SEA SALT & PAPER



COMPONENTES

58 cartas, 6 ajudas de jogo e 1 livro de regras

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Deixe as ajudas de jogo à mão de todos os jogadores.
2. Embaralhe as cartas viradas para baixo e forme um baralho, ao alcance dos jogadores.
3. Revele as duas primeiras cartas e coloque-as viradas para cima próximo ao baralho formando duas pilhas de descarte.
4. Escolha aleatoriamente o primeiro jogador.

OBJETIVO DO JOGO

O jogo é composto de diversas rodadas, até que um dos jogadores alcance o número de pontos necessários para a vitória (veja Fim do Jogo). Para marcar pontos, você deve escolher cuidadosamente as cartas que você pega, e usar os efeitos delas sabiamente. Pegar os seus oponentes desprevenidos também pode ser uma boa estratégia.

TURNO DE JOGO

Os jogadores realizam os turnos em sentido horário. Durante um turno, um jogador realiza as seguintes etapas:

1. Ele deve adicionar uma carta à mão em uma de duas formas:

▶ OU ele pega as **duas primeiras cartas do baralho,** adiciona uma à mão e descarta a segunda, virada para cima, em uma das pilhas de descarte à escolha dele (se uma das pilhas de descarte estiver vazia, ele não terá escolha - deverá colocar a carta nela);

▶ OU ele pega **a carta do topo de uma das duas pilhas de descarte.**

Importante: O jogador não pode consultar as pilhas de descarte.

2. Cartas duplas podem ser jogadas

As cartas duplas podem ser jogadas em pares para ativar os efeitos delas (veja Detalhes das Cartas). Para isso, o jogador as baixa viradas para cima à frente dele e aplica o efeito. Um jogador pode ativar mais de um efeito durante o próprio turno.

3. A rodada pode ser terminada



Se o jogador atingir 7 pontos ou mais ao contar os pontos nas cartas dele, tanto as em mãos quanto as à frente dele (veja Detalhes das Cartas), ele pode decidir terminar a rodada.

Se não, é a vez do jogador à esquerda dele.

FINAL DA RODADA

Quando um jogador ativa o final da rodada, ele deve revelar as cartas da mão e anunciar **PARE** ou **ÚLTIMA CHANCE.**

▶ Ele diz **PARE** se não quer correr riscos. **Todos os jogadores revelam as mãos** e imediatamente pontuam os pontos das cartas deles (em mãos e à frente deles).

▶ Ele diz **ÚLTIMA CHANCE** se estiver disposto a apostar que possui a maior pontuação ao final da rodada. **Os outros jogadores realizam um último turno cada** (pegam cartas e jogam cartas), no qual eles terminam revelando as cartas da mão, que agora estão protegidas de ataques. Então, todos os jogadores contam os pontos das próprias cartas (em mãos e à frente deles).

▶ Se os pontos do jogador que ativou o final da rodada forem maiores ou iguais aos pontos de seus oponentes, **aposta ganha!** Ele pontua **os pontos das cartas dele + o bônus da cor** (1 ponto para cada carta da cor que ele possuir a maioria). Os oponentes pontuam somente o bônus da cor.

▶ Se sua pontuação for menor do que a pontuação de pelo menos um de seus oponentes, **aposta perdida!** Ele pontua **somente o bônus da cor.** Os oponentes pontuam os pontos das próprias cartas.

Caso especial: Se o baralho estiver vazio ao final do turno de um jogador, a rodada acaba imediatamente sem pontuação.

Os pontos da rodada são somados aos pontos das rodadas anteriores. Se ninguém tiver alcançado ou superado o número de pontos necessários para a vitória, uma nova rodada começa: Todas as cartas são embaralhadas, e o baralho e as pilhas de descarte são criadas novamente. O jogador à esquerda daquele que terminou a rodada anterior começa a nova rodada.

