

# PAPÍROVÉ MOŘE

## HERNÍ MATERIÁL

58 hracích karet (jedenácti různých barev), 6 přehledových karet (z toho 2 karty Barvy a 4 karty Přehled průběhu tahu, efektů a konce kola hry), pravidla hry.

## ÚVOD

Celá partie hry se hraje na několik kol – se hrávek, dokud někdo nedosáhne počtu bodů předepsaného k vítězství (viz **Konec hry** dále). Body budete získávat hraním svých karet a prováděním jejich efektů. Pokud vám navíc vyjde sázka na vlastní úspěch, bude vaše skóre narůstat ještě rychleji!

## PŘÍPRAVA HRY


1. Připravte si k ruce přehledové karty.
2. Zamíchejte hrací karty, vytvořte dobírací balíček a položte ho na stůl lícem dolů.
3. Vložte lícem vzhůru dvě vrchní karty vedle balíčku na stůl, budou zakládat dvě odhazovací hromádky.
4. Náhodně určete začínajícího hráče.

## PRŮBĚH JEDNOHO KOLA HRY

Počínaje začínajícím hráčem se hráči střídají v tazích postupně po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu provede aktivní hráč následující kroky:

1. **Musí si dobrat novou kartu**  
► BUĎ tak, že si vezme horní dvě karty z dobíracího balíčku, jednu z nich si nechá v ruce, druhou odhodí lícem vzhůru na libovolnou odhazovací hromádku (je-li jedna z hromádek prázdná, musí kartu odhodit sem a vytvořit tak opět dvě hromádky).  
► NEBO si vezme do ruky vrchní kartu z libovolné odhazovací hromádky. Při tom je zakázáno si prohlížet další karty v odhazovacích hromádkách!
2. **Může vyložit dvojici párových karet**  
Vyloží dvojici párových karet před sebe na stůl lícem vzhůru a provede efekt daného páru (popis efektů viz dále). Tento krok je možné libovolněkrát zopakovat, vždy je třeba vyložit další pár, stejný nebo jiný.

### 3. Konec kola

 Pokud mají karty aktivního hráče celkem hodnotu alespoň 7 bodů (v součtu **na stole i v ruce**, popis bodování viz dále), může aktivní hráč kolo zavřít. Pokud to neudělá, je na tahu soused po levici.

## KONEC KOLA

Zavře-li hráč kolo, musí zvolit jednu ze dvou alternativ, **KONČÍME**, nebo **POSLEDNÍ ŠANCE**.

► **KONČÍME** - tuto variantu zvolí aktivní hráč, nechce-li nic riskovat. Každý hráč vyloží své karty na stůl, sečte si body a zapíše dosažené skóre.

► **POSLEDNÍ ŠANCE** - tuto variantu zvolí aktivní hráč v případě, že věří, že i když ostatní provedou ještě jeden tah, nepodaří se nikomu z nich jeho skóre překonat. Aktivní hráč vyloží všechny své karty na stůl a oznámí dosaženou hodnotu. Po něm je na tahu soupeř po levici, provede svůj poslední tah, rovněž vyloží své karty na stůl a sečte dosažené body. Takto provedou svůj poslední tah i všichni zbývající hráči.

► Pokud má každý ze soupeřů shodný nebo nižší počet bodů, byla sázka hráče zavírajícího kolo úspěšná. Získá obvyklý počet bodů (viz dále) plus barevný bonus: 1 bod za každou kartu v barvě, v níž má karet nejvíce (tzv. nejdelší barva). Ostatní získají namísto obvyklých bodů právě jen tento barevný bonus za svoji nejdelší barvu.

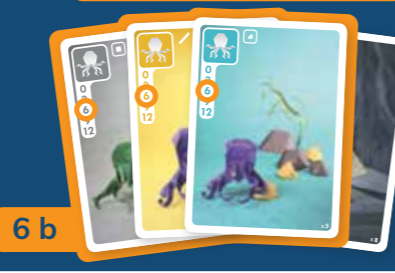
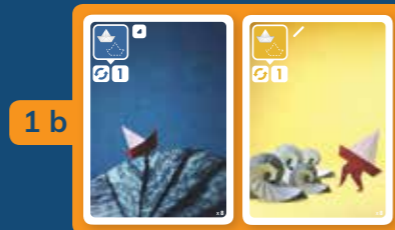
► Pokud však některý z hráčů dosáhne vyššího počtu bodů než zavírající hráč, sázka nevyšla. Hráč zavírající kolo získá jen barevný bonus a každý z ostatních hráčů si zapíše body jako obvykle (bez barevných bonusů).

**Zvláštní případ:** Dojde-li dobírací balíček, aniž by kdokoli kolo zavřel, kolo po ukončení tahu aktivního hráče končí a nikdo nezíská žádné body (v tomto případě v příštím kole začíná soused po levici posledního aktivního hráče).

Dosažené body se přičtou k bodům získaným v předchozích kolech, a pokud nikdo nedosáhl součtu potřebného k vítězství, všechny karty se znovu zamíchají, vytvoří se nový balíček i hromádky a hraje se další kolo. Začínajícím hráčem bude hráč po levici hráče, který zavřel předchozí kolo.

