

OCÉANOS DE PAPEL

COMPONENTES

58 cartas, 4 referencias, 2 códigos de colores y este reglamento.

PREPARACIÓN

1. Reparte una carta de referencia a cada persona y deja a mano las cartas de códigos de colores.
2. Baraja todas las cartas. Forma un mazo con ellas y colócalo al alcance de todo el mundo, boca abajo.
3. Revela las dos primeras cartas y colócalas boca arriba al lado del mazo, para formar dos pilas de descarte.
4. Elegid a una persona aleatoriamente para que comience la partida.

OBJETIVO DEL JUEGO

La partida se juega durante un número indeterminado de rondas hasta que alguien alcance la puntuación necesaria para obtener la victoria (ver *Fin de la Partida*). Para obtener puntos, debes elegir qué cartas tomas y usar sus efectos con astucia. Pillar a tus rivales por sorpresa también es una buena estrategia.

TURNO DE JUEGO

Los turnos se juegan en sentido horario. Durante tu turno, **realiza** los siguientes tres pasos:

1. **Añade una carta a tu mano (obligatorio)**. Hay dos maneras de hacerlo:

▶ O BIEN tomas las **dos primeras cartas del mazo**, añades una a tu mano y colocas la otra boca arriba en una pila de descarte a tu elección (si una de las pilas de descarte está vacía, es obligatorio colocarla ahí),

▶ O BIEN tomas **la carta superior de una de las pilas de descarte**.

Importante: No puedes mirar el resto de cartas de las pilas de descarte, solo debe estar visible la superior.

2. Puedes jugar cartas Dúo (opcional).

Las cartas Dúo se pueden jugar en parejas para activar su efecto (ver Detalles de las Cartas). Para hacerlo, debes colocar a la vez ambas cartas boca arriba **delante de ti** y aplicar su efecto. Puedes jugar más de una pareja de cartas Dúo durante tu turno.

3. Puedes terminar la ronda (opcional).



Si tienes 7 puntos o más entre todas tus cartas (ver Detalles de las Cartas), puedes decidir terminar la ronda. Si no lo haces, el turno pasa a la persona a tu izquierda.

FIN DE LA RONDA

Cuando alguien decide terminar la ronda, debe revelar su mano de cartas y anunciar **ALTO** o **ÚLTIMA OPORTUNIDAD**.

► Decir **ALTO** supone no arriesgarse. **Cada persona revela su mano** y obtiene los puntos de **todas sus cartas** (en su mano y delante de sí).

► Decir **ÚLTIMA OPORTUNIDAD** supone apostar a tener más puntos que nadie al final de la ronda. Cada persona (excepto quien haya terminado la ronda) **tiene un último turno** (pasos 1 y 2 del turno de juego), y no puede realizar ataques (robar cartas con el Dúo Tiburón y Bañista). Por último, cada persona cuenta los puntos de **todas sus cartas** (en su mano y delante de sí).

► Si quien dijo **ÚLTIMA OPORTUNIDAD** tiene igual o más puntos que el resto, **¡ha ganado la apuesta!** Esa persona obtiene **los puntos de sus cartas + la bonificación de color** (1 punto por cada carta del color que más tenga). Sus rivales solo puntúan su bonificación de color.

► Sin embargo, si tiene menos puntos que **cualquier rival**, **¡ha perdido la apuesta!** Quien apostó **solo puntúa su bonificación de color**, y sus rivales obtienen los puntos de sus cartas (en su mano y delante de sí).

Bonificación de color: 1 punto por cada carta del color que más tenga.

Cada persona anota los puntos obtenidos esta ronda y los suma a los que consiguiera en rondas anteriores. Si nadie ha alcanzado o superado los puntos necesarios para obtener la victoria (ver Fin de la Partida), quien terminara la ronda baraja todas las cartas y revela dos para formar las dos pilas de descarte. La persona a su izquierda comienza la nueva ronda.

Nota: Si el mazo **se queda sin cartas** durante tu turno, la ronda termina inmediatamente y nadie puntúa.

Cartas de Domingo



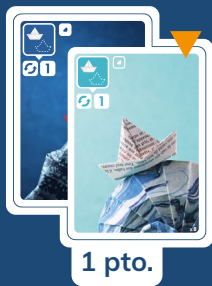
Ejemplo:

Si Domingo dice **ALTO**, tanto él como Lucía obtienen los puntos de sus respectivas cartas (en su mano y delante de sí). Domingo obtendría **7 puntos** y Lucía **4 puntos**.

