

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.



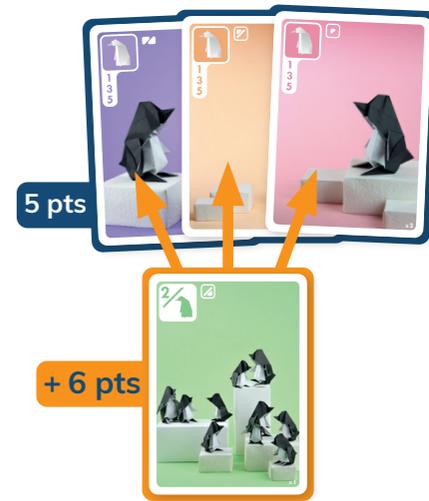
Cartas Multiplicadoras de Pontos

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

