



COMPONENTES

64 cartas (6 de referencia), reglamento.

PREPARACIÓN

1. Dejé las cartas de referencia al alcance de todos.
2. Mezclé el resto de las cartas formando un **mazo boca abajo**.
3. Da vuelta las dos primeras cartas y ubicalas boca arriba junto al mazo, por separado, formando **dos pilas de descarte**.
4. Elijan al azar al jugador inicial.

OBJETIVO

La partida se juega en rondas hasta que un jugador alcance el número de puntos necesarios para ganar (ver Final de la

Partida). Para ganar puntos, tenés que elegir cuidadosamente qué cartas te vas a quedar y aprovechar sus efectos lo mejor posible. También te puede servir sorprender a tus rivales con la guardia baja.

TURNO DE JUEGO

Los jugadores alternan turnos en sentido horario. Durante tu turno, seguí estos pasos:

1. Tenés que agregar una carta a tu mano de una de estas dos maneras:

► O BIEN robando las **dos primeras cartas del mazo** y eligiendo cuál sumás a tu mano y cuál descartás boca arriba en la pila de descarte a tu elección (si una pila de descarte está vacía, estás obligado a descartarla en esa).

► O BIEN robando la carta superior de una de las dos pilas de descarte.

Importante: no está permitido revisar las pilas de descarte para ver qué hay en cada una.

2. Podés jugar cartas Dúo

Las cartas Dúo se juegan de a pares y disparan efectos (ver Detalles de las Cartas). Para hacerlo, jugá ambas cartas boca arriba enfrente tuyo y aplicá su efecto. Durante tu turno podés jugar más de un par de cartas Dúo.

3. La ronda puede terminar

 Si alcanzaste 7 o más puntos sumando los puntos de todas tus cartas (ver Detalles de las Cartas), podés **decidir** que la ronda termine (ver Final de la Ronda).

Si tenés menos de 7 puntos o no querés que termine, es el turno del jugador a tu izquierda.

FINAL DE LA RONDA

Cuando un jugador *decide desencadenar*

el final de la ronda, debe revelar sus cartas en mano y decidir si dice **BASTA** o **ÚLTIMA CHANCE**.

► Dice **BASTA** si no quiere correr riesgos: **todos los jugadores revelan sus cartas en mano** e inmediatamente se anotan los **puntos de sus cartas** (las de su mano y las ya jugadas frente a sí).

► Dice **ÚLTIMA CHANCE** si prefiere apostar a tener la mayor cantidad de puntos al terminar la ronda: **cada uno de los demás jugadores tiene un turno más** (roba una carta + puede jugar Dúos) y al terminar su turno revela las cartas en su mano, que quedan protegidas de eventuales ataques. Luego, todos cuentan los puntos en sus cartas.

► Si el jugador que desencadenó el final **sumó los mismos o más puntos** que el mejor de sus rivales, **¡ganó la apuesta!** Se anota **los puntos de sus cartas + su bonificación por color** (1 punto por cada carta del color que más haya acumulado). Cada rival solo se anota su propia bonificación por color.

► Si al menos un rival tiene más puntos que él, **¡perdió la apuesta!** Se anota **solo su bonificación por color** y cada rival se anota los puntos que consiguió con sus cartas (sin bonificación por color).

Caso especial: si al final del turno de un jugador el mazo está vacío, la ronda termina de inmediato y nadie gana puntos.

Cada jugador suma los puntos obtenidos en esta ronda a los obtenidos en rondas anteriores. Si nadie alcanzó o superó los puntos requeridos para ganar la partida, empieza una ronda nueva: se mezclan todas las cartas y se forman el mazo y las dos pilas de descarte. El jugador a la izquierda de quien desencadenó el final de la ronda anterior es el nuevo jugador inicial.

MARIELA tiene 7 puntos al final de su turno.



MATEO tiene 4 puntos.



► Si Mariela dice **BASTA**, ella se anota 7 puntos y Mateo 4.

► Si Mariela dice **ÚLTIMA CHANCE**, Mateo juega un último turno. Si con ese turno no supera los 7 puntos de Mariela, entonces ella se anota 9 puntos: 7 de sus cartas + 2 adicionales de la bonificación por color (amarillo). Mateo entonces se anotaría solo su bonificación por color: 2 puntos (dos cartas azul claro).

