

Règles de Sea Salt & Paper

Comment jouer à Sea Salt & Paper

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler des points en collectant et combinant des cartes marines au fil de plusieurs manches.
- **Mécanique principale** : Piocher des cartes, former des duos pour déclencher des effets, et choisir le bon moment pour arrêter la manche.
- **Condition de victoire** : Atteindre 40 points (à 2 joueurs), 35 points (à 3) ou 30 points (à 4), ou poser les 4 sirènes d'un coup.

Salut l'ami(e) ! Tu viens de mettre la main sur **Sea Salt & Paper**, ce petit jeu de cartes aux illustrations en origami absolument magnifiques ? Super choix ! On va décortiquer ensemble toutes les règles pour que tu puisses lancer ta première partie en quelques minutes. Installe-toi confortablement, c'est parti !

Le matériel et la mise en place

Ce que contient la boîte

Dans ta boîte, tu trouveras un **paquet de cartes** illustrées (représentant des créatures et objets marins), des **aides de jeu** et ce livret de règles. Rien de plus, rien de moins : c'est un jeu compact qui tient dans la poche !

Préparer la table

- Mélangez toutes les cartes pour former une **pioche** face cachée, accessible à tous les joueurs.

- Retournez les **deux premières cartes** de la pioche et placez-les face visible à côté : elles forment deux **pires de défausse** distinctes.
- Choisissez un premier joueur au hasard (le plus bronzé, le dernier à avoir vu la mer, comme vous voulez !).

Et voilà, la table est prête. Personne ne reçoit de carte en main au départ : tout commence avec votre premier tour.

Déroulement d'un tour

On joue **chacun son tour**, dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, tu vas faire trois choses dans cet ordre :

Étape 1 : prendre une carte (obligatoire)

Tu as deux façons de récupérer une carte :

- **Option A : Piocher.** Tu prends les **deux cartes du dessus de la pioche**. Tu en gardes une dans ta main et tu poses l'autre, face visible, sur la **défausse** de ton choix. Si l'une des deux défausses est vide, tu dois obligatoirement y placer ta carte.
- **Option B : Prendre dans une défausse.** Tu prends la **carte du dessus** de l'une des deux piles de défausse. Attention, on ne fouille pas dans les défausses : seule la carte visible du dessus est accessible !

Petite astuce : garder un œil sur ce que vos adversaires récupèrent dans les défausses vous donnera de précieux indices sur leur stratégie. Ne jouez pas en mode pilote automatique !

Étape 2 : poser des duos (facultatif)

Si tu as en main deux cartes qui forment un **duo** (deux cartes du même type qui se combinent), tu peux les poser devant toi, face visible, pour déclencher leur **effet spécial**. Tu peux poser plusieurs duos lors d'un même tour si tu le souhaites. On détaille les effets des cartes un peu plus bas, patience !

Étape 3 : déclencher la fin de manche (facultatif)

Si, après avoir joué, le total de tes points (cartes en main + cartes posées devant toi) atteint **7 points ou plus**, tu peux choisir de **mettre fin à la manche**. Ce n'est pas obligatoire : parfois mieux vaut attendre d'avoir un score encore plus confortable. Si tu ne déclenches pas la fin, on passe au joueur suivant.

[IMAGE_MATERIEL]

Fin de manche : STOP ou DERNIÈRE CHANCE

C'est ici que ça devient palpitant ! Quand tu décides de mettre fin à la manche, tu **révèles ta main** et tu dois annoncer l'une de ces deux options :

Annoncer « STOP »

C'est le choix prudent. Tout le monde révèle sa main immédiatement et **chaque joueur marque les points** de ses cartes (en main et posées devant lui). Simple, net, sans risque.

Annoncer « DERNIÈRE CHANCE »

C'est le choix audacieux ! Tu paries que tu auras **le meilleur score** à la fin. Voici ce qui se passe :

- Chaque autre joueur joue **un dernier tour** (prendre une carte + éventuellement poser des duos), puis révèle sa main.
- On compare ensuite les scores de tout le monde.

Si ton score est supérieur ou égal à celui de tous les adversaires : bravo, pari réussi ! Tu marques tes points de cartes **plus un bonus couleur** (1 point par carte de la couleur que tu possèdes le plus). Les adversaires ne marquent que leur bonus couleur.