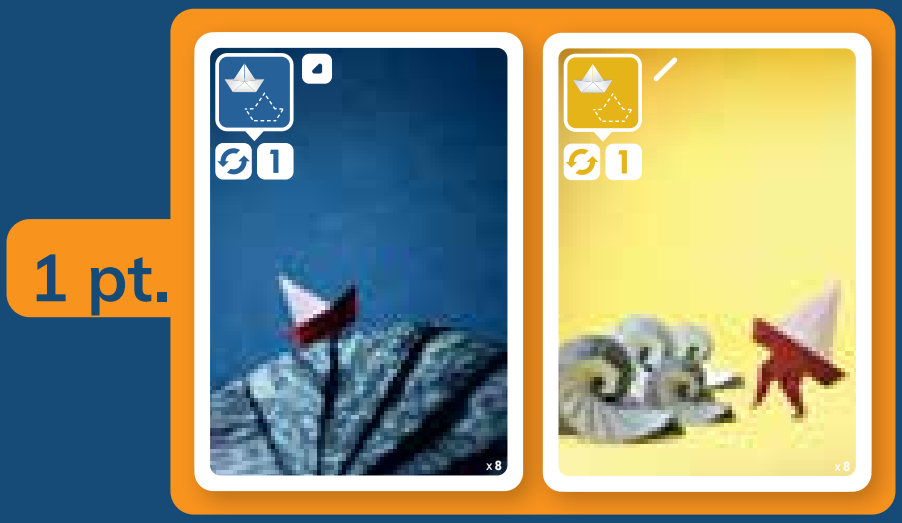
FIM DE JOGO

Se um jogador baixar as 4 sereias, ele imediatamente vence o jogo. Caso contrário, o jogo termina assim que um dos jogadores alcançar ou superar os pontos de vitória necessários:

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

O jogador que tiver mais pontos vence o jogo. Em caso de empate, o jogador que ganhou mais pontos na última rodada vence.

JOGADOR 1 = 7 pontos





JOGADOR 2 = 4 pontos





▶ Se o jogador 1 disser **PARE**, os dois jogadores pontuam os próprios pontos.

▶ Se o jogador 1 disser **ÚLTIMA CHANCE**, o jogador 1 pontua os próprios pontos + 2 pontos adicionais pelo bônus da cor (amarelo) = 9 pontos.
O jogador 2 realiza um último turno e pontua somente o bônus da cor (azul claro) = 2 pontos.

DETALHES DAS CARTAS

Importante: Quando é mencionado que um jogador pontua ou conta os pontos das cartas dele, isso significa tanto aquelas na mão quanto as abertas à frente dele.

Cartas Duplas



x9

1 ponto para cada par de cartas de **caranguejo.**

Efeito: O jogador escolhe uma pilha de descarte, a consulta sem embaralhar, e escolhe uma carta dela para adicionar à mão. Ele não precisa mostrar a carta escolhida para os outros jogadores.



x8

1 ponto para cada par de cartas de **barco.**

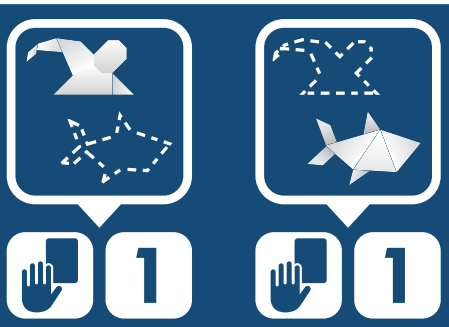
Efeito: O jogador realiza um outro turno imediatamente.



x7

1 ponto para cada par de cartas de **peixe.**

Efeito: O jogador adiciona a carta do topo do baralho de compras à mão.



1 ponto para cada combinação de cartas de **nadador** e de **tubarão**.

x5

Efeito: O jogador rouba uma carta aleatória da mão de outro jogador e a adiciona à mão.

Observação: Os pontos das cartas duplas contam se elas tiverem sido jogadas ou não. Entretanto, o efeito é somente aplicado quando o jogador as baixa à frente dele.

Cartas de Sereia



1 ponto por cada carta da cor que o jogador possuir a maior quantidade. Se ele tiver mais cartas de **sereia**, ele deve verificar quais das outras cores ele possui a maior quantidade. A mesma cor não pode ser contada para mais de uma carta de sereia.

x4

Efeito: Se o jogador baixar 4 cartas de sereia, ele vence o jogo imediatamente.

Observação: Sereias são consideradas cartas brancas.



Com duas sereias, o jogador marca 7 pontos:

- **4 pontos pela maior cor, azul claro.**
- **3 pontos pela segunda maior cor, verde.**

Cartas Colecionáveis



Se o jogador tiver 1, 2, 3, 4, 5, ou 6 cartas de **concha** ele ganha, respectivamente, 0, 2, 4, 6, 8, ou 10 pontos. x6



