

SEA SALT & PAPER

2-4 spelers, 8+ jaar, 30 minuten

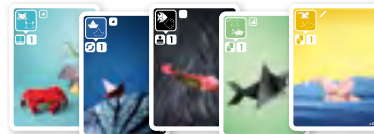
Bruno Cathala & Théo Rivière

Origami van Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard

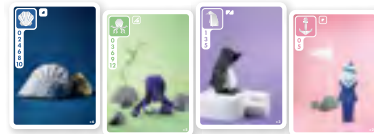
INHOUD

• 58 kaarten in 11 kleuren:

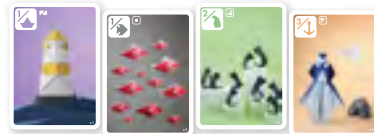
34 actiekaarten
(krab, boot, vis, haai, zwemmer)



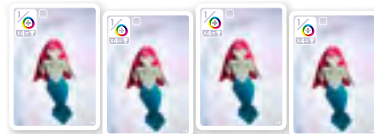
16 verzamelkaarten
(schelp, octopus, pinguïn, matroos)



4 bonuskaarten
(vuurtoren, school, kolonie, kapitein)



4 zeemeerminnen



- 4 spelregelhulpjes
- 2 kleurenoverzichten
- Deze spelregels

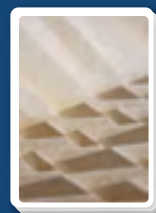
SPELOVERZICHT

Julie spelen **meerdere rondes**. Je wint het spel als je genoeg punten hebt verzameld (40 punten bij 2 spelers, 35 bij 3 en 30 bij 4). Je wint ook onmiddellijk het spel als je in een ronde 4 zeemeerminnen weet te verzamelen.

Elke beurt pak je een kaart. Die kaarten kunnen je aan het eind van de ronde punten opleveren. Sommige kaarten kun je meteen uitspelen om een extra actie te krijgen. Een ronde eindigt als je minstens 7 punten hebt en **STOP** of **LAATSTE KANS** roept. Kies je moment goed en scoor extra punten met een slimme weddenschap.

RONDE VOORBEREIDEN

1. Houd de spelregelhulpjes en kleurenoverzichten apart. **Schud** de rest van de kaarten.
2. Vorm een **gesloten trekstapel** (dus met de rugzijdes van de kaarten naar boven) en leg die midden op tafel.
3. Trek 2 kaarten van de trekstapel en leg die open naast de trekstapel. Dit zijn de **2 aflegstapels**.
4. Bepaal wie de eerste ronde mag **beginnen**. In volgende rondes begint de speler links van de speler die de ronde beëindigd heeft.



Beginsituatie: 1 trekstapel en 2 open aflegstapels

SPELVERLOOP

Speel om beurten met de wijzers van de klok mee. In je beurt kun je achtereenvolgens deze 3 dingen doen: **pakken, spelen** en **stoppen**.

Een kaart pakken

Elke beurt **moet** je een kaart aan je hand toevoegen. Je mag kiezen hoe:

A Pak de **bovenste kaart** van een van de twee aflegstapels en neem die op hand.

Let op: je mag de andere kaarten op de aflegstapel niet bekijken.

- OF -

B Trek **2 kaarten** van de trekstapel, neem er 1 op hand en leg de andere open bovenop een van de twee aflegstapels.

Let op: als een van de aflegstapels leeg is, dan **moet** je daar je kaart op afleggen.

Actiekaarten spelen

Daarna **mag** je actiekaarten uit je hand spelen. Actiekaarten speel je in paren. Van krabben, boten en vissen moet je altijd 2 kaarten van dezelfde soort spelen. Een haai moet je samen met een zwemmer spelen.

Leg het paar dat je speelt open op tafel en **voer de bijbehorende actie uit**. Acties zijn bijvoorbeeld een kaart pakken, nog een beurt spelen, enzovoorts. Op de achterkant leggen we de actiekaarten in detail uit.

