

Salty



Os Temperos são indispensáveis para a finalização de pratos. Use toda a sua habilidade para obter a quantidade correta de temperos que combinam com o prato escolhido. No entanto, o valor do Sal para vencer a rodada sempre muda, então, tenha cuidado!

Salty

Criado por Vic Village

Autor: LEO

Ilustração: Agomi Higawind

Tradução: Paula Faria



©2022 Vic Village.
Todos os direitos reservados
vic.village.55@gmail.com



Traduzido e distribuído
por Calamity Games
contato@calamitygames.com.br

1

Visão Geral do Jogo

- Este é um jogo jogado em rodadas. O vencedor de cada rodada é determinado pela força das cartas jogadas, que varia a cada rodada.
- Uma rodada se dá quando cada jogador tiver jogado uma carta de sua mão.
- Quando se esgotarem as cartas da mão de todos os jogadores, esse é o fim de uma Refeição.
- Este é um jogo no estilo de apostas, no qual os jogadores preveem no início do jogo o número de cubos vão ganhar.
- É um jogo no estilo “siga o mestre” irregular, no qual, se o jogador da vez tem uma carta do mesmo tempero da que foi jogado pelo jogador anterior, ele deve jogá-la.
- Quando acabar uma Refeição, calcule a pontuação baseada nos cubos ganhos e anote.
- O jogo termina quando houverem feito um número de Refeições igual ao número jogadores. O jogador com a maior pontuação vence.



2

Conteúdo do Jogo

A 20 Cubos de Temperos (5 de cada um dos 4 tipos)



B 1 Bolsa de Temperos



C Carta Prateleira de Temperos

Impressão em ambos os lados. Qualquer lado pode ser utilizado.



Lado A

Lado B

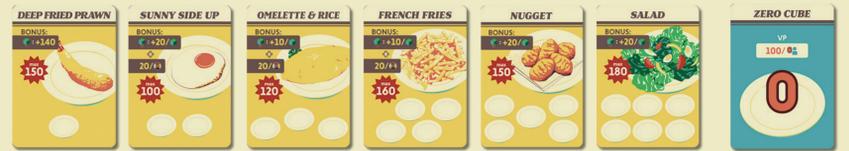
D 48 cartas de Tempero

(4 tipos x 12 cartas: 1 carta de cada tipo com números de 0 a 5,5)



E 6 Cartas de Comida

1 carta de cada tipo com o verso para aposta de 0 cubos



F 4 Cartas de Resumo

(impresso de ambos os lados)

G 1 Manual de Regras



Cartas de Tempero e de Comida: 54 cartas de 63 x 88 mm
Cartão de tempero: 1 cartão
Cartas de Resumo 5 cartas de 91 x 128 mm

1

Preparação do Jogo: Cubos de Tempero



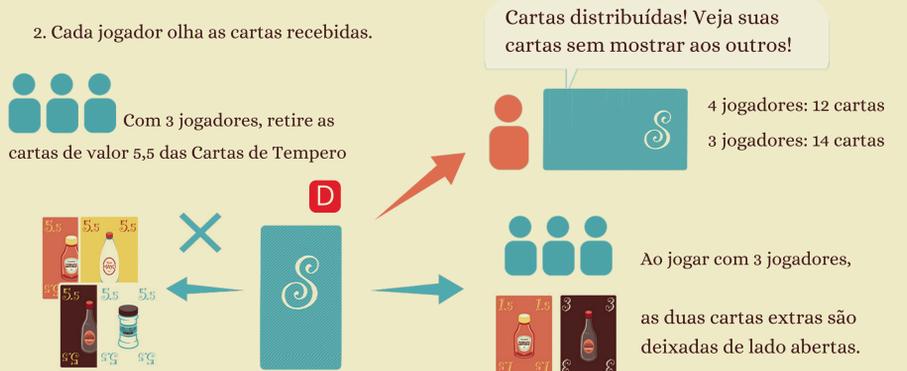
1. Entregue uma **Carta de Resumo F** para cada jogador
2. Coloque todos os **Cubos de Tempero A** na **Bolsa de Temperos B** e misture bem.
3. Sorteie aleatoriamente um número de Cubos de Temperos de acordo com o número de jogadores e coloque-os na **Carta de Prateleira de Temperos C**



2

Preparação do Jogo: Cartas de Tempero

1. Embaralhe bem as **Cartas de Tempero D** e as distribua para cada jogador.
 - **4 jogadores:** use todas as 48 cartas. Distribua 12 cartas para cada jogador.
 - **3 jogadores:** retire as cartas com valor 5,5 (4 cartas) e distribua 14 cartas para cada jogador.
 - *As duas cartas extras são deixadas de lado com a frente virada para cima.



