

МОРЕ, СОЛЬ, БУМАГА

КОМПОНЕНТЫ

58 карт, 4 памятки, правила.

Дополнение «Больше соли»: 8 карт, 4 памятки.

Дополнение «Больше перца»: 12 карт событий.

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.

При подготовке к игре с дополнением «Больше соли» замешайте новые карты этого дополнения в колоду из базовой игры «Море, соль, бумага». Отличить карты дополнения можно по символу ★.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, пока один из игроков не наберёт нужное для победы количество победных очков (далее – ПО). Чтобы получить ПО, вам необходимо внимательно выбирать карты, которые вы берёте, 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 берёт **две верхние карты из колоды**, смотрит их, одну добавляет себе в руку, а вторую – лицом вверх кладёт в одну из стопок сброса по своему выбору (если в стопке сброса нет карт, игрок обязан выбрать её и положить туда карту),

► ЛИБО он берёт **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 **ДАЁТ 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 ещё 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.

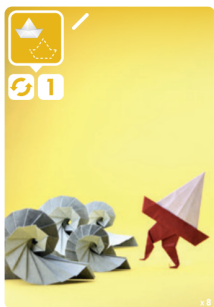
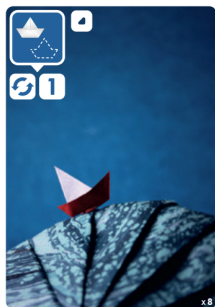
► Если хотя бы у одного оппонента БОЛЬШЕ ПО, чем у того, который дал последний шанс, этот игрок проиграл! И получает ПО **только за бонус цвета**, а все его оппоненты получают ПО, как обычно.

Особый случай: Если в конце хода одного из игроков в колоде закончились карты, то раунд заканчивается незамедлительно без подсчёта 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 (жёлтый) = 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 даёт ПО за карты игрока, то имеются в виду и карты на руке, и разыгранные пары.

Пары карт

× 9



1 ПО за каждую пару **крабов**

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

× 8



1 ПО за каждую пару **корабликов**

Эффект: Игрок сразу делает ещё ход.

× 7



1 ПО за каждую пару **рыб**

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

× 5



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

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



× 2



1 ПО за каждую пару из **пловца** и **медузы**
Эффект: В свой следующий ход оппоненты могут взять только верхнюю карту из колоды и не могут разыгрывать карты или запускать конец раунда.



× 1



1 ПО за каждую пару из **краба** и **лобстера**
Эффект: Игрок берёт первые пять карт из колоды и добавляет себе в руку одну из них. Остальные он замешивает обратно в колоду.

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

× 4



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 (зелёный)

Карты наборов

× 6



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**.

× 5



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

× 3



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

× 2



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

Особые карты



× 1



Х очков

Эффект: Игрок может использовать **морского конька**, чтобы заменить недостающую карту в любом наборе (осьминоги, ракушки, пингвины, моряки). Для этого у него должна быть хотя бы одна карта из этого набора. Получить больше очков, чем указано на карте набора нельзя.



× 1



Если у игрока есть пара и **морская звезда** в руке, он может сформировать тройку и выложить её перед собой. Морская звезда добавляет 2 ПО этой паре (то есть тройка принесёт 3 ПО).

Эффект: отменяет эффект пары, с которой разыгрывается. То есть тройка приносит очки, но не даёт других эффектов.

5 ПО



Карты множители

× 1



Маяк

1 ПО за каждую карту кораблика.

Эта карта не считается картой кораблика.

× 1



Стая рыб

1 ПО за каждую карту рыбы.

Эта карта не считается картой рыбы.

× 1



Колония пингвинов

2 ПО за каждую карту пингвина.

Эта карта не считается картой пингвина.

× 1



Капитан

3 ПО за каждую карту моряка.

Эта карта не считается картой моряка.



× 1



Колония крабов

1 ПО за каждую карту крабов.

Эта карта не считается картой краба.



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

БОЛЬШЕ ПЕРЦА

► При подготовке к игре перемешайте 12 карт событий и положите их рубашкой вверх, сформировав колоду событий.

► В начале каждого раунда откройте верхнюю карту колоды событий, чтобы узнать, какое особое правило для всех действует в этом раунде.

► В конце раунда подсчитайте набранные очки и добавьте их к очкам, набранным в предыдущих раундах. Затем передайте карту события согласно значку на карте:



игрок с наибольшим количеством очков получает карту и кладёт её перед собой;



игрок с наименьшим количеством очков получает карту и кладёт её перед собой.

При ничьей карта события сбрасывается.

► Когда карта события лежит перед игроком, её особое правило действует только на него. Игрок сохраняет карту, пока выполняется условие карты. Например, если игрок получил карту за наименьшее количество очков, карта сбрасывается, когда он перестаёт быть последним.

Перед игроком не может лежать несколько карт событий одновременно. Если он должен взять вторую карту, он выбирает, какую из них оставить.

ИЗМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ ПАР

Эффекты некоторых пар меняются. Сама пара по-прежнему приносит 1 ПО.

Краб-отшельник



Эффект: когда разыгрывается пара крабов, игрок берёт по одной карте из каждой стопки сброса.

Рыба-луна



Эффект: когда разыгрывается пара рыб, игрок берёт в руку две верхние карты из колоды.

Водное родео

Добавляет в игру новые пары со своими эффектами. Каждая пара приносит 1 ПО.



Эффект: когда разыгрывается пара **пловцов**, игрок смотрит руку соперника. Затем он может обменять одну свою карту на одну карту соперника.



Эффект: когда разыгрывается пара **акул**, игрок забирает дуэт, лежащий перед соперником. Он кладёт его перед собой, не применяя его эффект.

Примечание: пары **пловец + акула** и **пловец + медуза** (с дополнением «Больше соли») разыгрываются по обычным правилам.

ИЗМЕНЕНИЯ ЦЕННОСТИ КАРТ

Танец ракушек



Каждая карта ракушки приносит 2 ПО.

Кракен



Каждая карта осьминога приносит 1 ПО.

Торнадо



Карты русалок не приносят ПО, но игрок всё равно немедленно побеждает, если он собрал все 4 карты русалок.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Танец русалок



Если разыграны 3 русалки (вместо 4), игрок немедленно побеждает.

Сундук с сокровищами



Чтобы закончить раунд, игрок должен набрать 10 ПО (вместо 7 ПО).

Рыба-ёж



Игрок не может **ЗАКОНЧИТЬ** раунд и должен **ДАТЬ ПОСЛЕДНИЙ ШАНС**.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Рыба-ангел



В конце хода игрока, если две видимые карты в стопках сброса одного цвета, игрок выбирает одну из них и добавляет в руку.

Дельфины



Когда игрок сбрасывает карту набора (ракушка, осьминог, пингвин, моряк или морской конёк), он добавляет в руку верхнюю карту из колоды.

Кораловый риф



Игрок может положить ракушку перед собой лицом вверх. Теперь он защищён от всех атак. Но эта ракушка не приносит очков.

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 Bompux.

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 «СП ПОСТАВКА»**.