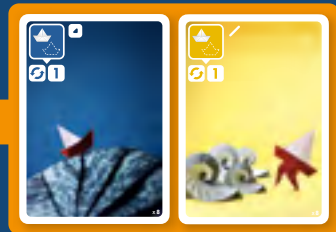
Let op: je **mag** meerdere paren in je beurt spelen. De kleur van de kaarten maakt niet uit voor het vormen van paren.

Actiekaarten leveren aan het eind van de ronde ook punten op: 1 punt per paar. Het maakt niet uit of je actiekaarten speelt of niet: je krijgt sowieso de punten voor elk paar.

Stoppen en wedden

Als je minstens **7 punten** hebt (handkaarten en gespeelde kaarten samen), **mag** je nu **STOP** of **LAATSTE KANS** roepen.

1p



6p



Lidwien heeft 7 punten: 2 boten (1 punt) en 3 inktvissen (6 punten)

VOORBEELD PUNTENTELLING

Lidwien heeft genoeg punten om de ronde te beëindigen. Ze kan kiezen om door te spelen, maar daar helpt ze Lara misschien mee. Ze kiest om te beëindigen. Hoeveel punten dat oplevert, hangt er vanaf of ze **STOP** of **LAATSTE KANS** roept:

A **STOP:** geen weddenschap en dus krijgen en Lidwien en Lara gewoon de punten voor hun kaarten. Lidwien 7 en Lara 4.

B **LAATSTE KANS:** Lara mag nu nog een laatste beurt spelen. Daarna tellen ze de punten. Lidwien heeft er meer dan Lara en dus wint ze de weddenschap. Lara verliest haar 4 punten, maar krijgt als troost nog wel 2 punten voor haar blauwe kaarten (de kleur waar ze de meeste kaarten van heeft).

Lidwien houdt haar 7 punten en krijgt 2 bonuspunten voor haar 2 gele kaarten (geel is de kleur waar zij de meeste kaarten van heeft).

1p



2p



Lara heeft 4 punten: 2 vissen (1 punt), 2 boten (1 punt) en 2 schelpen (2 punten)

A Roep **STOP** om de ronde meteen te beëindigen. Leg allemaal je handkaarten open op tafel en tel de punten.

- OF -

B Roep **LAATSTE KANS** als je zeker van je zaak bent en wilt **wedden** dat jij de meeste punten hebt. Leg je kaarten open op tafel. De andere spelers spelen allemaal nog 1 beurt (pakken + spelen) die ze afsluiten door hun handkaarten open op tafel te leggen. Tel de punten. Als je de meeste punten hebt, krijg je een **bonus**, zo niet dan kost dat je punten. We leggen dat verderop in detail uit bij de puntentelling.

Let op: van handkaarten die open op tafel zijn gelegd mag je niet meer stelen. Die zijn dus veilig.

In het **uitzonderlijke geval** dat je de ronde nog niet mag beëindigen, maar de trekstapel leeg is, eindigt de ronde en krijgt niemand punten.

PUNTENTELLING

Na elke ronde tel je de punten:

1. Per paar **actiekaarten** krijg je 1 punt.
2. Per soort **verzamelkaart** krijg je punten. Hoe meer verzamelkaarten je hebt van een soort, hoe meer punten je krijgt. De cijfers op de verzamelkaarten geven aan hoeveel.
3. **Bonuskaarten** geven je extra punten voor elke kaart van de afgebeelde soort.
4. Een **zeemeermin** geeft je 1 punt per kaart van de kleur waarvan je er de meeste hebt. Kijk voor een tweede zeemeermin naar de kleur waar je daarna de meeste kaarten van hebt. Enzovoorts.