3

Preparação do Jogo: Cartas de Comida

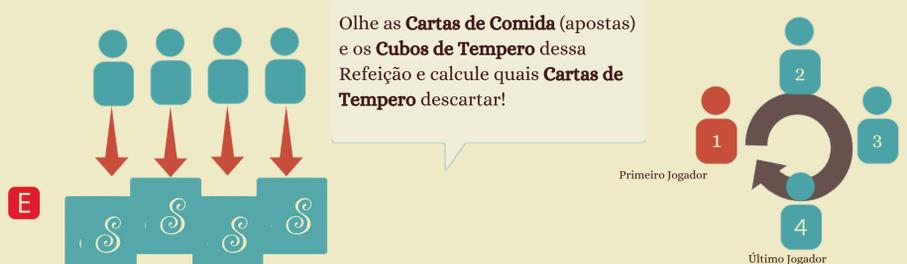
1. A pessoa que comprou sal por último é o **Último Jogador**. Ou o Último Jogador é escolhido de forma aleatória.
2. As seis **Cartas de Comida E** são colocadas no centro da mesa com a frente para cima. O verso de todas as cartas é igual e mostra o valor de aposta 0.
3. Começando pelo **Último Jogador** e seguindo no **sentido anti-horário**, as **Cartas de Comida E** são selecionadas uma a uma.
4. O número de pratos na parte de baixo de uma **Carta de Comida** é o número de aposta do jogador para a quantidade de cubos que ele conseguirá adquirir naquela Refeição. Cada prato recebe apenas 1 cubo por vez.
5. Quando todos terminarem de selecionar uma **Carta de Comida**, cada jogador decide em qual lado apostar e todos revelam o lado ao mesmo tempo. A **Carta de Comida** revelada é colocada na frente de cada jogador. As **Cartas de Comida** não selecionadas são colocadas de lado.



4

Preparação do Jogo: Antes do Início da Refeição

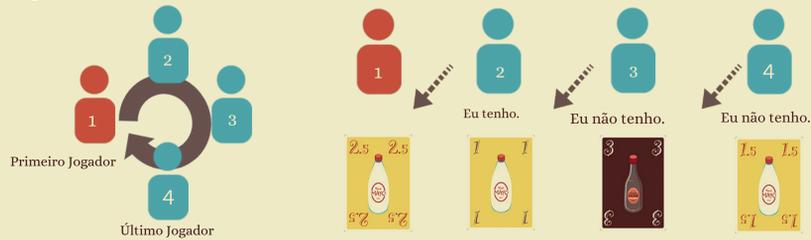
1. Antes do início de cada Refeição, cada jogador seleciona e **descarta 2 Cartas de Tempero D** da sua mão. As cartas descartadas são colocadas em uma pilha de descartes, viradas para baixo. Os descartes não são revelados e não podem ser checados durante o jogo.
2. O **Primeiro Jogador**, que vai iniciar a rodada, é aquele à **esquerda do Último Jogador**. As jogadas seguem no sentido horário a partir do Primeiro Jogador.



1 Como Jogar

- O **Primeiro Jogador** escolhe uma carta da sua mão para jogar.
- Seguindo no **sentido horário**, cada jogador deve jogar uma carta do **mesmo tipo de tempero** (da mesma cor) daquela jogada pelo jogador anterior, se ele tiver.
- Se um jogador não tiver uma carta do mesmo tempero, ele pode jogar **qualquer Carta de Tempero**.

Atenção: O mesmo tipo de Tempero já jogado em uma rodada também pode ser jogado novamente.



