

# PAPEL & MAR SALGADO

## COMPONENTES

58 cartas, 6 auxiliares de jogo, 1 folheto de regras.

## PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Dispõe os auxiliares ao alcance de todos.
2. Baralha as cartas e coloca-as numa pilha, voltada para baixo, ao centro da mesa.
3. Revela as duas primeiras cartas e coloca-as, viradas para cima, ao lado do baralho para formar duas pilhas de descarte.
4. Escolhe o primeiro jogador aleatoriamente.

## OBJETIVO DO JOGO

O jogo decorre em rondas até que um jogador atinja os pontos necessários para a vitória (ver Fim do Jogo). Para ganhares pontos, deves escolher cuidadosamente as cartas e usar os seus efeitos de forma inteligente.

## TURNO DO JOGO

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, os jogadores realizam turnos. Durante um turno, um jogador executa até 3 passos pela seguinte ordem:

1. **Adiciona uma carta à tua mão**, de uma das duas formas possíveis:
    - ▶ **VÊ as duas primeiras cartas do baralho**, escolhe uma para adicionar à tua mão e descarta a outra, virada para cima, na pilha de descarte à tua escolha (se uma das pilhas estiver vazia, terás de a descartar lá);
    - ▶ **OU bisca a carta do topo de uma das duas pilhas de descarte**.
- Nota:** não podes consultar as pilhas de descarte.

2. **Podes jogar pares de cartas DUETO**. As cartas dueto podem ser jogadas em pares para ativar o seu efeito (ver Detalhes das Cartas). Para isso, o jogador coloca as cartas viradas para cima, à sua frente, e

aplica o seu efeito. Não há qualquer limite para o número de pares jogados num turno.

### 3. Podes terminar a ronda

Se tiveres alcançado um mínimo de 7 pontos, somando os pontos das cartas que tens na mão com os das que estão na tua frente (ver Detalhes das Cartas), podes terminar a ronda. Caso contrário, passa a vez ao jogador à tua esquerda.

## FIM DA RONDA

Para terminar uma ronda, revela a tua mão de cartas, declara quantos pontos tens e anuncia **STOP** ou **ÚLTIMA OPORTUNIDADE**.

▶ Escolhe **STOP** se não quiseres correr riscos. **Todos os jogadores revelam as suas mãos** e somam os pontos das suas cartas (na mão e à sua frente).

▶ Escolhe **ÚLTIMA OPORTUNIDADE** se estiveres disposto a apostar que tens mais pontos do que os teus oponentes, depois destes jogarem mais um turno. **Cada um dos outros jogadores faz um último turno** (pegar uma carta + jogar cartas) revelando de seguida a sua mão, que fica protegida de ataques. No final, todos os jogadores comparam os pontos das suas cartas:

▶ Se os pontos do jogador que encerrou a ronda for maior ou igual aos dos seus oponentes, **a aposta está ganha!** Ele soma os pontos das suas cartas + o **bónus de cor** (1 ponto por carta da cor que tiver em maior quantidade). Os oponentes somam apenas o **bónus de cor**.

▶ Se a pontuação do jogador que encerrou a ronda for inferior à de pelo menos um oponente, **a aposta está perdida!** Ele soma apenas o **bónus de cor**. Os adversários somam os pontos das suas cartas.

**NOTA:** caso o baralho acabe no final de um turno, a ronda termina imediatamente sem pontuação.

Os pontos alcançados são adicionados aos das rondas anteriores. Caso algum jogador atinja ou exceda o número de pontos necessários para o fim da partida, o jogo termina. Caso contrário inicia-se a uma nova

### JOGADOR 1 = 7 pts



### JOGADOR 2 = 4 pts



▶ Se o jogador 1 disse **STOP**, os dois jogadores marcam os seus pontos.

▶ Se o jogador disse **ÚLTIMA OPORTUNIDADE**, soma os seus pontos + 2 pontos de bónus de cor (amarelo) = 9 pts. O jogador 2, como não superou, soma só o bónus de cor (azul claro) = 2 pts.

ronda, com a preparação do jogo igual à inicial e começando pelo jogador à esquerda do que despoletou o final da ronda anterior.

## FIM DO JOGO

Se um jogador conseguir as 4 sereias, ganha imediatamente o jogo. Caso contrário, o jogo termina assim que um jogador atinja ou exceda o número necessário de pontos:

▶ **2 / 3 / 4 jogadores: 40 / 35 / 30 pontos**

O jogador com mais pontos vence o jogo. Se vários jogadores estiverem empatados, aquele que marcou mais pontos na última ronda vence.