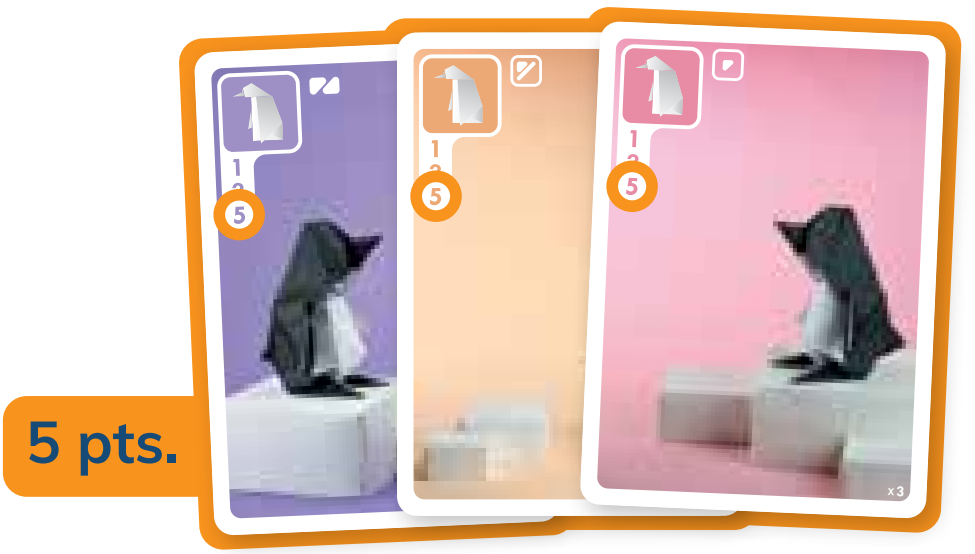
Se o jogador tiver 1, 2, 3, 4, ou 5 cartas de **polvo** ele ganha, respectivamente, 0, 3, 6, 9, ou 12 pontos. x5



Se o jogador tiver 1, 2 ou 3 cartas de **pinguim** ele ganha, respectivamente, 1, 3 ou 5 pontos. x3



Se o jogador tiver 1 ou 2 cartas de **marinheiro** ele ganha, respectivamente, 0 ou 5 pontos. x2



Cartas Multiplicadoras de Pontos



O farol x1
1 ponto para cada carta de barco.
Esta carta não conta como uma carta de barco.



O cardume x1
1 ponto para cada carta de peixe.
Esta carta não conta como uma carta de peixe.

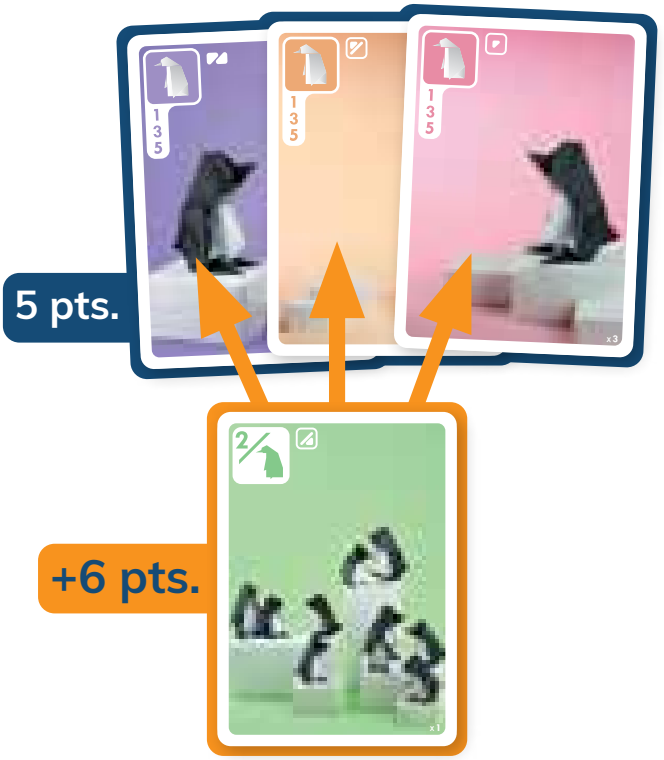


A colônia de pinguins x1
2 pontos para cada carta de pinguim.
Esta carta não conta como uma carta de pinguim.



O capitão x1
3 pontos para cada carta de marinheiro.
Esta carta não conta como uma carta de marinheiro.

Observação: O número de elementos representados na imagem pode variar. Isso não tem nenhum efeito no jogo.



CRÉDITOS

Designers do Jogo: Bruno Cathala & Théo Rivière
Fotógrafo: Pierre-Yves Gallard
Criação e produção do origami: Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard, com a permissão de Tomoko Fuse pelo uso dos modelos de *Solid Shell*, *Navel Shell* e *Spirals*.
ColorADD é uma linguagem universal, inclusiva e não discriminativa que possibilita que daltônicos identifiquem cores. Utilizada por Bombyx sob licença.

GALÁPAGOS

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Maurício Torselli

Revisão: Gabriel Novaes e Felipe Ramos

Diagramação: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br **v1.0**