 **Kapitan** **x1**
3 pkt za każdą kartę żeglarza.
Ta karta nie liczy się jako karta żeglarza.

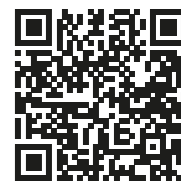


5 pkt

+6 pkt

Uwaga: Ilość elementów na ilustracji jest losowa, nie wpływa na podliczanie punktów.

ZOBACZ JAK GRAĆ!



TWÓRCY

Projekt Gry: Bruno Cathala & Théo Rivière
Fotograf: Pierre-Yves Gallard
Stworzenie modeli origami: Lucien Derainne oraz Pierre-Yves Gallard, za zgodą Tomoko Fuse na użycie modeli „Solid Shell”, „Navel Shell”, „Spirals”.
ColorADD uniwersalny i inkluzywny język, który umożliwia rozróżnianie kolorów daltonistom. Skorzystano z licencji Bombyx.

