MORSKA SOLI PAPIR

KOMPONENTE

58 karata, 6 podsetnika, 1 pravila.

POSTAVKA IGRE

1. Postavite podsetnike tako da svima budu dostupni.
2. Promešajte karte i formirajte špil. Postavite ga licem nadole tako da svima bude dostupan.
3. Otkrijte prve dve karte sa vrha špila i postavite ih jednu pored druge licem nagore i tako formirajte dve gomile odbačenih karata.
4. Nasumično odredite prvog igrača.

CILJ IGRE

Igra se nekoliko rundi, sve dok jedan igrač ne dostigne potreban broj poena za pobedu (pogledajte KRAJ IGRE). Da biste dobijali poene, morate pažljivo birati svoje karte i planski koristiti njihove efekte. Strateški iskoristite nespremnost protivnika da ostvarite što veći broj poena.

TOK IGRE

Igrači odigravaju poteze u smeru kretanja kazaljke na satu. Tokom svog poteza, igrač će proći kroz sledeće korake:

1. Igrač mora da povuče jednu kartu na jedan od dva načina:

▸ ILI će **povući dve karte sa vrha špila**, jednu staviti u ruku, a drugu odbaciti na jednu od gomila odbačenih karata po svom izboru (ukoliko je neka od gomila odbačenih karata prazna, kartu mora odbaciti na tu gomilu),

▸ ILI će **povući kartu sa vrha bilo koje gomile odbačenih karata.**
Napomena: Ne smete pregledati karte u gomilama odbačenih karata.

2. Igrač može da odigra uparene karte
Karte se mogu odigravati u parovima kako bi se iskoristili njihovi efekti (pogledajte OPIS KARATA). Igrač odigrava par karata ispred sebe, licem nagore, i primenjuje efekat. Igrač može to da uradi više puta u istom potezu.

3. Igrač može da završi rundu
Ukoliko je igrač sakupio sedam ili više poena na svojim kartama, uključujući i karte u ruci i odigrane karte (pogledajte OPIS KARATA), može da odluči da završi rundu. Ukoliko ne završi rundu, na potez dolazi sledeći igrač.

KRAJ RUNDE

Kada igrač odluči da završi rundu, otkriva svoje karte iz ruke i govori **STOP** ili **POSLEDNJA ŠANSA.**

▸ Ukoliko ne želi da rizikuje, igrač će reći **STOP**. Runda se odmah završava i **svi igrači otkrivaju karte iz ruke** i sabiraju poene sa svojih karata (iz ruke i odigranih karata).

▸ Ukoliko je igrač spreman da rizikuje, reći će **POSLEDNJA ŠANSA**. **Svi protivnici dobijaju po još jedan potez** (povlače i odigravaju karte), i po završetku svog poteza otkrivaju karte iz ruke, nakon čega će biti zaštićeni od efekata protivničkih karata. Zatim, svi igrači sabiraju poene sa svojih karata (iz ruke i odigranih karata).

▸ Ukoliko igrač koji je završio rundu ima isti broj poena kao protivnici ili više od njih, **rizik se isplatio!** On dobija **poene sa svojih karata kao i bonus za boju** (jedan poen za svaku kartu iste, najprisutnije boje među njegovim kartama). Njegovi protivnici dobijaju samo bonus za boju, ne dobijaju poene sa karata.

▸ Ukoliko bar jedan protivnik ima više poena, **rizik se nije isplatio!** Igrač koji je završio rundu dobija **samo bonus za boju**, a svi protivnici dobijaju samo poene sa svojih karata.

Poseban slučaj: Ukoliko više nema karata u špilu na kraju poteza bilo kog igrača, runda se odmah završava bez bodovanja.

Poeni se sabiraju sa poenima osvojenim u prethodnim rundama. Ukoliko niko nije dostigao potreban broj poena za pobedu, započinje se nova runda. Sve karte se mešaju, formira se novi špil i nove gomile odbačenih karata. Rundu započinje igrač levo od igrača koji je odlučio da završi prethodnu rundu.

IGRAČ 1 = 7 poena

IGRAČ 2 = 4 poena

▸ Ako igrač 1 kaže **STOP**, oba igrača dobijaju poene kao na primeru.

▸ Ako igrač 1 kaže **POSLEDNJA ŠANSA**, igrač 1 dobija poene sa svojih karata + 2 bonus poena za boju (žuta) = 9 poena.
Igrač 2 odigrava poslednji potez, i dobija samo bonus za boju (svetloplava) = 2 poena.