3 Adquirindo de Cubos de Tempero

- O jogador que vence a rodada recebe um Cubo de Tempero do mesmo tipo da carta que venceu a rodada. Ele pega o cubo da Prateleira de Tempero e o coloca em um prato da sua Carta de Comida.

Atenção:

- Quando não houver um cubo correspondente na Prateleira de Temperos, o jogador não recebe nada.
- Assim que receber um cubo, o jogador o coloca em um prato da sua Carta de Comida. Se os pratos estiverem cheios, o cubo é colocado fora da Carta de Comida. Os cubos colocados não podem ser mudados.
- Fique atento, pois o valor de referência da rodada muda se um cubo de sal é adquirido!



- O jogador que venceu a rodada pega as Cartas de Tempero usadas e as coloca viradas para baixo em uma pilha na sua frente. O jogador só pode checar as cartas usadas que ele ganhou. Cartas ganhas por outros jogadores não podem ser cheçadas.
- O jogador que vence a rodada é o **Primeiro Jogador da próxima rodada**. O Primeiro Jogador joga uma carta da sua mão para começar a rodada. Não é necessário seguir o tipo de carta jogada pelo último jogador da rodada anterior.

4 Calculando os Pontos

A Refeição termina quando todas as cartas da mão dos jogadores forem usadas. Cheque os Cubos de Tempero que você adquiriu e calcule sua pontuação.

- Cubos de Tempero em um prato = **10 pontos** por cubo.
- Cubos de Tempero fora do prato = **menos 10 pontos** por cubo.
- Coletou exatamente o mesmo número de cubos que pratos = **Bônus de Exatidão**.

Os Bônus de Exatidão variam de acordo com a Carta de Comida. Adicione os pontos de Bônus de Exatidão escritos na Carta de Comida x o número de cubos.

Exemplo: 4 pratos foram preenchidos exatamente: 10 pontos de Bônus de Exatidão x 4 cubos = 40 pontos de Bônus ganhos.

- Cartas de Comida com 2 a 4 pratos = **20 pontos de Bônus de Variedade** para cada cor de Cubo de Tempero colocado no prato. Você pode receber o Bônus de Variedade mesmo sem preencher todos os pratos, mas os Cubos de Tempero fora do prato não contam como uma cor.
- Aposta bem-sucedida de 0 Pontos = **Número de jogadores que apostaram em 0 Cubos na Carta de Comida nessa Refeição X 100 pontos**.

Se o jogador ganha um cubo em uma aposta de 0 Cubos, ele recebe o número de cubos ganhos X menos 10 pontos.

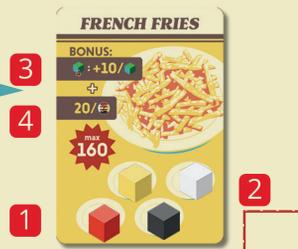
Cuidado! Se você marcar pontos abaixo de 0 (negativos), essa pontuação segue para a próxima Refeição!

★ A pontuação máxima que você pode receber com essa Carta de Comida.



1 pessoa:	100 pontos
2 pessoas:	200 pontos
3 pessoas:	300 pontos
4 pessoas:	400 pontos

Exemplos de pontuação: Carta de Comida "Batata Frita" (4 pratos)



- Número de cubos no prato. 10 pontos por cubo x 4 cubos = 40 pontos
- Número de cubos fora do prato. -10 pontos por cubo x 0 cubos = 0 pontos
- Bônus de Exatidão (para 4 pratos). 10 pontos x 4 pratos = 40 pontos
- Bônus de Variedade 20 pontos x 4 cores = 80 pontos.

Pontuação total: 1 + 4 = 160 pontos.



- Número de cubos no prato. 10 pontos por cubo x 1 cubo = 10 pontos.
- Número de cubos fora do prato. -10 pontos por cubo x 3 cubos = -30 pontos
- Bônus de Exatidão (para 4 pratos) 1 cubo a mais = Sem bônus
- Bônus de Variedade 20 pontos x 3 cores = 60 pontos.

Pontuação total: 1 - 3 + 60 = 90 pontos

5 Fim da Refeição

- Depois de anotar a pontuação, prepare tudo para a próxima Refeição.
 - O **Último Jogador** da próxima rodada será o jogador com a **menor pontuação total**. Em caso de empate, o jogador com a menor pontuação da rodada anterior será o Último Jogador.
- A **Carta de Comida** é comprada no **sentido anti-horário** a partir do Último Jogador.

