



Un joc de Álvaro Tárraga și Toni Vaquer

Bine ai venit în **Tesoros del Mar Menor**, un joc de cărți lejer pentru **2–5 jucători**, inspirat de fauna, cultura și peisajele orașului **San Pedro del Pinatar** (Regiunea Murcia). În **15–25 de minute** vei aduna comori, îți vei proteja cufărul și le vei face pozne adversarilor. Jucătorul care are cele mai multe puncte la final va fi încoronat **Explorator Suprem!**

## 1. Componente

**80 de cărți** în total:

- **51 Cărți de Comoară** (17 albastre, 17 albe și 17 verzi)
- **21 Cărți Poznă** (aurii)
- **6 Cărți Cufăr** (cu un rezumat al regulilor pe verso)
- **2 Cărți personalizabile** (1 Comoară și 1 Cufăr)

Plus acest **regulament**.

## 2. Scopul jocului

La finalul partidei, fiecare jucător adună punctele tuturor **Comoărilor** din **Cufărul** său și bonusurile obținute din **steaguri**. Jucătorul cu **cel mai mare scor** câștigă partida.

### 3. Pregătirea jocului (3-5 jucători)

1. **Amestecați toate cărțile** și așezați **pachetul de tragere** cu fața în jos în mijlocul mesei. Cărțile aruncate pe parcursul jocului vor forma **teancul de aruncare**, pus lângă pachetul de tragere.
2. Fiecare jucător trage 5 cărți din **pachet**.

**Mulligan:** *dacă un jucător nu primește nicio Carte de Comoară în mâna inițială, o poate arăta tuturor, o aruncă pe toată, trage 5 cărți noi, apoi amestecă cărțile aruncate înapoi în pachetul de tragere.*

3. Fiecare jucător trage 1 Carte **Cufăr** la întâmplare și o pune cu fața în sus în fața sa, astfel încât partea albastră să fie în stânga. Acest lucru indică ordinea teancurilor de Comoară: albastru, alb, verde (așa cum se vede pe marginile cărții).
4. **Pornirea cufărelor:** în același timp, fiecare jucător alege 1 Comoară din mână și o pune cu fața în jos. După ce toți au ales, cărțile se întorc cu fața în sus și sunt așezate ca prima carte pe teancul de culoarea corespunzătoare.
5. Lăsați loc lângă pachetul de tragere pentru teancul de aruncare.



Pentru jocurile în 2 jucători, vezi varianta **Cofre Fantasma (Cufăr Fantomă)**.

## 4. Zona de joc a jucătorului

Fiecare jucător are:

- 1 Carte Cufăr.
- Trei teancuri de Comoară pe Cufăr (albastru, alb și verde). Doar cartea de sus din fiecare teanc este vizibilă pentru ceilalți.
- O mână de cărți, ascunsă celorlalți jucători.

## 5. Tipuri de cărți

În Tesoros del Mar Menor există 3 tipuri de cărți: **Comoară**, **Poznă** și **Cufăr**.

### 5.1 Cărți de Comoară

**Cărțile de Comoară** există în trei culori, aceleași cu culorile steagului orașului San Pedro del Pinatar. Fiecare culoare reprezintă un aspect important al orașului:



Fiecare Comoară are o valoare de la 0 la 5 puncte.



Marea (albastru)



Sarea (alb)



Pinii (verde)



Unele Comori (cele cu valoarea 0) au **simbol de lacăt**. Odată puse în Cufăr, aceste cărți nu pot fi furate. În plus, ele protejează și celelalte Comori din același teanc care se află sub ele.

## 5.2 Cărți Poznă

**Cărțile Poznă** îți permit să interacționezi cu ceilalți jucători și cu cărțile din joc și îți dau posibilitatea să schimbi complet cursul partidei. Sunt cărți **aurii**, marcate cu simbolul **Poznă**.

Se joacă întotdeauna în propriul tău tur, cu excepția cazului în care pe carte scrie altfel.



Poznă



Plus



Fulger

Unele Pozne (Pirat, Pescar, Scafandru și Ornitolog) au simbol plus (+). Asta înseamnă că, după ce Pozna este rezolvată cu succes (și nu este anulată de o Princesă Rusa), poți pune și 1 Comoară din mână în Cufărul tău.

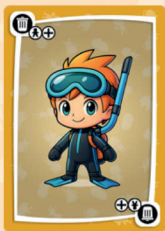
Cărțile cu pictogramă **fulger** (Prințesă rusă) pot fi jucate oricând, întrerupând tura altui jucător.



