

SEA SALT & PAPER

COMPONENTI

58 carte da gioco, 6 carte aiuto e un regolamento.

PREPARAZIONE

1. Collocate le carte aiuto in modo che siano consultabili.
2. Mescolate le carte da gioco e collocate il mazzo, coperto, a portata di tutti i giocatori.
3. Rivelate le prime due carte del mazzo e piazzatele vicino ad esso a formare due distinte pile degli scarti.
4. Determinate casualmente il primo giocatore.

OBIETTIVO

La partita si articola in round e prosegue finché un giocatore non raggiunge la soglia di punti richiesta per la vittoria (vd. Fine della Partita). Per fare punti dovete scegliere attentamente le carte da aggiungere alla mano, giocare gli effetti con accortezza e... sorprendere i vostri avversari!

TURNO

I giocatori si alternano ad eseguire turni in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore esegue i seguenti passi:

1. **Acquisizione di una carta** (in uno dei seguenti due modi):
 - ▶ Prende le prime due carte del mazzo, ne aggiunge una alla mano e scarta la seconda, scoperta, su una delle due pile a sua scelta (se una pila è vuota non c'è scelta e deve scartare su di essa).
 - ▶ OPPURE prende la carta in cima ad una delle due pile degli scarti.**Importante:** non è consentito guardare le carte che compongono le pile degli scarti (solo quella in cima è visibile).
2. **Giocata per coppie**
Le coppie di carte identiche possono essere giocate in modo da attivarne gli effetti (vd. Le Carte in dettaglio). Per farlo, il giocatore cala la coppia, scoperta, di fronte a sé e ne applica l'effetto. Nel proprio turno, può calare più coppie e quindi attivare più di un effetto.

3. Chiamata della Fine del Round

Se il giocatore di turno ha raggiunto 7 o più punti sulle proprie carte, prendendo in considerazione sia quelle in mano che quelle calate (vd. Le Carte in Dettaglio), può decidere di chiamare la fine del round corrente.

Altrimenti, il turno passa al giocatore successivo alla sua sinistra.

FINE DEL ROUND

Quando un giocatore chiama la fine del round, rivela la mano e intima l'ALT o lancia una SFIDA.

▶ Se intima l'ALT decide di non correre rischi. Tutti i giocatori rivelano la mano e ricevono immediatamente i punti delle loro carte (in mano e calate di fronte a loro).

▶ Se lancia una SFIDA lascia la possibilità agli avversari di superare il suo punteggio per quel round e tutti gli altri giocatori ottengono un turno finale (acquisizione di una carta + giocata per coppie). Concludono questo turno rivelando la propria mano, che è ora protetta dagli attacchi dei giocatori che devono ancora giocare il loro turno finale. Poi, tutti i giocatori contano i punti sulle carte (in mano e calate di fronte a loro).

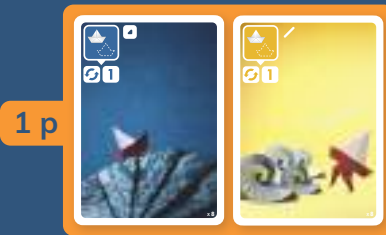
▶ Se il giocatore che ha chiamato la fine del round ha più punti (o pari) a quelli di ciascuno degli avversari, **vince la sfida!** Quel giocatore riceve i punti per le proprie carte + il bonus colore (1 punto per carta del colore più presente nelle sue carte). Gli avversari ricevono solo i punti per il bonus colore.

▶ Se il giocatore che ha chiamato la fine del round ha meno punti di almeno un avversario **perde la sfida!** Riceve solo i punti per il bonus colore. Gli avversari ricevono invece i punti per le proprie carte (ma non il bonus colore).

Caso speciale: se il mazzo è vuoto alla fine del turno di un giocatore, il round termina immediatamente senza assegnazione di punti.

I punti ricevuti sono aggiunti a quelli dei round precedenti. Se nessun giocatore ha raggiunto la soglia richiesta per la vittoria, inizia un altro round: tutte le carte da gioco sono rimescolate per formare un nuovo mazzo e le prime due carte del mazzo sono quindi rivelate per formare le due pile degli scarti. Il giocatore alla sinistra di colui che ha giocato l'ultimo turno apre il nuovo round.

GIOCATORE 1 = 7 PUNTI



GIOCATORE 2 = 4 PUNTI



▶ Se il giocatore 1 intima l'ALT, i due giocatori calcolano i punti..

▶ Se il giocatore 1 lancia la SFIDA, il giocatore 1 calcola i punti + 2 punti extra per il bonus colore (carte gialle) = 9 punti. Il giocatore 2 gioca un ultimo turno e poi riceve solo i punti per il bonus colore (carte blu chiaro) = 2 punti.

FINE DELLA PARTITA

Se un giocatore cala tutte e 4 le sirene vince immediatamente la partita. Altrimenti, la partita termina non appena un giocatore raggiunge la soglia richiesta per la vittoria:

▶ in 2/3/4 giocatori la soglia è di 40/35/30 punti.

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che ha ottenuto più punti nell'ultimo round vince.