FINAL DE LA PARTIDA

Si un jugador posee las 4 cartas de sirena, es automáticamente el ganador. Si no, la partida termina en cuanto un jugador alcance o supere los puntos requeridos:

► 2 / 3 / 4 jugadores: 40 / 35 / 30 puntos.

El jugador con más puntos, gana. Si hay empate, gana quien más puntos haya hecho en la última ronda.

DETALLES DE LAS CARTAS

Importante: cuando se dice que un jugador cuenta o se anota los puntos "en sus cartas", significa tanto las cartas en su mano como las que jugó frente a sí.

Cartas Dúo

1 punto por cada par de cartas de cangrejo. x9

Efecto: elegí una pila de descarte, revisala sin mezclarla, elegí una de sus cartas y agregala a tu mano, sin mostrársela a los demás.

1 punto por cada par de cartas de barco. x8

Efecto: jugá un nuevo turno de inmediato.

1 punto por cada par de cartas de pez. x7

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

1 punto por cada combinación de nadador y tiburón. x5

Efecto: robale una carta al azar a otro y agregala a tu mano.

Nota: los puntos que dan las cartas Dúo se cuentan tanto si las jugaste como si están en tu mano. Su efecto, en cambio, solo se aplica cuando las jugás.

Cartas de sirena

1 punto por cada carta del color que más hayas acumulado. x4

Si tenés una segunda sirena, contá tu segundo color más acumulado. Para una tercera sirena, tu tercer color (si tuvieras). No podés contar el mismo color para más de una sirena.

Atención: si lograste juntar en tu mano las 4 cartas de sirena, automáticamente ganás la partida.

Nota: las sirenas cuentan como cartas de color blanco.



Sus dos sirenas le dan al jugador 7 puntos:
► 4 puntos por su color más acumulado, azul claro.
► 3 puntos por su segundo color más acumulado, verde claro.

Cartas de coleccionista

0, 2, 4, 6, 8 o 10 puntos según si tenés 1, 2, 3, 4, 5 o 6 cartas de caracola. x6

0, 3, 6, 9 o 12 puntos según si tenés 1, 2, 3, 4 o 5 cartas de pulpo. x5

1, 3 o 5 puntos según si tenés 1, 2 o 3 cartas de pingüino. x3

0 o 5 puntos según si tenés 1 o 2 cartas de ancla. x2



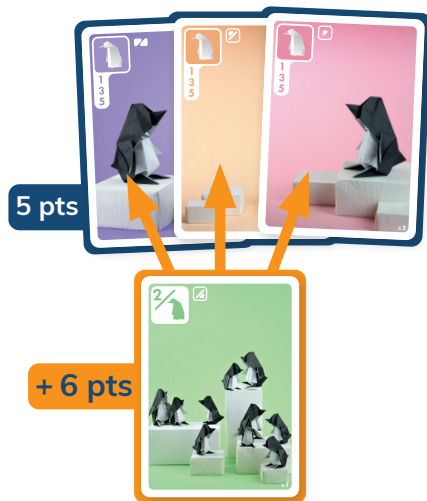
Cartas de multiplicador

El faro x1
1 punto por cada carta de barco. No cuenta como carta de barco.

El cardumen x1
1 punto por cada carta de pez. No cuenta como carta de pez.

La colonia x1
2 puntos por cada carta de pingüino. No cuenta como carta de pingüino.

El capitán x1
3 puntos por cada carta de ancla. No cuenta como carta de ancla.



Nota: el número de elementos representados en las fotos puede variar. Esto no tiene efecto en el juego.

CRÉDITOS

Diseñadores del juego: Bruno Cathala y Théo Rivière.

Fotógrafo: Pierre-Yves Gallard.

Creación y producción de origami: Lucien Derainne y Pierre-Yves Gallard, con el permiso de Tomoko Fuse para el uso de sus modelos Solid Shell, Navel Shell y Spirals.

ColorADD es un lenguaje universal, inclusivo y no discriminatorio que permite identificar colores a las personas con daltonismo. Usado bajo licencia.

Traducción: Santi Szulman.

Adaptación Gráfica: Mariela Tzeiman.



ColorADD
The Color Alphabet

