

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SEA SALT & PAPER

MATÉRIEL

58 cartes, 6 aides de jeu, un livret de règles.

MISE EN PLACE

1. Placez les aides de jeu à disposition.
2. Mélangez les cartes pour former une pioche, placée face cachée à la portée de tous.
3. Révélez les deux premières cartes et placez-les, face visible, à côté de la pioche pour former deux piles de défausse.
4. Désignez le premier joueur aléatoirement.

BUT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de points requis pour la victoire (voir Fin de partie). Pour gagner des points, vous devez bien choisir les cartes que vous prenez et utiliser judicieusement leurs effets. Prendre vos adversaires de vitesse peut être aussi une bonne stratégie.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, un joueur réalise les étapes suivantes.

1. Il doit ajouter une carte à sa main de l'une de ces deux manières.

► SOIT il prend **les deux premières cartes de la pioche**, en ajoute une à sa main et défausse la seconde, face visible, sur la défausse de son choix (si une défausse est vide, il n'a pas le choix et doit y mettre sa carte).

► SOIT il prend **la carte placée sur le dessus de l'une des deux défausses**.

Note : il n'est pas possible de consulter les défausses.

2. Il peut poser des cartes duo

Les cartes duo peuvent être jouées par deux pour déclencher leur effet (voir Détail des cartes). Pour cela, le joueur pose les cartes

devant lui, face visible, et en applique l'effet. Un joueur peut déclencher plusieurs effets lors de son tour.

3. Il peut mettre fin à la manche

Si le joueur a atteint 7 points ou plus en comptant les points de ses cartes, de sa main et devant lui (voir Détail des cartes), il peut décider de déclencher la fin de la manche. Sinon, c'est à son voisin de gauche de jouer.

FIN DE LA MANCHE

Quand un joueur déclenche la fin de la manche, il révèle sa main et doit annoncer **STOP** ou **DERNIÈRE CHANCE**.

► Il dit **STOP** s'il ne souhaite pas prendre de risque. **Tous les joueurs révèlent leur main** et marquent immédiatement les points de leurs cartes (de leur main et devant eux).

► Il dit **DERNIÈRE CHANCE** s'il prend le pari d'avoir le plus de points en fin de manche. **Les autres joueurs jouent chacun un dernier tour** (prendre une carte + poser) qu'ils terminent en révélant leur main. Elle est maintenant protégée en cas d'attaque. Puis tous les joueurs comptent les points de leurs cartes (de leur main et devant eux).

► Son score est supérieur ou égal à celui des adversaires. **Pari remporté !** Il marque **les points de ses cartes + le bonus couleur** (1 point par carte de la couleur qu'il possède en plus grand nombre). Les adversaires marquent uniquement leur bonus couleur.

► Son score est strictement inférieur à celui d'au moins un adversaire. **Pari perdu !** Il ne marque **que le bonus couleur**. Les adversaires marquent les points de leurs cartes.

Cas particulier : si la pioche est vide à la fin du tour d'un joueur, la manche se termine immédiatement sans décompte de points.

Les points marqués sont ajoutés à ceux des manches précédentes. Si personne n'a atteint ou dépassé le nombre de points requis pour la victoire, une nouvelle manche commence. Toutes les cartes sont mélangées, la pioche et les piles de défausse sont reconstituées. Le joueur à gauche de celui qui a mis fin à la manche précédente commence.

JOUEUR 1 = 7 pts



1 pt



6 pts

JOUEUR 2 = 4 pts



1 pt



2 pts

► Si le joueur 1 dit **STOP**, les deux joueurs marquent leurs points.

► Si le joueur 1 dit **DERNIÈRE CHANCE**, il marque ses points + 2 pts supplémentaires pour le bonus couleur (jaune) = 9 pts. Le joueur 2 joue un dernier tour et ne marque que le bonus couleur (bleu clair) = 2 pts.

FIN DE PARTIE

Si un joueur pose les 4 sirènes, il remporte immédiatement la partie. Sinon, la partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points requis pour la victoire :

► **2 / 3 / 4 joueurs : 40 / 35 / 30 points**

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a mis fin à la dernière manche qui l'emporte.