Tel al deze punten bij elkaar op. Als er niemand heeft gewed (de ronde is dus afgelopen omdat iemand **STOP** heeft geroepen), dan is het hiermee klaar. **Tel je punten** op bij die van de voorgaande rondes en kijk of je al gewonnen hebt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op 2 manieren eindigen: een van de spelers heeft aan het eind van de ronde **voldoende punten**. Of iemand heeft in een ronde **4 zeemeerminnen** weten te verzamelen. Die speler wint dan meteen het spel.

Hier zie je hoeveel punten je nodig hebt om te winnen afhankelijk van het aantal spelers:

- 2 spelers: 40 punten
- 3 spelers: 35 punten
- 4 spelers: 30 punten



Bij een gelijke stand wint de speler die in de laatste ronde de meeste punten heeft gehaald.

TIPS

- Als iemand 4 zeemeerminnen heeft, is het spel meteen afgelopen. Houd de zeemeerminnen dus goed in de gaten!
- De plaatjes op de kaarten verschillen, maar dat heeft verder geen betekenis. De achtergrondkleur is wel van belang.
- Als je twijfelt welke kleur een kaart heeft, kijk dan naar het ColorADD icoontje linksboven op de kaart. Dit is ook heel handig voor kleurenblinden.

Weddenschap afhandelen

Als jij **LAATSTE KANS** hebt gezegd dan betekent dat een weddenschap. Heb jij de meeste punten, dan win je de weddenschap. Heeft er iemand anders meer punten, dan verlies je. Bij gelijkspel win jij de weddenschap ook. Dat heeft gevolgen voor de puntentelling:

A Je **WINT:** iedereen behalve jij raakt alle punten van deze ronde kwijt. Als **troost** krijgt iedere speler (ook jij) 1 punt per kaart van de kleur waarvan die speler er de meeste heeft. Voor jou is dat dus een **bonus**. Voor de andere spelers zijn dat de enige punten deze ronde.

- OF -

B Je **VERLIEST:** jij raakt al je punten van deze ronde kwijt. Als troost krijg je 1 punt per kaart van de kleur waarvan je er de meeste hebt. De andere spelers houden gewoon hun punten.

Voor Sea Salt & Paper is ook een kleine uitbreiding beschikbaar, genaamd **Extra Salt**. Deze uitbreiding (apart verkrijgbaar) voegt 8 extra kaarten aan het spel toe: een kreeft, een zeepaardje, twee kwallen, drie zee sterren en een krabbenklier.

We raden aan om eerst het basisspel te spelen. Maar voor meer verdieping en variatie is Extra Salt zeker aan te bevelen.

Extra Salt is verkrijgbaar in de spellenspecialzaak en op gaminbiz.nl.



OVERZICHT VAN DE KAARTEN

Er zijn 4 verschillende soorten kaarten in het spel: actiekaarten, verzamelkaarten, bonuskaarten en zeemeerminnen. We leggen van elk van de kaarten hieronder uit hoe ze precies werken.

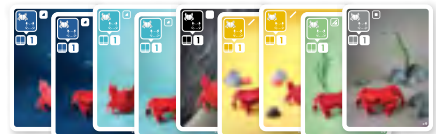
Actiekaarten

Actiekaarten zijn de enige kaarten die je tijdens je beurt mag spelen. Je speelt ze altijd in paren: twee actiekaarten van dezelfde soort (**behalve** de zwemmer en de haai, die samen een paar vormen).

Elke actiekaart heeft een unieke actie die je uitvoert als je de kaart speelt. Bij de punten-telling levert elk paar actiekaarten 1 punt op.

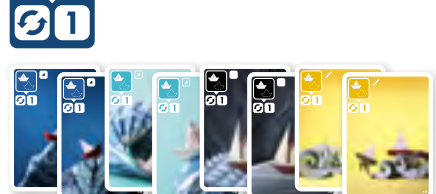
KRAB

Punten: 1 punt voor 2 krabben.
Actie: kies een aflegstapel, bekijk de kaarten (zonder de volgorde te veranderen) en neem er 1 op hand. Je hoeft de gekozen kaart niet te laten zien.