**Pirat:** Te uiți la mâna de cărți a unui alt jucător și furi 1 carte din mâna lui.



**Pescar:** lei Comoara de sus de pe un teanc de pe Cufărul altui jucător și o adaugi în mâna ta.



**Scafandru:** Te uiți la primele 5 cărți de pe teancul de aruncare, alegi 1 carte și o iei în mână. Restul cărților le pui la loc în **aceeași ordine**.



**Ornitolog:** Te uiți la primele 5 cărți din pachetul de tragere, alegi 1 carte și o iei în mână. Restul le pui înapoi în **aceeași ordine** deasupra pachetului.



**Lucrător în saline:** Pui 2 Comoară din mâna ta în Cufărul tău.



**Prințesă rusă:** Anulează ultima Carte Poznă jucată.

Se pot juca mai multe cărți Prințesă rusă una după alta ca reacții, anulând sau reactivând Pozna originală, în funcție de care carte a fost jucată ultima. Asta se numește „lanț de Prințese”.

**Exemplu:** Jucătorul 1 joacă un Pescador pentru a fura o Comoară din Cufărul Jucătorului 2. Jucătorul 2 anulează cu o Princesa

Rusa. Jucătorul 1 răspunde cu încă o Princesa Rusa și reactivează Pescador. În final, Jucătorul 3 joacă o a treia Princesa Rusa (chiar nu vrea ca Jucătorul 1 să ia acea Comoară!). Prima Prințesă este un NU, a doua un DA, a treia iar NU. În final, Pescador nu se rezolvă, Jucătorul 1 nu fură nicio Comoară și nu poate folosi efectul plus (+) pentru a pune Comoară în Cufăr. Tura lui se termină.



### 5.3 Cărți Cufăr

Cărțile Cufăr reprezintă cufărul cu comori al fiecărui jucător. Locul ilustrat pe carte arată unde își păstrează jucătorul cufărul și comorile.



Ele prezintă locuri importante din oraș și pe fața principală includ și un scurt rezumat al regulilor.

În plus, fiecare Carte Cufăr are un simbol care indică bonusul de puncte pe care îl oferă la sfârșitul jocului dacă jucați în **modul avansat (Locuri Singulare)**.

## 6. Desfășurarea jocului – structura unui tur

Primul jucător este acela care a mâncat cel mai recent un delicios Caldero (mâncare locală de orez cu pește) din Mar Menor. Apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Fiecare tur are **două faze**:

1. **Trage o carte:** ia prima carte de pe pachetul de tragere.
2. **Acțiune: alege o singură opțiune dintre:**
  - **Pune 1 Comoară** din mâna ta în Cufărul tău (pe teancul de culoarea potrivită).
  - **Joacă 1 Carte Poznă** din mână.
  - **Trage 1 carte suplimentară** din pachet.

## 7. Sfârșitul jocului și punctajul

Jocul se termină când este trasă ultima carte din pachet. Se termină tura jucătorului în curs, apoi se trece la calculul **punctelor**. Fiecare jucător:

1. **Aruncă** toate cărțile rămase în mână.
2. Adună valorile tuturor **Comoarălor** din Cufărul său.
3. **Steaguri:** pentru fiecare set complet de (albastru + alb + verde) primește 5 puncte bonus.
4. **Cufăr (mod avansat):** aplică bonusul de pe cartea Cufăr a jucătorului
5. Jucătorul cu cel mai mare număr de puncte câștigă. În caz de **egalitate:** Câștigă jucătorul cu mai multe steaguri. Dacă egalitatea persistă, câștigă jucătorul cu mai multe Comoară în Cufăr. Dacă tot este egalitate, victoria este împărțită.

**Exemplu de punctaj:** *Jucătorul 1 adună valorile Comorilor din Cufăr și obține 26 de puncte. Jucătorul 2 are 30 de puncte în Comoară.*

## Jucătorul 1



## Jucătorul 2



La numărătoarea steagurilor, Jucătorul 1 are însă **4 steaguri (20 de puncte bonus)**, iar Jucătorul 2, deși are la fel de multe Comori, are doar două Comori verzi, deci poate face doar **2 steaguri (10 puncte bonus)**.

În total, Jucătorul 1 ajunge la  $26 + 20 = 46$  de puncte, iar Jucătorul 2 la  $30 + 10 = 40$ . Pentru că Jucătorul 1 a avut grijă să strângă Comori în toate cele trei culori, el câștigă partida.

## 8. Variante

### 8.1 Cufăr Fantomă (2 jucători)

Se joacă după regulile de bază, cu următoarele modificări:

- **Aruncare ascunsă:** La sfârșitul fiecărei runde (când ambii jucători și-au jucat rându), luați prima carte de pe pachetul de tragere fără să vă uitați la ea și puneți-o cu fața în jos pe un teanc separat: acesta este Cofre Fantasma (**Cufărul Fantomă**).

