

SEA SALT & PAPER

INHALT

58 Karten, 6 Spielhilfen, 1 Spielregel.

SPIELAUFBAU

1. Legt die Spielhilfen bereit.
2. Mischt die Karten zu einem Stapel und legt diesen mit der Bildseite nach unten in Reichweite.
3. Deckt die ersten beiden Karten auf und legt diese offen neben den Stapel um zwei Ablagestapel zu bilden.
4. Wählt zufällig einen Startspieler.

SPIELZIEL

Das Spiel wird in Runden gespielt, bis ein Spieler die für den Sieg erforderliche Punktzahl erreicht hat (siehe Spielende). Um Punkte zu gewinnen, muss man die Karten, die man nimmt, sorgfältig auswählen und ihre Effekte klug einsetzen. Den Gegner zu überraschen, kann auch eine gute Strategie sein.

SPIELZUG

Die Spieler spielen abwechselnd und im Uhrzeigersinn. Während des Zugs führt der Spieler die folgenden Schritte aus:

1. Er muss eine Karte zu seiner Hand hinzufügen. Dies geschieht auf eine von zwei Möglichkeiten:
 - ▶ ENTWEDER er nimmt die **ersten beiden Karten vom Stapel**, nimmt eine auf die Hand und legt die andere offen auf einen Ablagestapel seiner Wahl (falls ein Ablagestapel leer ist, muss die Karte auf diesen gelegt werden),
 - ▶ ODER er nimmt die **Karte, die oben auf einem der beiden Ablagestapel liegt**.**Wichtig:** Es ist nicht möglich, die Ablagestapel durchzuschauen.

2. **Duo-Karten können gespielt werden.** Duo-Karten können paarweise gespielt werden, um ihren Effekt auszulösen (siehe Kartendetails). Um dies zu tun, legt der Spieler die Karten offen vor sich ab und wendet den Effekt an. Ein Spieler kann mehr als einen Effekt während seines Zuges auslösen.

3. Die Runde kann beendet werden.

Wenn der Spieler 7 Punkte oder mehr erreicht hat, indem er die Punkte auf seinen Karten, sowohl auf der Hand als auch vor ihm ausliegend, zählt (siehe Kartendetails), kann er entscheiden, die Runde zu beenden.

Wenn nicht, ist der Spieler links von ihm an der Reihe.

RUNDENENDE

Wenn ein Spieler das Rundenende auslöst, deckt er seine Handkarten auf und muss **STOP** oder **LETZTE CHANCE** ansagen.

▶ Der Spieler sagt **STOP**, wenn er kein Risiko eingehen will. **Alle Spieler decken ihre Karten auf** und zählen sofort die Punkte auf ihren Karten (auf der Hand und vor ihnen ausliegend).

▶ Der Spieler sagt **LETZTE CHANCE** und deckt die Karten auf, wenn er bereit ist die Wette einzugehen, am Rundenende die meisten Punkte zu haben. **Die anderen Spieler haben jeweils noch einen letzten Zug** (eine Karte nehmen + Karten ausspielen), welchen sie mit dem Aufdecken ihrer Karten abschließen. Nach dem Aufdecken sind die Karten nun vor Angriffen geschützt. Dann zählen alle Spieler die Punkte auf ihren Karten (auf der Hand und vor ihnen ausliegend).

▶ Wenn die Kartenhand des Spielers, der die Wette ausgelöst hat, höher oder gleich ist als die der Gegner, so hat er die **Wette gewonnen!** Er erhält die **Punkte der Karten + den Farbbonus** (1 Punkt pro Karte der Farbe, von der er die meisten hat). Die Gegner erhalten nur die Punkte für den Farbbonus.

▶ Ist die Punktezahl geringer als die mindestens eines Gegners, ist die **Wette verloren!** Der Spieler erhält **nur den Farbbonus**. Die Gegner erhalten die Punkte für ihre Karten.

Spezialfall: Wenn der Stapel am Ende des Zuges eines Spielers leer ist, endet die Runde sofort ohne Wertung, auch wenn ein Spieler zuvor **LETZTE CHANCE** gesagt hat.

Die erzielten Punkte werden zu denen von vorherigen Runden addiert. Wenn keiner der Spieler die für den Sieg erforderliche Punktzahl erreicht oder überschritten hat, beginnt eine neue Runde. Alle Karten werden gemischt und der Stapel sowie die beiden Ablagestapel werden neu gebildet. Der Spieler zur Linken des Spielers, der die vorherige Runde beendet hat, beginnt.

SPIELER 1 = 7 PUNKTE



SPIELER 2 = 4 PUNKTE



▶ Wenn Spieler 1 **STOP** sagt, erhalten beide Spieler ihre Punkte.

▶ Wenn Spieler 1 **LETZTE CHANCE** sagt, erhält Spieler 1 seine Punkte + 2 zusätzliche Punkte für den Farbbonus (gelb) = 9 Punkte
Spieler 2 spielt einen letzten Zug und erhält nur die Farbbonuspunkte (hellblau) = 2 Punkte

SPIELLENDE

Wenn ein Spieler alle 4 Meerjungfrauen ablegt, gewinnt er sofort das Spiel. Ansonsten endet das Spiel, sobald ein Spieler die erforderliche Anzahl an Siegpunkten erreicht oder überschritten hat:

▶ 2 / 3 / 4 Spieler: 40 / 35 / 30 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der in der letzten Runde die meisten Punkte erzielt hat.