DÉTAIL DES CARTES

Important : quand il est dit que le joueur compte ou marque les points de ses cartes, il s'agit de celles qu'il a en main et de celles qu'il a posées devant lui.

Cartes duo

1 point par paire de cartes **crabe**. x9



Effet : le joueur choisit une défausse sans la consulter avant et y choisit une carte qu'il ajoute à sa main, sans jamais changer l'ordre des cartes. Il n'est pas tenu de faire connaître son choix aux autres joueurs.



1 point par paire de cartes **bateau**. x8



Effet : le joueur rejoue immédiatement.



1 point par paire de cartes **poisson**. x7

Effet : le joueur ajoute à sa main la première carte de la pioche.



1 point par combinaison carte **nageur** + carte **requin**. x5

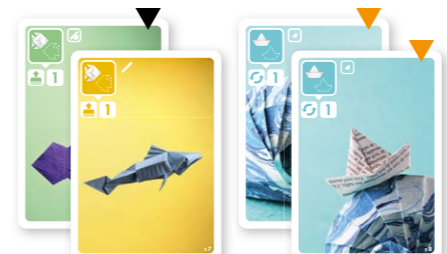


Effet : le joueur choisit un autre joueur et lui vole une carte au hasard qu'il ajoute à sa main.

Note : les points des cartes duo comptent, que les cartes aient été posées ou non. L'effet est appliqué uniquement lorsque le joueur pose les deux cartes devant lui.

Cartes sirène

1 point par carte de la couleur que le joueur possède en plus grand nombre. S'il a d'autres cartes **sirène**, il doit regarder quelles sont les couleurs suivantes qu'il a en plus grand nombre. Il ne peut pas compter la même couleur pour plusieurs cartes sirène. **Effet :** s'il pose les 4 cartes sirènes, le joueur gagne immédiatement la partie.



Avec ses deux sirènes le joueur gagne 6 pts : ► **4 pts pour sa plus grande couleur, le bleu clair,**

► **2 pts pour sa deuxième plus grande couleur, le vert.**

Cartes collection



0, 2, 4, 6, 8 ou 10 points selon que le joueur possède 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 cartes **coquillage**. x6



0, 3, 6, 9 ou 12 points selon que le joueur possède 1, 2, 3, 4 ou 5 cartes **poulpe**. x5



1, 3 ou 5 points selon que le joueur possède 1, 2 ou 3 cartes **manchot**. x3



0 ou 5 points selon que le joueur possède 1 ou 2 cartes **moussaillon**. x2



Cartes multiplicateur de points



Le phare x1
1 point par carte bateau. Cette carte ne compte pas comme une carte bateau.



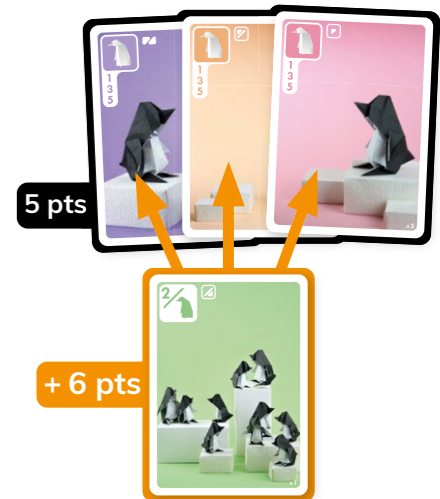
Le banc de poissons x1
1 point par carte poisson. Cette carte ne compte pas comme une carte poisson.



La colonie de manchots x1
2 points par carte manchot. Cette carte ne compte pas comme une carte manchot.



Le capitaine x1
3 points par carte moussaillon. Cette carte ne compte pas comme une carte moussaillon.



Note : le nombre d'éléments représentés sur les photos peut varier, cela n'a pas d'incidence.



LES RÈGLES EN QUELQUES MINUTES

CRÉDITS

Auteurs : Bruno Cathala & Théo Rivière
Photographe : Pierre-Yves Gallard
Création et réalisation des origamis : Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard, avec l'autorisation de Tomoko Fuse pour l'utilisation des modèles Solid Shell, Navel Shell et Spirals.
ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux daltoniens d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.

 **ColorADD**
The Color Alphabet