Dacă această carte este chiar ultima din pachet, ea declanșează oricum sfârșitul jocului, ca și cum ar fi fost trasă normal.

- **Punctaj opțional:** La sfârșitul partidei puteți să punctați și Cufărul Fantomă, ca și cum ar fi un al treilea jucător; fiecare **Carte Poznă**

din acest teanc valorează 1 punct. Astfel, jucați nu doar unul împotriva celuilalt, ci și împotriva Cufărului Fantomă!

## 8.2 Locuri Singulare (mod avansat)

În acest mod, Cărțile Cufăr devin și mai importante, deoarece fiecare jucător primește la sfârșitul jocului un **bonus suplimentar de puncte** în funcție de Cufărul său.

- **Hala de pește:** +1 punct pentru fiecare **Comoară albastră**.
- **Moară:** +1 punct pentru fiecare **Comoară albă**.
- **Observare a păsărilor:** +1 punct pentru fiecare **Comoară verde**.
- **Primărie:** +2 puncte suplimentare pentru fiecare **steag** (în total 7 puncte de steag).
- **Muzeu:** în timpul jocului, puneți Cărțile Poznă pe care le jucați pe un al patrulea teanc în Cufărul vostru. Aceste cărți sunt protejate ca și cum ar avea lacăt (nimeni nu le poate lua). Fiecare valorează 1 punct la sfârșitul jocului.
- **Fabrică de pește sărat:** +2 puncte pentru fiecare Comoară cu lacăt.

## 8.3 Comori Ascunse (mod memorie)

**Comori Ascunse** transformă jocul într-un joc clasic de memorie: cărțile devin comori îngropate în nisip, iar misiunea ta este să găsești cât mai multe perechi.

1. Alege nivelul de **dificultate** (numărul de perechi):  
- Ușor: 4-6 - Mediu: 9-11 - Greu: 15-17 - *Super* Greu: 21
2. Dintre Comoările care au **cel puțin două copii** (toate în afară de cele cu valoarea 5), selectați cărțile necesare pentru nivelul ales.
3. Amestecați aceste cărți și așezați-le **cu fața în jos într-o grilă**.

În tura ta întorci **exact două cărți**:

- Dacă **sunt identice** (aceeași ilustrație), iei perechea și mai joci o tură.

- Dacă **nu se potrivesc**, le întorci înapoi cu fața în jos la locul lor, iar tura trece la următorul jucător.



Când nu mai rămân cărți cu fața în jos, fiecare jucător numără câte perechi a strâns. **Câștigă jucătorul cu cele mai multe perechi.**

## 9. Sfaturi & mici trucuri

- Comoarăle de 0 puncte te ajută să completezi steaguri, iar datorită lacătului lor, ajută la protejarea Comoărilor mai valoroase de dedesubt.
- Ține minte ce Cărți Poznă au fost deja jucate, ca să poți anticipa mai bine acțiunile adversarilor.
- A trage o carte suplimentară îți mărește mâna, dar te face mai vulnerabil la Pozna Pirata. Găsirea echilibrului dintre risc și recompensă este esențială.

## 10. Originea comoarelor noastre

**10.1 Comoară albastre:** Albastrul steagului se referă la cele două mări: Marea Mediterană (numită și Mar Mayor) și Mar Menor.

- **Meduză (0 puncte):** Meduza “ochi de ou”, tipică pentru Mar Menor, aproape că nu înțeapă și este hrană pentru țestoase și pești.

- **Dorada (1 punct):** Unul dintre cei mai răspândiți pești din Mar Menor și unul dintre ingredientele principale ale celebrului Caldero (mâncare locală de orez cu pește).
- **Langostino del Mar Menor (2 puncte):** Un crevet de origine din lagună, faimos pentru gustul său ușor dulce, legat de salinitatea ridicată a Mar Menor.
- **Cranca (3 puncte):** Acest crab maur, numit local Cranca, arată ca o piatră vie: cochilii și nisip lipite pe carapace îl camuflează până în clipa în care sare ca să prindă melci.
- **Căluț de mare (4 puncte):** O adevărată icoană a Mar Menor; Hippocampus guttulatus este o specie protejată, iar puținii indivizi rămași sunt foarte prețioși. Dacă îl vezi, nu îl deranja – se stresează ușor.
- **Fecioara de pe Muntele Carmel (5 puncte):** Ocrotitoarea marinarilor și pescarilor; în fiecare an, pe **16 iulie**, este purtată cu barca într-o procesiune pe Mar Menor.