### PŘÍKLAD KONCE KOLA HRY 2 HRÁČŮ

MARTIN má 7 bodů



ONDRA má 4 body



- Pokud Martin zavře kolo a zvolí variantu **KONČÍME**, získá 7 bodů, jeho soupeř 4.  
► Pokud Martin zvolí variantu **POSLEDNÍ ŠANCE**, získá 7 bodů plus barevný bonus 2 body za své 2 žluté karty (jeho nejdelší barva), celkem tedy 9. Ondra provede svůj poslední tah a získá jen barevný bonus 2 body za své 2 světle modré karty.

## KONEC HRY


Podaří-li se některému hráči v kterémkoli kole získat všechny 4 mořské panny (viz popis dále), stane se okamžitě vítězem celé partie. Jinak hra končí, jakmile některý hráč dosáhne počtu bodů potřebného k vítězství nebo ho překročí.


► Hra 2 / 3 / 4 hráčů – počet bodů potřebných k vítězství 40 / 35 / 30


Kdo dosáhne nejvyššího počtu bodů, vítězí, v případě shody rozhoduje, kdo dosáhl více bodů v posledním kole. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělají.

## POPIS KARET A JEJICH EFEKTŮ

### Párové karty

 **KRABI** x9  
1 bod za každý pár krabů.  
Efekt: Prohlédněte si jednu z odhazovacích hromádek, aniž byste v ní měnili pořadí karet, a jednu z nich si vezměte do ruky. Ostatním nemusíte vybranou kartu ukazovat.

 **LOĎKY** x8  
1 bod za každý pár loďek.  
Efekt: Hned proveďte další kompletní tah.


 **RYBY** x7  
1 bod za každý pár ryb.  
Efekt: Doberte si vrchní kartu z dobíracího balíčku.

 **PLAVEC A ŽRALOK** x5  
1 bod za každý pár plavec – žralok.  
Efekt: Vytáhněte si náhodně kartu z ruky jednoho zvoleného soupeře. Karty na stole není možné soupeři nijak vzít.

**Poznámka:** Při počítání bodů získáte body za párové karty vždy, bez ohledu na to, zda

jste je vyložili a provedli jejich efekt, nebo jste si je nechali v ruce.

### Mořské panny

 **MOŘSKÉ PANNY** x4  
1 bod za každou svou kartu jedné zvolené barvy (logicky té nejdelší). Máte-li mořských panen více, za každou musíte zvolit jinou barvu. Pozor, počítá se i bílá barva mořských panen.  
Efekt: Získáte-li všechny 4, okamžitě vyhráváte celou partii bez ohledu na počet bodů.

**Poznámka:** Mořské panny jsou považovány za bílé karty.



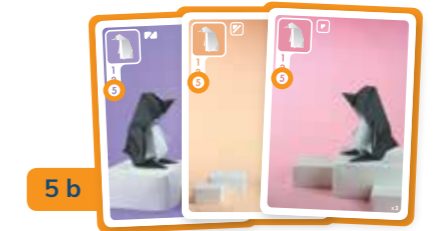
- Příklad:**  
Za dvě mořské panny získá tento hráč 7 bodů:  
► 4 body za svou nejdelší barvu – světle modrou,  
► 3 body za zelenou barvu.

(Kdyby získal ještě třetí mořskou pannu, získal by za ni další 3 body za bílou barvu samotných mořských panen.)

## Sběratelské karty

Sběratelské karty se na stůl nevykládají. Sběrka karet příslušné figury má celkovou hodnotu podle toho, kolik karet této figury celkem získáte.

-  **MUŠLE** x6  
0 / 2 / 4 / 6 / 8 / 10 bodů, máte-li celkem 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 muší
-  **CHOBOTNICE** x5  
0 / 3 / 6 / 9 / 12 bodů, máte-li celkem 1 / 2 / 3 / 4 / 5 chobotnic.
-  **TUČŇÁCI** x3  
1 / 3 / 5 bodů, máte-li celkem 1 / 2 / 3 tučňáky.
-  **KOTVY** x2  
0 / 5 bodů, máte-li celkem 1 / 2 kotvy.



## Prémiové karty

-  **Maják** x1  
1 bod za každou vaši kartu loďky (sama tato karta se nepočítá).
-  **Hejno ryb** x1  
1 bod za každou vaši kartu ryby (sama tato karta se nepočítá).
-  **Rodina tučňáků** x1  
2 body za každou vaši kartu tučňáka (sama tato karta se nepočítá).
-  **Kapitán** x1  
3 body za každou vaši kartu kotvy (sama tato karta se nepočítá).



**Příklad:** Karel získá za tučňáky celkem 5 + (2 x 3) = 11 bodů.

**Poznámka:** Počet objektů na ilustraci nemá žádný technický význam.

## TIRAŽ

**Autoři:** Bruno Cathala, Théo Rivière  
**Český překlad:** Karel Vlasák  
**Fotografie:** Pierre-Yves Gallard  
**Výroba a produkce origami:** Lucien Derainne, Pierre-Yves Gallard, Tomoko Fuse.  
**Symboly pro barvy:** ColorADD je univerzální abeceda, která pomáhá lidem se sníženým barvocitem identifikovat barvy pomocí ustálených symbolů. V této hře je použita v licenci firmy Bombyx.

**MINDOK**  
HRAJEME S RDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:



MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 mindok.cz  
 /hry.mindok  
 /hry.mindok

**ColorADD**  
The Color Alphabet

**NAUČTE SE HRÁT ZA PÁR MINUT**