



# PAPIRHAJÓ A TENGEREN

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



reflexshop

# PAPÍRHAJÓ A TENGEREN

## A DOBOZ TARTALMA

58 kártya, 6 játékossegédlet, 1 játékszabály

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Készítsétek elő a játékossegédleteket.
2. Keverjétek meg a kártyákat, és a paklit képpel lefelé fordítva helyezétek egy mindenki számára jól elérhető helyre.
3. Fordítsátok fel az első két kártyát, és képpel felfelé helyezétek a húzópakli mellé: ezek lesznek a dobópaklik.
4. Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék több fordulón át tart, egészen addig, amíg valaki el nem éri a győzelemhez szükséges pontszámot (lásd A játék vége). Ahhoz, hogy pontokat gyűjts, ügyelned kell arra, hogy megfelelő kártyákat vegyél fel és okosan használj a képességeiket. Az is jó stratégia, ha váratlanul lezár a forduló.

## EGY KÖR MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Egy játékos a köre alatt az alábbi lépéseket hajtja végre:

1. Húz egy lapot Ezt kétféle módon teheti meg:

►AZ EGYIK LEHETŐSÉG, hogy **felhúzza a pakli két legfelső lapját**, majd az egyiket megtartja, a másikat pedig képpel felfelé az egyik dobópaklira teszi (ha az egyik dobópakli üres, akkor mindenképpen az üres helyre kell tenni az eldobott kártyát),

►A MÁSİK LEHETŐSÉG **felhúzza az egyik dobópakli legfelső lapját**.  
**Fontos:** A dobópaklik többi lapját nem szabad megnézni.

### 2. Kijátszhat egy duókártyát

Az akció végrehajtásához párban kell játszani a duókártyákat (lásd A kártyák részletes magyarázata): ehhez a játékos mindkét kártyát képpel felfelé maga elé helyezi, és végrehajtja a hozzájuk tartozó akciót. Egy játékos egy körben több akciót is végrehajthat.

### 3. Befejezheti a fordulót

Ha egy játékosnak a kezében és az előtte lévő lapokat összeadva (lásd A kártyák részletes magyarázata) legalább 7 pontja van, akkor befejezheti a fordulót.

Különben a tőle balra ülő játékos következik.

## A FORDULÓ VÉGE

Ha egy játékos úgy dönt, hogy befejezi a fordulót, akkor meg kell mutatnia a kezében lévő lapokat, és azt kell mondania, hogy **STOP** vagy **UTOLSÓ ESÉLY**.

►Ha azt mondja, hogy **STOP**, akkor nem vállal kockázatot. **Minden játékos megmutatja a kezében lévő lapokat**, és megkapja az érték járó pontszámot (a kezében és az előtte lévő kártyák alapján).

►Ha azt mondja, hogy **UTOLSÓ ESÉLY**, akkor fogad arra, hogy a forduló végén neki lesz a legtöbb pontja. **Ekkor a többi játékosnak még van egy utolsó köre** (kártyahúzás és kijátszás), amelynek a végén megmutatják a kezükben lévő lapokat. A kijátszott és megmutatott lapok már védve vannak a későbbi támadásoktól. Ezután mindenki összeszámolja a kezében és az előtte lévő lapok alapján, hogy hány pontja van.

►Ha a forduló végét kiváltó játékos pontszáma magasabb vagy azonos a legnagyobb pontszámmal, akkor **megnyerte a fogadást**. Megkapja a kártyáért járó pontokat + a többségi színért járó bónuszt (1 pont minden egyes kártyáért abból a színből, amelyből a legtöbbje van). A többiek csak a többségi színért járó bónuszt kapják meg.

►Ha bármelyik játékosnál alacsonyabb a pontszáma, akkor **elvesztette a fogadást**. Csak a többségi színért járó bónuszt kapja meg. A többi játékos pedig a kártyáért járó pontokat kapja meg.

**Különleges eset:** Ha egy játékos köre végén üres a húzópakli, akkor azonnal vége a fordulónak, és senki nem kap pontot.

A kapott pontok hozzáadódnak az előző forduló pontjaihoz. Ha senki nem érte el a győzelemhez szükséges pontszámot, akkor egy újabb forduló kezdődik. Keverjétek meg a kártyákat és hozzátok létre a két dobópaklit. Az előző fordulót befejező játékostól balra ülő játékos kezd.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos egy fordulón belül kijátssza mind a 4 hableányt, azonnal megnyeri a játékot. Egyébként pedig az a játékos nyer, aki először éri el a győzelemhez szükséges pontszámot:

► **2 / 3 / 4 játékos esetén: 40 / 35 / 30 pont**

### 1. JÁTÉKOS = 7 pont

1 pont



6 pont



1 pont



2 pont



A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte az utolsó fordulóban.