**10.2 Comoară albă:** Alb reprezintă sarea, industria salinelor și tot ce ține de exploatarea sării, atât de importantă pentru oraș.

- **Țânțar (0 puncte):** Țânțarul-tigru este un locuitor inevitabil al zonelor umede și al mlaștinilor sărate. Se înmulțește în special acolo unde există apă stătătoare.
- **Solniță (1 punct):** “Aurul alb” din Mar Menor este exportat încă din epoca romană; se obține în saline și este esențial în orice bucătărie.
- **Pescăruș (2 puncte):** Pescărușul cu cioc subțire cuibărește în salinile din Mar Menor. Ciocul său corai și silueta elegantă îl fac ușor de recunoscut. Este adesea văzut urmărind bărcile de pescuit.
- **Rațe (3 puncte):** Rața vulpe are pieptul maroniu și ciocul roșu aprins; cuibărește în salină și își hrănește puii cu crustacee din Mar Menor.

- **Noroi curativ (4 puncte):** Nămolurile din Lo Pagán conțin mai mult magneziu decât cele de la Marea Moartă și sunt folosite pentru tratarea acneei, dermatitelor, artritei și multor alte probleme.
- **Flaming (5 puncte):** Flamingii roz sunt foarte iubiți de locuitorii din San Pedro și de vizitatori; trăiesc în salină și pot fi văzuți adesea hrănindu-se acolo.

**10.3 Comoară verzi:** Pinii și pădurile care au dat orașului numele de "Pinatar" sunt reprezentați de **verde** pe steag.



- **Omida processionaria (0 puncte):** Lives in pine trees. This caterpillar forms lines that look like processions. But beware of its hairs – they are very stinging.
- **Pin (1 punct):** Pinul de Alep este foarte răspândit în San Pedro del Pinatar și este arborele de la care vine numele orașului. Suportă foarte bine solurile sărate.
- **Palmier (2 puncte):** Curmalul oferă o umbră plăcută și curmale dulci, ingredient clasic în deserturile levantine.
- **Cameleon (3 puncte):** Cameleonul comun, prezent în Parcul Regional, își schimbă culoarea pentru a comunica și pentru a-și regla temperatura corpului. Dacă vezi unul, nu-l atinge – este protejat, la fel ca și căluții de mare.
- **Șopârlă (4 puncte):** Psammodromul occidental adoră să stea la soare și se hrănește cu insecte, în special țânțari, muște și păianjeni.
- **Sfântul Petru (5 puncte):** Apostolul pescar care dă numele orașului și este sfântul său patron. Sărbătoarea lui are loc pe 29 iunie, iar simbolul său caracteristic sunt cheile Raiului.

#### 10.4 Pozne

- **Pirat:** Între secolele XVI și XVIII, atacurile piraților berberi erau frecvente pe coastele din apropierea Mar Menor.

- **Pescar:** O meserie tradițională, la fel de importantă în trecut ca și în prezent. Datorită pescarilor ne bucurăm de pește proaspăt de calitate excelentă.
- **Scafandru:** Fie pentru a admira pajiștile de posidonie și ruinele romane scufundate, fie pentru a studia și proteja marea sau pentru a curăța deșeurile de pe fundul mării, scafandrii sunt o prezență obișnuită în zonă.
- **Ornitolog:** Cu binoclul și carnetul de notițe în mână, acești observatori pot vedea peste 100 de specii diferite de păsări în San Pedro și împrejurimi.
- **Lucrător în saline:** O altă meserie străveche a zonei: dirijarea apei, așteptarea până când se evaporă și adunarea sării. Există aici încă din epoca romană.
- **Prințesă rusă:** O prințesă rusă care a schimbat zăpada pe sare: căsătorită cu Baronul, alterna balurile din palatul ei din San Pedro (azi muzeu) cu apusurile de pe Isla del Barón.

## 10.5 Cufere / Locuri

- **Hala de pește:** Locul în care peștele proaspăt prins este scos la licitație în zori, înainte de a fi trimis rapid către magazine și restaurante din toată Spania.
- **Moară:** Se ocupă să aducă apa din Mar Menor în bazinele salinelor. Morile Quintín și Calcetera pot fi văzute și astăzi de-a lungul promenadelor de pe La Mota.
- **Turn de observare a păsărilor:** Un turn de lemn de unde ornitologii, biologii și vizitatorii pot observa, număra și studia păsările din Parc fără să le deranjeze.
- **Primărie:** Deși primăria în forma sa actuală datează din 1836, încă din secolul XVII exista în acest loc o capelă dedicată Sfântului Petru și un turn de veghe.

