

Seameni (boj o poklad)

Hra obsahuje 121 čtvercových políček se stejným rubem (moře), 4 trojice navzájem odlišných borců – pirátů (figurky), 4 lodě a 36 pokladů (knoflíky, korálky, kamínky, mince a podobně).

Líce čtvercových políček obsahují tyto obrázky:

38x	voda	2x	všeproud
6x	dvoubahno	4x	jednopaklad
5x	tříbahno	3x	dvoupoklad
4x	čtyřbahno	3x	třípoklad
3x	pětibahno	3x	čtyřpoklad
2x	hvězdice, jejíž jeden cíp je zvýrazněn (ve směru kolmém k jedné hraně)	1x	pětipoklad
4x	jednoprúd podélný	1x	žralok
4x	jednoprúd diagonální	6x	ostrov
4x	dvojprúd podélný	4x	chobotnice
4x	dvojprúd diagonální	3x	želva
4x	čtyřprúd podélný	2x	mořský koník
4x	čtyřprúd diagonální	1x	duch Cát
		3x	vír
		3x	elektrická ryba



Hra:

1. Promíchané čtverečky (i jejich natočení je náhodné) se položí obrázkama dolů do pole 11x11.
2. Po směru hodinových ručiček si jednotliví hráči postaví své lodě s borcema před některé políčko své hrany (tzv. teritoriální vody). Před rohovým políčkem moře smí stát pouze jedna loď.
3. Poté hráči otočí postupně jedno políčko kolmo před svou lodí.
4. Pokud hrají čtyři hráči, bývá zvykem, že hráči sedící naproti sobě jsou považováni za partnery. V takovém případě se snaží sobě pomáhat a zachráněný poklad je společným majetkem. Vítězí tak ta dvojice, jejíž součet pokladů je vyšší.
5. V následujících tazích se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Pokud je hráč na řadě, může si vybrat jednu z těchto možností:
 - Posun lodí o jedno místo doleva či doprava (pouze ve svých vodách). Před rohovým políčkem moře smí stát vždy jen jedna loď. Pokud loď najede na pole, na kterém je borec, nalodí ho (ale pozor viz další pravidla v sekci zajatci).
Pozn. originální pravidla se nezmiňují o nutnosti přítomnosti alespoň 1 borce v lodi pro její pohyb. Je to tedy otázka dohody.
 - Pohyb některého borce na políčko kolmo před lodí.
 - Pohyb borce zpět do lodi vlastní či partnerovy z políčka kolmo před lodí. Diagonálně může pouze pomocí proudu, víru či koně.
 - Pohyb borce na některé dostupné pole, a to buď kolmo či diagonálně.
 - Posun borce, který byl přinucen opustit moře, doleva či doprava podle hrany moře, nebo přes rohové pole teritoriálních vod na jinou hranu.
 - Vstup borce, který není v moři, do lodě. V takovém případě musí stát jedno políčko kolmo vedle lodí.
 - Borec nesmí dobrovolně vstoupit do teritoriálních vod, tedy opustit zároveň moře i loď.

Pokud borec vstoupí na neobjevené pole (obrázkem dolů), otočí je (otáčí se předem domluveným směrem, například směrem od daného hráče) a vstoupí na ně. Tím se z pole stává pole objevené. Na objevených polích se borci řídí následujícími pravidly:

voda: Borec zůstane na tomto poli.

n-bahno: Borec musí použít 'n' tahů, ne nutně po sobě následujících, aby mohl toto pole opustit. Při vstupu na n-bahno se borec postaví na políčko označené 1. a pak může v následujících tazích postupně přecházet na políčka s číslem o jedno vyšším. Pokud vstoupí na poslední políčko bahna, může n-bahno v následujících tazích opustit a jít na některé z okolních polí moře. Na jednom políčku bahna smí být současně buď borec a poklad, nebo dva borci bez pokladu (i nepřátelští), nebo jeden borec, nebo nikdo. Jiná kombinace není možná. Pokud by byl borec donucen toto pravidlo porušit (např. právě objeveným vírem), je vyhozen na svoji loď. Dobrovolně však toto pravidlo porušit nelze.

proud: Borec se musí ihned přemístit na jedno z políček, kam proud ukazuje (dle vlastního výběru).

vír: Borec pokračuje o jedno políčko dál ve směru, odkud přišel. Výjimka viz mořský kůň.

elektrická ryba: Při objevení tohoto pole je borec vržen o políčko zpět za políčko, ze kterého přišel, ve směru odkud přišel. Výjimka viz mořský kůň. Na objevenou elektrickou rybu nelze dobrovolně vstoupit, tedy ani přes již objevené proudy, víry atd. Při objevení elektrické ryby před lodí je borec vržen jedno pole za loď a některým z následujících tahů se může do lodi vrátit. Vždy však pouze kolmo, nikoliv diagonálně.

mořský kůň: Borec skočí z tohoto pole na pole okolo, jako šachový kůň, tedy ve tvaru písmene L s kolmými stranami o délce dva a tři v libovolném pořadí. Pokud z koně objeví vír, musí jít na políčko sousedící s vírem ve směru od lodi kolmo k vlastní hraně. Při objevení elektrické ryby z koně musí borec jít na políčko ob jedno sousedící s elektrickou rybou ve směru k lodi kolmo k vlastní hraně. Na objevený vír ani elektrickou rybu nelze z koně dobrovolně vstoupit.