## DETALHE DAS CARTAS

**Importante:** Sempre que um jogador soma os pontos das suas cartas, consideram-se todas: as da mão e as da mesa.

### Cartas Dueto

1 ponto por cada par de cartas de **caranguejo**.  
**Efeito:** escolhe uma pilha de descarte, consulta-a sem a baralhar e adiciona uma carta à tua mão, sem a revelar.

1 ponto por cada par de cartas de **barco**.  
**Efeito:** faz um novo turno completo de imediato.

1 ponto por cada par de cartas de **peixe**.  
**Efeito:** bisca, para a tua mão, a primeira carta do topo do baralho.

1 ponto por cada conjunto de carta de **nadador** + carta de **tubarão**.  
**Efeito:** escolhe um oponente a quem vais tirar uma carta, aleatoriamente, das que ele tem na mão.

**Nota:** Os pares de Cartas Dueto pontuam, independentemente de terem sido jogados ou não. O efeito é aplicado apenas quando os jogas à tua frente, durante um turno.

### Cartas Sereia

1 ponto por cada carta da cor que o jogador possui em maior número. Se tiveres várias cartas de sereia, verifica quais são as cores seguintes que possuis em maior número e soma uma cor única por cada carta de sereia.  
**Efeito:** se conseguires ter as 4 cartas de sereia, vences imediatamente a partida.

**Nota:** As sereias contam como cartas de cor branca.



Com as duas cartas de sereia, o jogador ganha 7 pontos:  
▶ **4 pontos pela sua cor mais numerosa, o azul claro,**  
▶ **3 pontos pela sua segunda cor mais numerosa, o verde.**

### Cartas Coleção

0, 2, 4, 6, 8 ou 10 pontos caso o jogador possua 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 cartas de **concha**.  
0, 3, 6, 9 ou 12 pontos caso o jogador possua 1, 2, 3, 4 ou 5 cartas de **polvo**.  
1, 3 ou 5 pontos caso o jogador possua 1, 2 ou 3 cartas de **pinguim**.  
0 ou 5 pontos caso o jogador possua 1 ou 2 cartas de **marinheiro**.



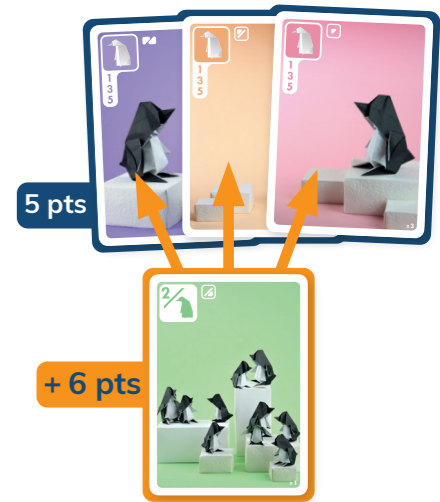
### Cartas Multiplicadoras de Pontos

**O farol**  
1 ponto por cada carta de barco. Esta carta não conta como uma carta de barco.

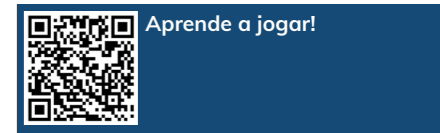
**O cardume**  
1 ponto por cada carta de peixe. Esta carta não conta como uma carta de peixe.

**A colónia de pinguins**  
2 pontos por cada carta de pinguim. Esta carta não conta como uma carta de pinguim.

**O capitão**  
3 pontos por cada carta de marinheiro. Esta carta não conta como uma carta de marinheiro.



**Nota:** O número de elementos representados nas cartas pode variar, isso não tem impacto na pontuação.



## CRÉDITOS

**Autoria:** Bruno Cathala & Théo Rivière  
**Fotografia:** Pierre-Yves Gallard  
**Criação e realização de origamis:** Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard, Com a autorização de Tomoko Fuse para usar os modelos *Solid Shell*, *Navel Shell* e *Spirals*.  
**Tradução & Revisão da versão portuguesa:** Marlene Cunha & Luís Moita Flores  
**ColorADD** é uma linguagem universal, inclusiva e não discriminatória que permite aos daltónicos identificar as cores. Utilizada pela Bombyx sob licença.





# PAPEL & MAR SALGADO

Versão Portuguesa do Original:

# SEA SALT & PAPER

8+ 2-4 30

Bruno Cathala & Théo Rivière  
P.-Y. Gallard & L. Derainne