- **Muzeu:** Palatul în stil neo-mudéjar construit în 1892, cunoscut ca Casa de la Rusa, găzduiește astăzi Museo Barón de Benifayó. Baronul și Prințesa rusă au locuit acolo.
- **Fabrică de pește sărat:** Cu mult înainte de invenția frigiderului, tradiționalele almadraba și fabricile de salazon conservau peștele în sare. Astăzi, companii precum Salazones Garre transformă cei mai buni pești în delicioase hueva, mojama și alte specialități.

## 11. Credite

**Idee și dezvoltare:** Álvaro Tárraga Carrasco

**Dezvoltare:** Toni Vaquer Castillo

**Ilustrații:** Álvaro Tárraga Carrasco

**Editor:** Flamenco Games

**Testare joc:** Taller Pinatar Playtesters

© 2025 Flamenco Games. All rights reserved

[www.tesorosdelmarmenor.com](http://www.tesorosdelmarmenor.com)

## 12. Provocări, Realizări & Trofee

**Hueva**, consumată încă din vremea romanilor ca un fel de baton energetic al antichității, este făcută din pește și sare – două ingrediente la fel de valoroase pe cât sunt de gustoase.

Te invităm să îți demonstrezi abilitățile îndeplinind o serie de **provocări**, adunând cât mai mulți pionii de hueva și devenind un adevărat **Maestro Salazonero**.

**Ușor:**



Bronz (1 pts)

**Mediu:**



Argint (3 pts)

**Greu:**



Aur (5 pts)

**Foarte greu:**



Platină (10 pts)

Data	Nume	Descriere
	Primul joc	Joacă primul tău joc.
	Primul steag	Obține 1 steag.
	Carte în plus!	Folosește cel puțin o dată acțiunea “trage o carte suplimentară”.
	Cufăr în siguranță	Pune primul tău lacăt pe un teanc de Comoară.
	la și fugi	Fură 1 Comoară din mâna unui adversar.
	Salvare subacvatică	Folosește Scafandrul pentru a lua o carte din teancul de aruncare.
	Steag fulger	Obține 1 steag deja în runda a doua.
	Comoară ascunsă	Joacă un joc în modul Comori Ascunse.
	Scor record	Câștigă un joc cu cel puțin 50 de puncte.
	Stăpânel mării	Termină un joc cu cel puțin 4 Comoară albastre în Cufărul tău.
	Explorator începător	Îndeplinește toate provocările de nivel Ușor.
	Călătorie singulară	Joacă un joc în modul Locuri Singulare.
	Vânător de fantome	Câștigă un joc în modul Cufăr Fantom.
	Doradă proaspătă	Fură o Dorada de la alt jucător cu ajutorul lui Pescar.
	Protectorul patronului	Pune-l pe Sfântul Petru în Cufăr și protejează-l în același tur cu Lucrător în saline.
	Mână optimă	Câștigă un joc având 0 cărți în mână la final.

Data	Nume	Descriere
	Scară de valori	Termină un joc având o Comoară de fiecare valoare în Cufărul tău.
	Distracție cu steaguri	Termină un joc cu 4 sau mai multe steaguri.
	Scor epic	Câștigă un joc cu cel puțin 56 de puncte.
	Stăpânul sării	Termină un joc cu cel puțin 6 Comoară albe în Cufărul tău.
	Explorator maestru	Îndeplinește toate provocările de nivel Mediu.
	Observație roz	Folosește Ornitologa pentru a obține un flaming.
	Puterea prințesei	Joacă 3 cărți Princesa Rusa la rând asupra aceleiași Pozne.
	Trio legendar	Termină un joc având în Cufăr toate cele trei Comoară de 5 puncte
	Victorie perfectă	Câștigă în care toate Comoărele tale fac parte din cel puțin un steag.
	Foto finish	Câștigă un joc datorită regulii de departajare.
	Scară de culoare	Termină un joc cu o Comoară din fiecare valoare, toate de aceeași culoare.
	Stăpânul steagurilor	Termină un joc cu 6 sau mai multe steaguri.
	Scor legendar	Câștigă un joc cu cel puțin 62 de puncte.
	Stăpânul parcului	Termină un joc cu cel puțin 8 Comoară verzi în Cufărul tău.
	Explorator Suprem	Îndeplinește toate provocările de nivel Greu.

Împărtășește-ți realizările pe [www.tesorosdelmarmenor.com](http://www.tesorosdelmarmenor.com) sau pe rețelele de socializare