KRAJ IGRE

Ako igrač sakupi sve četiri sirene, odmah je pobedio. Ukoliko se to ne desi, igra se završava kada neki igrač dostigne ukupan potreban broj poena na kraju runde:

▸ **2 / 3 / 4 igrača: 40 / 35 / 30 poena**

Pobednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji je osvojio više poena u poslednjoj rundi.

OPIS KARATA

Važno: Svaki put kada igrač osvaja poene za svoje karte, to se odnosi i na karte u ruci i na odigrane karte.

Uparene karte

x9
1 poen za svaki par **kraba**.
Efekat: Igrač bira jednu od dve gomile odbačenih karata, pregleda sve karte u toj gomili, a da im ne menja redosled, i jednu od njih dodaje u svoju ruku. Odabranu kartu ne pokazuje protivnicima.

x8
1 poen za svaki par **brodova**.
Efekat: Igrač odmah odigrava još jedan potez.

x7
1 poen za svaki par **riba**.
Efekat: Igrač vuče kartu sa vrha špila koju dodaje u svoju ruku.

x5
1 poen za svaku kombinaciju **plivača i ajkule**.
Efekat: Igrač uzima nasumičnu kartu iz ruke protivnika po izboru i tu kartu dodaje u svoju ruku.

Napomena: Poeni za uparene karte važe čak i ukoliko niste odigrali te parove, dok će se efekti karata primeniti samo ukoliko ste odigrali te parove.

Karte sirena

x4
Igrač dobija 1 poen za svaku kartu iste, najprisutnije boje među svojim kartama. Ukoliko igrač ima više **sirena**, ne može bodovati istu boju karata više puta, već će za svaku sirenu morati da odabere različitu boju.
Efekat : Igrač je pobedio ukoliko odigra sve 4 sirene.

Napomena: Sirene se računaju kao karte bele boje.

U primeru, dve sirene donose ukupno sedam poena:
▸ **četiri poena za najprisutniju boju, svetloplavu,**
▸ **tri poena za drugu najprisutniju boju, zelenu.**

Set karte

x6
0, 2, 4, 6, 8 ili 10 poena, zavisno od toga da li je igrač sakupio 1, 2, 3, 4, 5 ili 6 karata **školjki**.

x5
0, 3, 6, 9 ili 12 poena, zavisno od toga da li je igrač sakupio 1, 2, 3, 4 ili 5 karata **oktopoda**.

x3
1, 3 ili 5 poena, zavisno od toga da li je igrač sakupio 1, 2 ili 3 karte **pingvina**.

x2
0 ili 5 poena, zavisno od toga da li je igrač sakupio 1 ili 2 karte **sidra**.

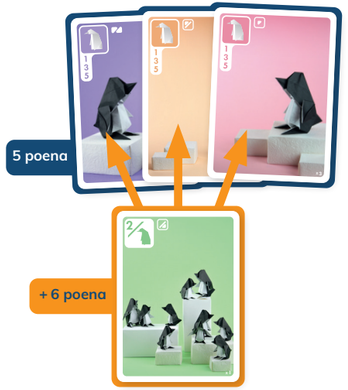
Karte množitelja

x1
Svetionik
1 poen po karti broda.
Ova karta se ne računa kao karta broda.

x1
Jato riba
1 poen po karti ribe.
Ova karta se ne računa kao karta ribe.

x1
Kolonija pingvina
2 poena po karti pingvina.
Ova karta se ne računa kao karta pingvina.

x1
Kapetan
3 poena po karti sidra.
Ova karta se ne računa kao karta sidra.



Napomena: Broj elemenata na fotografijama na kartama ne utiče na njihov efekat.

Video sa pravilima
Aplikacija Bombyx Score

ZASLUGE

Autori: Bruno Katala i Teo Rivijer
Fotograf: Pjer Iv Galar
Origami: Lisijan Deren, Pjer Iv Galar, sa dozvolom umetnice Tomoko Fuse za korišćenje školjki i spiralnih modela.
ColorADD je inkluzivan, univerzalan jezik koji ne diskriminiše, i pomaže ljudima koji ne razaznaju boje. Koristi se pod licencom kompanije Bombyx.

ColorADD
The Color Alphabet

2024. MIPL. Prvo srpsko izdanje.
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija.
www.drustveneigre.rs

MIPL