želva: Následující tah musí hráč hrát s jinou figurkou nebo s lodí.

chobotnice: Borec je „chycen“ (doporučujeme ho pro přehlednost položit) a nesmí toto pole opustit do doby, dokud jeho vlastní spoluborec (nikoliv partnerův) na toto pole nevstoupí. Pak mohou oba dva toto pole kdykoliv opustit.

hvězdice: Borec musí opustit moře. Postaví se na to pole hrany, které leží ve směru zvýrazněném na cípu hvězdice. Na hvězdici nelze dobrovolně vstoupit.

žralok: Borec je sežrán (když nese poklad, tak i s ním). Na žraloka je možno dobrovolně vstoupit.

ostrov: Na toto pole může borec pouze bez pokladu. Ostrov je takto obsazen a žádný jiný borec na něj nemůže. Objeví-li jiný borec jednosměrný proud či vír atd., který ukazuje na obsazený ostrov, je onen objevitel vyhozen na vlastní loď. Samozřejmě ale ani nemůže dobrovolně vstoupit na již dříve objevené políčko (například jednosměrný proud), které by ho nutilo na obsazený ostrov vstoupit (a nechat se vyhodit na loď).

duch Cát: Borec, který ho objeví, může v libovolném následujícím tahu vstoupit na libovolné přípustné objevené i neobjevené pole včetně své a partnerovy lodi. Nepřípustná pole jsou elektrické ryby, víry, hvězdice, koníci, obsazené ostrovy, proudy a bahna (kromě prvního políčka v bahnu – a i v tomto případě se borec musí řídit pravidly o max. počtu borců a pokladů na jednom políčku bahna). Pokud vstoupí na neobjevené pole, které obsahuje nepřípustné pole, nechá pole objeveno, vrátí se zpět na Cátu a musí se ihned přesunout jinam. Borec nesmí dobrovolně vstoupit na Cátu (ani přes objevený vír atd.). A nesmí dobrovolně vstoupit do teritoriálních vod (toto pravidlo má před předchozím přednost). Když borec objeví jedнопroud atd. na Cátu, soupeřovy borce tím z něho vyhodí (vlastní a partnerovy ne).

n-poklad: Na toto pole se po jeho objevení položí 'n' pokladů. Každý borec unese jen 1 poklad a nemůže s ním objevovat nová pole a nesmí na ostrov. Nesmí proto ani vstoupit na vír atd., který by ho nutil vstoupit na pole s pokladem nepřístupné. Poklad může borec kdykoliv odložit, potom se ale může poklad stát majetkem jiných. Pokud borec dopraví poklad na loď vlastní či partnerovu, stává se poklad majetkem daného hráče, nemůže o něj být již dále připraven a borec může kdykoliv později loď opustit, samozřejmě již bez pokladu.

Další pravidla:

- Opuštění moře:** Pokud dojde k borcovu opuštění moře v důsledku hvězdice, musí došlapat do loď podle okraje moře či přes rohové pole teritoriálních vod. Pohybovat se může jen kolmo. Chce-li vstoupit do jiných teritoriálních vod, musí nejdříve vstoupit na rohové pole. Pokud borec opustí moře v důsledku jiném (např. jednosměrný proud ukazující mimo moře), může do moře vstoupit kolmo na pole objevená (až k nim došlape) mimo těchto polí: elektrická ryba, hvězdice, jednosměrné proudy směřující ven z moře, duch Cát a obsazené ostrovy.
- Vyhazování:** Vstoupí-li borec na pole, kde stojí nepřátelský borec, je nepřátelský borec vyhozen zpět na svoji loď. Pokud nesl poklad, tak poklad zůstává na poli, ze kterého byl borec vyhozen. Takový poklad pak může být kýmkoliv dál přesunován. Na jednom poli tedy mohou být pouze borci spoluhračů (výjimka viz n-bahna). Borec, který je na ostrově, nemůže být z něho vyhozen.
- Zajatci:** Zajatec se stane borec, který je proudem (jednosměrným), hvězdicí, vírem či elektrickou rybou přinucen vstoupit na nepřátelskou loď. Zajatec se stane též borec, který je na poli, na které přijela nepřátelská loď. Zajatec je k loď přikován za nohu řetězem, jsou mu povoleny pouze vycházky na pole těsně před loď. Potom musí nosit poklady při svém návratu do loď. Kdykoliv posádka uzná za vhodné, může zajatce hodit žralokům.
- Loď:** V jedné loď nemůže být současně víc borců než tři, včetně zajatců a partnerových borců. Je-li toto pravidlo porušeno, je třeba ihned (v tom samém tahu) zajatce hodit rybám, nebo musí borec ihned opustit loď na pole před loď. V tomto případě jsou přístupná i pole duch Cát, elektrická ryba a obsazené ostrovy. V takovém případě platí pravidlo o vyhazování – tedy i z Cát a ostrovu může být borec vyhozen.
- Utonutí:** V případě, že by se borec dostal do smyčky, která by ho nutila v jednom tahu neustále dokola obíhat několik políček a nebude mu pravidly umožněno zastavit (může se to stát například při určitém rozmístění jednosměrných proudů), dojde k brzkému vyčerpání borce, který bohužel utone a pro tento případ platí pravidla shodná se vstupem na žraloka. Je to hodně hloupá smrt, stává se to velice výjimečně, ale k životu to patří.
- Konec hry:** Hra končí tehdy, když se na tom všichni hráči dohodnou. Zpravidla to bývá tehdy, když už jsou všechny poklady objeveny a přesunuty na loď či nenávratně ztraceny v moři a žádný hráč již netouží po dalším vynikání. Za vynikání se považují všechny tahy, které nevedou k získání pokladu a jsou proto nesmyslné.
- Vítěz:** Hru vyhrává ta strana, která má po skončení hry na svých lodích více pokladů. Pokud jsou hráči partnery, jejich poklady se sčítají dohromady.