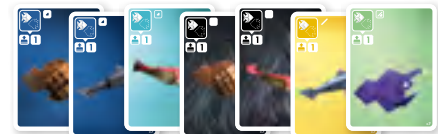
BOOT

Punten: 1 punt voor 2 boten
Actie: je krijgt meteen nog een beurt (pakken + spelen + stoppen).



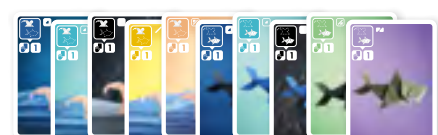
VIS

Punten: 1 punt voor 2 vissen
Actie: pak de bovenste kaart van de trekstapel en neem die op hand.



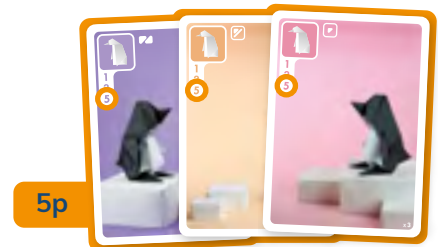
ZWEMMER + HAAI

Punten: 1 punt voor elk paar zwemmer + haai
Actie: steel blind een kaart uit de hand van een andere speler en neem die op hand.



Verzamelkaarten

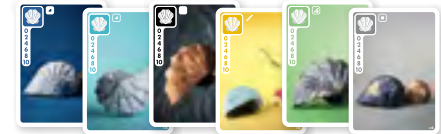
Deze kaarten kun je niet spelen. Aan het eind van de ronde krijg je er punten voor afhankelijk van het aantal kaarten dat je van een soort hebt: hoe meer kaarten, hoe meer punten het setje waard is.



3 pinguïns zijn samen 5 punten waard.

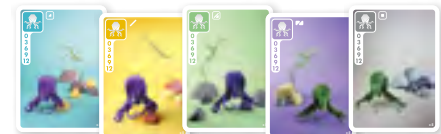
SCHELP

Punten: 0, 2, 4, 6, 8 of 10 punten als je in totaal 1, 2, 3, 4, 5 of 6 schelpenkaarten hebt.
Actie: geen



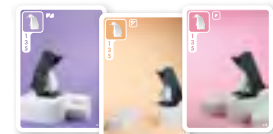
OCTOPUS

Punten: 0, 3, 6, 9 of 12 punten als je in totaal 1, 2, 3, 4 of 5 octopuskaarten hebt.
Actie: geen



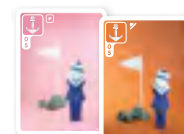
PINGUÏN

Punten: 1, 3 of 5 punten als je in totaal 1, 2 of 3 pinguïnkaarten hebt.
Actie: geen



MATROOS

Punten: 0 of 5 punten als je in totaal 1 of 2 matrooskaarten hebt.
Actie: geen



Bonuskaarten

Ook bonuskaarten kun je niet spelen. Ze zijn zelf bovendien geen punten waard. Maar ze geven je wel extra punten voor andere kaarten die je hebt en maken het zo aantrekkelijker om die kaarten te sparen.

VUURTOREN

1 punt per bootkaart.
Let op: telt zelf niet als bootkaart.

SCHOOL VISSER

1 punt per viskaart.
Let op: telt zelf niet als viskaart.

PINGUÏNKOLONIE

2 punten per pinguïnkaart.
Let op: telt zelf niet als pinguïnkaart.

KAPITEIN

3 punten per matrooskaart.
Let op: telt zelf niet als matrooskaart.



De pinguïnkolonie levert 2 punten extra per pinguïnkaart op. Met de 5 die je al had erbij heb je dus in totaal 11 punten.