LE CARTE IN DETTAGLIO

Importante: quando un giocatore calcola o riceve i punti delle proprie carte, deve sempre considerare sia quelle in mano sia quelle calate di fronte a lui.

Coppie

1 punto per ogni coppia di carte granchio. **Effetto:** il giocatore sceglie una pila degli scarti, la guarda senza cambiare l'ordine delle carte, sceglie una carta da essa e la aggiunge alla propria mano. Non deve mostrare agli altri quale carta ha preso.

1 punto per ogni coppia di carte barca. **Effetto:** il giocatore ottiene immediatamente un altro turno.

1 punto per ogni coppia di carte pesce. **Effetto:** il giocatore aggiunge alla propria mano la carta in cima al mazzo.

1 punto per ogni set costituito da un nuotatore e uno squalo. **Effetto:** il giocatore ruba una carta a caso dalla mano di un altro giocatore e la aggiunge alla propria mano.

Nota: il giocatore riceve i punti per le coppie sia che le carte siano calate sia che non lo siano. Tuttavia l'effetto viene risolto solo nel momento in cui una coppia di carte viene effettivamente calata.

Carte Sirena

1 punto per ogni carta del colore più presente fra quelle del giocatore. Se ha più carte Sirena deve sempre considerare colori diversi per ciascuna, andando quindi a valutare il secondo colore più presente, poi il terzo e così via. **Effetto:** non appena il giocatore ha 4 carte Sirena calate di fronte a sé, vince immediatamente la partita.

Nota: le Sirene contano come carte bianche.

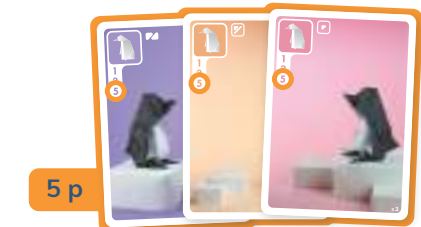


Con queste due sirene, il giocatore ha un totale di 7 punti.

- ▶ 4 punti per il colore più presente (blu chiaro).
- ▶ 3 punti per il secondo colore più presente (verde).

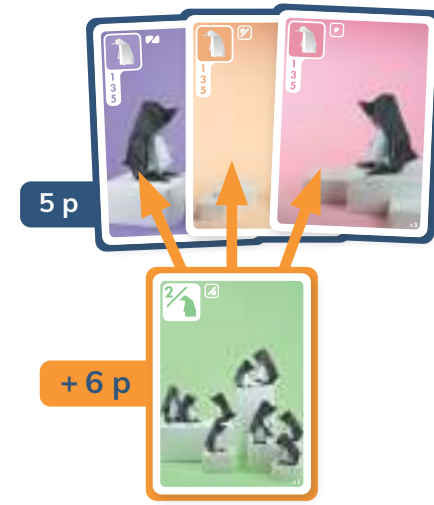
Carte Collezionabili

- 0, 2, 4, 6, 8 o 10 punti a seconda che il giocatore abbia 1, 2, 3, 4, 5 o 6 carte Conchiglia. **x6**
- 0, 3, 6, 9 o 12 punti a seconda che il giocatore abbia 1, 2, 3, 4 o 5 carte Polpo. **x5**
- 1, 3 o 5 punti a seconda che il giocatore abbia 1, 2 o 3 Pinguini. **x3**
- 0 o 5 punti a seconda che il giocatore abbia 1 o 2 carte Marinaio. **x2**



Carte Moltiplicatore

- Il Faro** 1 punto per carta barca. Questa carta non conta come una barca. **x1**
- Il Banco** 1 punto per carta pesce. Questa carta non conta come un pesce. **x1**
- La Colonia** 2 punti per carta pinguino. Questa carta non conta come un pinguino. **x1**
- Il Capitano** 3 punti per carta marinaio. Questa carta non conta come un marinaio. **x1**



Nota: il numero di soggetti rappresentati in una foto può variare. Questo non ha alcun effetto sul gioco.

CREDITI

Autore: Bruno Cathala & Théo Rivière.

Fotografo: Pierre-Yves Gallard.

Ideazione e realizzazione degli origami: Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard, con il permesso di Tomoko Fuse per l'uso dei modelli Solid Shell, Novel Shell e Spirals.

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto.

Revisione: Simona Greco e Marco Rava.

Adattamento Grafico: Mirko Treccani.

ColorADD è un linguaggio universale, inclusivo e non discriminatorio che permette ai daltonici di identificare i colori. Usato sotto licenza di Bombyx.



Avrai notato che le illustrazioni delle carte di Sea, Salt & Paper contengono dei bellissimo origami. Vuoi cimentarti anche tu in questa nobile arte giapponese? Non hai che da provare! Con il dovuto impegno e la necessaria dedizione scoprirai di essere anche tu un abile creatore di capolavori di carta!

Solitamente gli origami partono da un foglio quadrato con due facce colorate in modo differente (tradizionalmente una è nera e l'altra è bianca). Prendi questo lato delle regole, ripiega all'interno la striscia che contiene le istruzioni che stai leggendo (come mostrato in figura). E voilà, ecco il tuo primo foglio di origami pronto per le tue creazioni! In rete puoi trovare un sacco di figure...