Sin embargo, si Domingo dice **ÚLTIMA OPORTUNIDAD**, él obtiene los **7 puntos** de sus cartas y, además,
▶ **2 puntos adicionales por su bonificación de color (amarillo) = 9 ptos.**

Como Domingo dijo **ÚLTIMA OPORTUNIDAD**, Lucía juega un último turno y, por tanto,
▶ **solo puntúa por su bonificación de color (azul claro) = 2 ptos.**

Cartas de Lucía



FIN DE LA PARTIDA

Si, en cualquier momento, alguien tiene en su mano las 4 Sirenas, **gana inmediatamente**. Si no se da este caso, la partida termina una vez alguien alcance o supere el número de puntos requeridos para ganar:

► 2/3/4 personas: 40/35/30 puntos

Quien tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, gana quien consiguiera más puntos en la última ronda.

DETALLES DE LAS CARTAS

Las cartas tienen dos utilidades: un **efecto** durante el juego y una **puntuación** al finalizar la ronda. Cuando alguien cuenta los puntos de sus cartas, suma tanto las cartas de su mano como las que ha jugado delante de sí.

Cartas Dúo



x9

1 punto por cada pareja de **Cangrejos**.

Efecto: Elige una pila de descarte, mira todas sus cartas sin cambiar su orden y añade a tu mano una de ellas a tu elección, sin enseñarla al resto.



x8

1 punto por cada pareja de **Barcos**.

Efecto: Juega otro turno inmediatamente.



x7

1 punto por cada pareja de **Peces**.

Efecto: Añade la carta superior del mazo a tu mano.



x5

1 punto por cada pareja de **Tiburón y Bañista**.

Efecto: Roba una carta aleatoria de la mano de un rival a tu elección y añádela a tu mano.



Los puntos por las cartas Dúo se obtienen tanto si has jugado las cartas delante de ti como si las mantienes en tu mano. Sin embargo, el efecto solo se activa si las juegas delante de ti. Una carta Dúo suelta, es decir, sin su correspondiente pareja, solo otorga puntos para la bonificación de color, si procede.

Cartas de Sirena



1 punto por cada carta del **color que más tengas**. x4
 Si tienes dos cartas de Sirena, la segunda te sirve para puntuar 1 punto por cada carta del segundo color que más tengas, y así sucesivamente. No puedes contar el mismo color para más de una carta de Sirena.

Efecto: Si tienes las 4 cartas de Sirena en tu mano, ganas inmediatamente la partida.

Nota: Las cartas de Sirena cuentan como cartas de color blanco.



Con dos cartas de Sirena, Domingo obtiene 7 puntos:
 ► 4 pts. por el color que más tiene: azul claro.
 ► 3 pts. por el segundo color que más tiene: verde claro.



Cartas de Colección



0/2/4/6/8/10 puntos, si tienes 1/2/3/4/5/6 cartas de **Concha**.

x6



0/3/6/9/12 puntos, si tienes 1/2/3/4/5 cartas de **Pulpo**.

x5



1/3/5 puntos, si tienes 1/2/3 cartas de **Pingüino**.

x3



0/5 puntos, si tienes 1/2 cartas de **Ancla**.

x2

Cartas de Multiplicador



Faro

1 punto por cada carta de **Barco**.
Esta carta no cuenta como carta de Barco.

x1



Banco de Peces

1 punto por cada carta de **Peces**.
Esta carta no cuenta como carta de Peces.

x1



Colonia de Pingüinos

2 puntos por cada carta de **Pingüino**.
Esta carta no cuenta como carta de Pingüino.

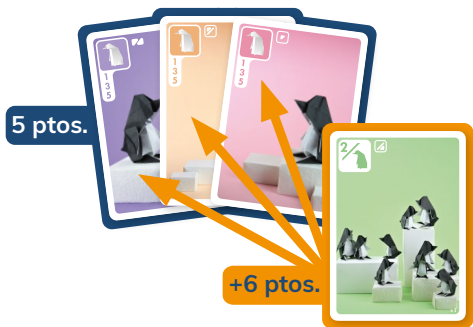
x1



Capitán

3 puntos por cada carta de **Ancla**.
Esta carta no cuenta como carta de Ancla.

x1



**APRENDE
A JUGAR EN
MINUTOS**

Nota: La cantidad de elementos en el arte de una carta puede variar y no tiene efecto en la partida. Solo importan los iconos en la esquina superior izquierda de las cartas.

EDICIÓN EN ESPAÑOL



© 2023 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Diseño Gráfico: Jesús R. Mejías

tranjisgames.com     @tranjisgames

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

EDICIÓN ORIGINAL



Diseño del juego: Bruno Cathala y Théo Rivière

Fotografía: Pierre-Yves Gallard

Creación y producción de los Origamis: Lucien Derainne y Pierre-Yves Gallard, con el permiso de Tomoko Fuse para el uso de los modelos de Solid Shell, Navel Shell y Spirals. **ColorADD** usado bajo licencia por **Bombyx**.



ColorADD
The Color Alphabet



ColorADD es un lenguaje universal, inclusivo y no discriminatorio que permite a las personas con daltonismo identificar los colores. Más información: coloradd.net/es.