Si ton score est strictement inférieur à celui d'au moins un adversaire : aïe, pari raté ! Tu ne marques que ton bonus couleur. Les adversaires, eux, marquent tous les points de leurs cartes normalement.

Conseil de vétéran : n'annonce « DERNIÈRE CHANCE » que si tu es vraiment confiant(e) sur

ton avance. Donner un tour supplémentaire à vos adversaires peut complètement retourner la situation !

Et si la pioche est vide ?

Si la **pioche** se vide à la fin du tour d'un joueur, la manche s'arrête immédiatement **sans aucun décompte de points**. Personne ne marque rien pour cette manche. On remélange et on repart.

Le bonus couleur, comment ça marche

Chaque carte possède une **couleur** (bleu clair, vert, etc.). Le **bonus couleur** se calcule ainsi : tu comptes le nombre de cartes de la couleur que tu possèdes **en plus grand nombre**, et cela te donne autant de points bonus. Par exemple, si tu as 4 cartes bleu clair et 2 vertes, ton bonus couleur vaut 4 points.

Ce bonus entre en jeu uniquement lors du décompte lié à « DERNIÈRE CHANCE » (voir ci-dessus).

[IMAGE_FIN]

Détail des types de cartes

Les cartes duo

Ces cartes fonctionnent **par paires**. Quand tu poses deux cartes du même type devant toi, tu déclenches un effet spécial (voler une carte à un adversaire, piocher des cartes supplémentaires, protéger ta main, etc.). Leur valeur en points compte **toujours**, qu'elles soient en main ou posées devant toi. Mais l'effet ne se déclenche que quand tu les poses en duo.

Les cartes sirène

Les **sirènes** sont des cartes très puissantes. Si un joueur parvient à poser les **4 sirènes** devant lui, il **remporte immédiatement la partie**, sans attendre la fin de la manche. Chaque sirène rapporte aussi des points individuellement, ce qui en fait des cartes très convoitées.

Les cartes collection

Certaines cartes rapportent des **points bonus croissants** en fonction du nombre de cartes similaires que vous collectionnez. Plus vous en accumulez, plus le score grimpe. Comme dans [Forêt mixte](#), la stratégie de collection peut s'avérer très payante si vous vous y tenez !

Tableau des points requis pour gagner

Nombre de joueurs	Points pour la victoire
2 joueurs	40 points
3 joueurs	35 points
4 joueurs	30 points

Les points s'accumulent de manche en manche. Dès qu'un joueur atteint ou dépasse le seuil, la partie est terminée et c'est le joueur avec le **plus de points** qui l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui a déclenché la fin de la **dernière manche** qui gagne.

Résumé d'une manche type

- **1.** À ton tour, tu prends une carte (pioche ou défausse).
- **2.** Tu peux poser des **duos** pour déclencher leurs effets.
- **3.** Si tu as 7 points ou plus, tu peux décider de mettre fin à la manche en annonçant « **STOP** » ou « **DERNIÈRE CHANCE** ».
- **4.** On compte les points selon l'annonce faite.
- **5.** On vérifie si quelqu'un a atteint le score de victoire. Sinon, on relance une nouvelle manche !

Entre chaque manche, toutes les cartes sont remélangées pour reformer la **pioche** et les deux **défausses**. Le joueur à gauche de celui qui a clôturé la manche précédente commence la suivante.

Quelques conseils pour bien débuter

Sea Salt & Paper est un jeu de **timing** autant que de combinaisons. Ne vous précipitez pas pour déclencher la fin de manche à 7 points pile : un adversaire bien préparé pourrait facilement vous dépasser si vous annoncez « DERNIÈRE CHANCE » avec un score trop serré.

Surveillez les **défausses** ! Une carte posée sur une défausse peut être exactement celle dont votre voisin a besoin. Parfois, il vaut mieux garder une carte moins intéressante pour vous plutôt que d'offrir un duo à un adversaire.

Si vous aimez les jeux de cartes rapides avec une touche de bluff, vous adorerez aussi des titres comme [Skyjo](#), [Love Letter](#) ou encore [Cactus Game](#) qui partagent cette même sensation de tension joyeuse autour de la table.

Allez, c'est le moment de mélanger ces belles cartes en origami et de vous lancer ! Bonne partie à tous !