Zeemeerminnen

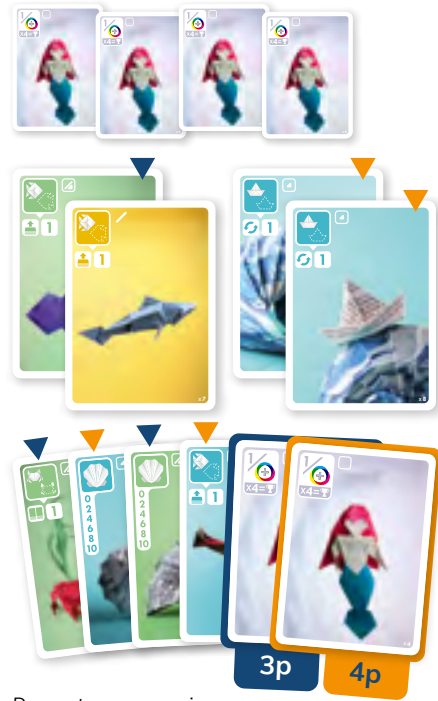
Zeemeerminnen geven zowel punten als een kans op onmiddellijke overwinning.

ZEEMEERMIN

Punten: je krijgt 1 punt per kaart van de kleur waarvan je de meeste kaarten hebt. Heb je meerdere zeemeerminnen, dan kijk je voor de tweede zeemeermin naar de kleur waar je de op-een-na meeste kaarten van hebt. Enzovoorts.

Actie: als je aan het eind van de ronde 4 zeemeerminnen op hand hebt, eindigt meteen het spel en heb jij gewonnen.

Let op: zeemeerminnen hebben zelf ook een kleur. Ze tellen als witte kaarten.



De eerste zeemeermin levert 4 extra punten op voor de 4 lichtblauwe kaarten. De tweede zeemeermin geeft 3 extra punten voor de groene kaarten.

SPELLENTIPS

Als je na het spelen van Sea Salt & Paper zin hebt gekregen in nog meer spellen, dan hebben we hier nog een paar tips voor je:

FIKA

Je speelt beiden een cafébaas die koffie en gebak moet serveren aan de klanten. Elke kaart heeft een effect, maar levert ook punten op. Een lekker pittig en interactief spel voor 2 spelers vanaf 10 jaar. **Speelgoed v/h Jaar 2023.**

QUIBBLES

Een snel verzamelspel voor het hele gezin. Wie als eerste 21 punten haalt, wint. Ruil slim kaarten uit je hand met die op tafel. Een beetje kunnen rekenen helpt! Vrolijk en verrassend spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar (met solovariant).

ROBO FACTORY



Over een paar jaar zijn robots overal: in huis, op school, in de winkels! Jij leidt een robotfabriek en moet klanten de robot bezorgen die ze nodig hebben. Analyseer de hints die ze geven en probeer de robot te maken die bij ze past. Een spel voor 2 tot 6 masterminds vanaf 8 jaar.

LUISTERTIP



Voor die schaarse momenten dat een spelletje spelen echt niet mogelijk is, hebben we hier nog een leuke tip voor je: luister eens naar de Spel op Tafel podcast. Daar hoor je wekelijks het laatste spellennieuws met leuke achter-de-schermen reportages en spellentips. www.speloptafel.nl

CREDITS

Bedenkers: Bruno Cathala & Théo Rivière

Fotograaf: Pierre-Yves Gallard

Origami: Lucien Derainne & Pierre-Yves Gallard, met toestemming van Tomoko Fuse voor het gebruik van hun Solid Shell, Navel Shell en Spirals modellen.

Nederlandse bewerking: Michiel de Wit.

Met vragen en opmerkingen over dit spel kun je altijd even een berichtje sturen naar service@gaminbiz.nl. Speciale dank Stijn Voets en alle andere mensen die deze Nederlandse editie mede mogelijk hebben helpen te maken. Veel plezier!

COLORADD

ColorADD is een universele code die kleurenblinden helpt kleuren te herkennen. Bombyx heeft een licentie voor het gebruik ervan. Op de 2 meegeleverde kleurenoverzichtkaarten zie je precies wat elke code betekent.