Fim de jogo

O jogo termina quando o número de Refeições jogadas for igual ao número de jogadores na mesa.

O jogador com a **maior pontuação total** vence. Em caso de empate, o jogador com a maior pontuação na última Refeição vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória!

2 Avaliando a Rodada

- Quando todos tiverem jogado uma carta, a rodada é avaliada e o vencedor é determinado, seguindo os critérios abaixo:

1. O Tempero (cor) que foi jogado pela maioria dos jogadores na rodada é o **Tempero Principal**. Se houver uma quantidade igual de cartas de dois ou mais Temperos na mesa, há um empate e todos os tempero empatados são considerados como Principais. Nas **cartas do Tempero Principal** aplica-se o próximo critério.

2. A carta com o valor mais próximo ao número de cubos de sal colocados na Prateleira de Temperos vence. Se houver mais de uma carta com o valor mais próximo, a **carta com o valor mais baixo** vence.

3. Se as cartas vencedoras tiverem o mesmo número, o jogador com a **carta mais alta em Força do Tempero (Salinidade)** vence.

Força do Tempero (Salinidade)



[Exemplo]

Quando houver 4 cubos de sal

Quando houver 4 cubos de sal, o número de referência usado para determinar a rodada é 4.

... 3,5 4 4,5 5 ...

0,5 0,5

1,0 1,0

Força do Tempero (Salinidade)

Forte (VENCE) Fraco (PERDE)

Vencedor!

O mais salgado, Shoyu (3,5) vence!

Atenção: Força (Salinidade): Forte (Vence) foi definido como tendo mais sódio quando medido na mesma quantidade.

- Olhe a quantidade de cada tempero servido na mesa.

Já que há uma carta de cada Tempero, o critério "1" dá em empate. Siga para o critério "2" quanto à salinidade.

- Veja o número mais próximo (a menor diferença) ao número de Cubos de Sal na Prateleira.

Se o número de Cubos de Sal é 4, o número mais próximo é 4 (diferença 0). Se não houver um 4, então os números mais próximos seguintes, 3,5 ou 4,5 (diferença 0,5) vencem.

- Se houver mais de um número mais próximo, o número mais baixo vence.

Neste exemplo há temperos com os valores de 3,5 e 4,5. O vencedor é o menor, ou seja, 3,5.

- Se mesmo assim o empate persistir, avalie a Força do Tempero (Salinidade).

O mais salgado, Shoyu (3,5) vence!

5 Fim da Refeição

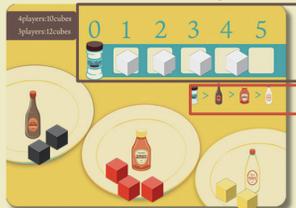
Nota: Como usar a Carta de Prateleira de Temperos

A Carta de Prateleira de Temperos tem um lado A e um lado B, mas as regras são as mesmas para os dois lados. O lado A é o padrão normal e o lado B lista a Força dos Números se aproximando ao número de Cubos de Sal organizados do maior para o menor. A Carta de Resumo também contém a lista do lado B

[Lado B]
Número de Cubos de Sal = Padrão de Força do Número
Guia Rápido da Força dos Números

[Lado A]

Número de Cubos de Sal = Padrão de Força do Número



Salinidade (Avaliação Final)
Força: da esquerda para a direita

Salinidade (Avaliação Final)
*Os números estão em ordem de Força. O Tempero mais forte é o Sal.

Guia prático de força numérica

0	1	2	3	4	5
0,5	0,5	1,5	2,5	3,5	4,5
1	1,5	2,5	3,5	4,5	5,5
1,5	0	1	2	3	4
2	2	3	4	5	3,5
2,5	2,5	0,5	1,5	2,5	3
3	3	3,5	4,5	5,5	2,5
3,5	3,5	0	1	2	2
4	4	4	5	1,5	1,5
4,5	4,5	4,5	0,5	1	1
5	5	5	5,5	0,5	0,5
5,5	5,5	5,5	0	0	0