KARTENDETAILS

Wichtig: Wenn es heißt, dass ein Spieler die Punkte auf seinen Karten zählt oder wertet, sind damit sowohl die Karten auf der Hand als auch die Karten, die vor dem Spieler liegen, gemeint.

Duo-Karten

x9

1 Punkt für jedes Paar von **Krabben** Karten.
Effekt: Der Spieler wählt einen Ablagestapel, sieht diesen ohne zu Mischen durch und wählt eine Karte daraus auf die Hand. Er muss diese den anderen Spielern nicht zeigen.

1 Punkt für jedes Paar von **Boot** Karten.
Effekt: Der Spieler macht sofort einen neuen Zug.

1 Punkt für jedes Paar von **Fisch** Karten.
Effekt: Der Spieler nimmt die oberste Karte des Stapels auf seine Hand.

1 Punkt für jede Kombination aus **Schwimmer** und **Hai** Karte.
Effekt: Der Spieler stiehlt eine zufällige Karte von einem anderen Spieler und nimmt diese auf seine Hand.

Hinweis: Die Punkte für Duo-Karten zählen unabhängig davon, ob die Karten gespielt worden sind oder nicht. Allerdings wird der Effekt nur dann angewandt, wenn der Spieler die beiden Karten vor sich ablegt.

Meerjungfrauen-Karten

x4

1 Punkt für jede Karte der Farbe, von der der Spieler die meisten hat. Wenn der Spieler mehr **Meerjungfrauen-Karten** hat, muss er prüfen, welche Farbe er am nächsthäufigsten hat. Die gleiche Farbe kann nicht für mehr als eine Meerjungfrauen-Karte gezählt werden.
Effekt: Wenn der Spieler 4 Meerjungfrauen-Karten ablegt, gewinnt er sofort das Spiel.

Hinweis: Meerjungfrauen zählen als weiße Karten



Mit den beiden Meerjungfrauen gewinnt der Spieler 7 Punkte:
▶ 4 Punkte für die häufigste Farbe, hellblau.
▶ 3 Punkte für die zweithäufigste Farbe, grün.

Sammler-Karten

0, 2, 4, 6, 8, oder 10 Punkte, je nachdem, ob der Spieler 1, 2, 3, 4, 5, oder 6 **Muschel** Karten hat. x6

0, 3, 6, 9, oder 12 Punkte, je nachdem, ob der Spieler 1, 2, 3, 4, oder 5 **Oktopus** Karten hat. x5

1, 3, oder 5 Punkte, je nachdem, ob der Spieler 1, 2, oder 3 **Pinguin** Karten hat. x3

0 oder 5 Punkte, je nachdem, ob der Spieler 1 oder 2 **Seemann** Karten hat. x2



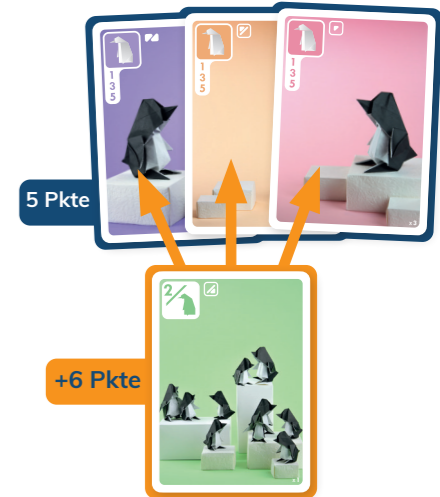
Punkte-Multiplikator-Karten

1 Punkt pro **Boot** Karte. Diese Karte zählt nicht als Boot Karte. x1

1 Punkt pro **Fisch** Karte. Diese Karte zählt nicht als Fisch Karte. x1

2 Punkte pro **Pinguin** Karte. Diese Karte zählt nicht als Pinguin Karte. x1

3 Punkte pro **Seemann** Karte. Diese Karte zählt nicht als Seemann Karte. x1



Hinweis: Die Anzahl der auf den Fotos dargestellten Elemente kann variieren. Dies hat keine Auswirkung auf das Spiel.

CREDITS

Spielentwickler: Bruno Cathala & Théo Rivière
Fotograf: Pierre-Yves Gallard
Gestaltung und Herstellung des Origami: Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard, mit der Genehmigung von Tomoko Fuse für die Verwendung der Modelle Solid Shell, Navel Shell und Spirals.

Deutsche Version und Übersetzung: MM-Spiele - Martin Mader unter Lizenz von Bombyx
Vielen Dank für die Unterstützung bei der deutschen Version an: Michaela Mader, Stephanie Endemann und Ludwig Ott.

ColorADD ist eine universelle, allumfassende und nicht-diskriminierende Sprache, die es Farbblinden ermöglicht, Farben zu erkennen. Verwendet unter der Lizenz von Bombyx.