## A KÁRTYÁK RÉSZLETES MAGYARÁZATA

**Fontos:** Ha a leírásban az szerepel, hogy a játékos összeszámolja vagy megkapja a kártyáin lévő pontokat, akkor a kezében és az előtte lévő lapok is számítanak.

### Duókártyák

1 pont minden **rák** párért. **Akció:** A játékos kiválaszthatja az egyik dobópaklit, megnézheti a benne lévő lapokat, és választhat közülük egyet, amelyet a kezébe vesz. A lapok sorrendjén nem szabad változtatni. A kiválasztott kártyát nem kell megmutatni a többi játékosnak.

1 pont minden **hajó** párért. **Akció:** A játékos azonnal még egy kört játszik.

1 pont minden **hal** párért. **Akció:** A játékos a kezébe veszi a húzópakli legfelső lapját.

1 pont minden egyes **úszóból** és **cápából** álló párért. **Akció:** A játékos ellophat egy véletlenszerűen választott kártyát egy másik játékostól és a kezébe veheti.

**Megjegyzés:** A duókártyáért járó pontok akkor is számítanak, ha a lapok kézben vannak. Az akció viszont csak akkor érvényesül, ha a játékos egyszerre leteszi a két kártyát.

### Hableánykártyák

1 pont minden egyes kártyáért abból a színből, amelyből a játékosnak a legtöbb van. Több **hableánykártya** felhasználása esetén a második kártyánál egy másik színt kell figyelembe venni. Egy szín csak egy hableánykártyánál vehető figyelembe.

**Akció:** Mind a 4 hableánykártya kijátszása esetén a játékos azonnal megnyeri a játékot.

**Megjegyzés:** A hableánykártyák fehér kártyának számítanak.



A két hableány 7 pontot ér:  
► **4 pont a világoskékért, ami a játékos leggyakoribb színe.**  
► **3 pont a zöldért, ami a játékos második leggyakoribb színe.**

## reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B/2/5. 1 Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

### Gyűjtőkártyák

0, 2, 4, 6, 8 vagy 10 pont attól függően, hogy a játékosnak 1, 2, 3, 4, 5 vagy 6 **maglókártyája** van.

0, 3, 6, 9 vagy 12 pont attól függően, hogy a játékosnak 1, 2, 3, 4 vagy 5 **polipkártyája** van.

1, 3 vagy 5 pont attól függően, hogy a játékosnak 1, 2 vagy 3 **pingvinkártyája** van.

0 vagy 5 pont attól függően, hogy a játékosnak 1 vagy 2 **matrózkártyája** van.



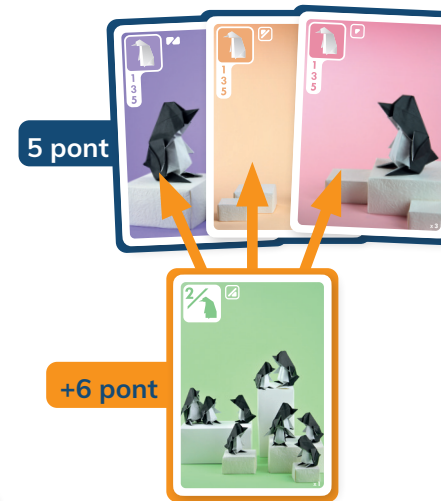
### Ponttöbbszöröző kártyák

A **világítótorony** 1 pont minden hajókártyáért. Ez a kártya nem számít hajókártyának.

A **halraj** 1 pont minden halkártyáért. Ez a kártya nem számít halkártyának.

A **pingvinkolónia** 2 pont minden pingvinkártyáért. Ez a kártya nem számít pingvinkártyának.

A **kapitány** 3 pont minden matrózkártyáért. Ez a kártya nem számít matrózkártyának.



**Megjegyzés:** A fényképen szereplő elemek száma nem minden kártyán azonos. Ennek a játék szempontjából nincs jelentősége.



**TANULD MEG  
A JÁTÉKOT  
PERCEK ALATT**

### IMPRESSZUM

**Játéktervezők:** Bruno Cathala és Théo Rivière  
**Fényképész:** Pierre-Yves Gallard  
**Az origami megalkotása és elkészítése:** Lucien Derainne és Pierre-Yves Gallard, a Tomoko Fuse engedélyével a Solid Shell, a Navel Shell és a Spirals modell felhasználására.  
A ColorADD egy általános, inkluzív és nem diszkriminatív nyelv, amely lehetővé teszi a színvak vagy színtévesztő játékosok számára a színek pontos azonosítását. A Bombyx ezt a jogtulajdonos engedélyével használja.

