

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Splash!

Le jeu de cartes
rapide et amusant

Règles du jeu

AGE: de 7 ans à l'âge adulte

NOMBRE DE JOUEURS: 4 à 6

CONTENU DU JEU: 40 cartes à jouer, 5 dauphins, un bloc de feuilles de résultats

BUT DU JEU: être le premier joueur à écrire SPLASH!™ sur la feuille de résultats

COMMENT JOUER À CE JEU

- 1) Asseyez-vous autour d'une table (ou sur le sol) en cercle. Placez les dauphins (un de moins que le nombre de joueurs) au centre de la table, nez à nez. Par exemple, avec 5 joueurs, placez 4 dauphins au centre.
- 2) Le jeu contient 10 ensembles de 4 cartes identiques. Placez les cartes identiques en 10 piles séparées sur la table. Par exemple, une pile doit comprendre quatre cartes numéro 10, une autre pile quatre cartes numéro 9, etc. Remarque: les quatre cartes avec des illustrations de dauphins sont les cartes SPLASH!™
- 3) Constituez un nouveau jeu de cartes en prenant une pile (de 4 cartes identiques) pour chaque joueur (vérifiez toujours que les cartes SPLASH!™ sont une des piles du nouveau jeu). Par exemple, avec 5 joueurs, le jeu de cartes peut être constitué de quatre cartes numéro 7, quatre cartes numéro 8, quatre cartes numéro 9, quatre cartes numéro 10 et quatre cartes SPLASH!™. Les cartes restantes doivent être mises à part et ne pas être utilisées pour jouer.

Le nombre de cartes dans le jeu dépend du nombre de joueurs.

4 joueurs = 16 cartes; 5 joueurs = 20 cartes; 6 joueurs = 24 cartes

- 4) Le donneur mélange le jeu et distribue 4 cartes à chaque joueur.
- 5) Quand le donneur annonce "PASSEZ", tous les joueurs passent une carte au même moment à la personne qui se trouve sur leur gauche. Les joueurs doivent passer les cartes face cachée sur la table devant la personne qui se trouve sur leur gauche.
- 6) Les joueurs continuent de passer une carte à la fois lorsque le donneur annonce "PASSEZ" jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 4 cartes d'une même sorte (c'est-à-dire 4 cartes identiques). Le donneur doit faire en sorte que les joueurs passent les cartes LE PLUS VITE POSSIBLE.
- 7) Les joueurs ne doivent JAMAIS avoir plus de 4 cartes dans leurs mains à la fois.
- 8) Quand un joueur obtient 4 cartes de la même sorte, il saisit un dauphin au centre de la table.
- 9) Dès que le premier joueur a pris un dauphin, immédiatement tous les autres joueurs font "le grand plongeon" (SPLASH!™) et saisissent également un dauphin. Malheureusement, tous les joueurs n'attraperont pas un dauphin puisqu'il y a moins de dauphins que de joueurs.
- 10) La partie se termine et l'on note les résultats (VOIR NOTATION DES RESULTATS)
- 11) La prochaine partie commence quand le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur.

Voir NOTATION DES RESULTATS (au verso)

NOTATION DES RESULTATS

- 1) Une lettre est attribuée à chaque joueur qui tient un dauphin à la fin de la partie.
- 2) Une lettre supplémentaire est attribuée au joueur qui tient un dauphin ET les quatre cartes SPLASH!™ à la fin d'une partie.
- 3) Si un ou plusieurs joueurs touchent un dauphin avant que quelqu'un n'ait quatre cartes de la même sorte, alors...
Une lettre est attribuée aux joueurs dans cette partie qui N'ONT PAS touché un dauphin (VOIR FAIRE SEMBLANT). La partie CONTINUE avec tous les joueurs jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 4 cartes de la même sorte.

A chaque lettre attribuée au joueur, une croix "X" doit être placée sur la feuille de résultats en face du nom du joueur. La première croix "X" doit être placée sous la lettre "S", la deuxième sous la lettre "P", etc. Le premier joueur à écrire SPLASH!™ est le gagnant.

EGALITE

En cas d'égalité, des parties supplémentaires sont jouées avec TOUS LES JOUEURS avec seulement DEUX DAUPHINS jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

FAIRE SEMBLANT

Un joueur qui n'a pas 4 cartes de la même sorte peut faire semblant de prendre un dauphin (sans le toucher) de façon à inciter malicieusement les autres joueurs à saisir un dauphin. Se pencher en avant et toucher la table sont permis, mais toucher un dauphin est interdit. Un joueur doit avoir quatre cartes de la même sorte pour être la première personne dans une partie à toucher un dauphin. Si un ou plusieurs joueurs touchent un dauphin avant que quelqu'un n'ait quatre cartes de la même sorte, une lettre est attribuée à tous les joueurs qui N'ONT PAS touché un dauphin (voir notation des résultats). La partie CONTINUE alors avec tous les joueurs jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 4 cartes de la même sorte.

JEU ALTERNE (JEU AVANCE POUR ADULTES)

Le jeu entier est utilisé dans le jeu alterné. Cinq cartes sont distribuées à chaque joueur. Les cartes restantes, s'il y en a, sont placées en face du donneur (le jeu du donneur). Quand le donneur annonce "PASSEZ", tous les joueurs, excepté le joueur à la droite du donneur, passe une carte à la personne se trouvant sur sa gauche. En même temps, le joueur à la droite du donneur passe une carte sur une pile mise de côté pendant que le donneur prend la carte du dessus du jeu. Les joueurs continuent de passer les cartes AUSSI VITE QUE POSSIBLE jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 4 cartes de la même sorte. Le donneur n'a pas besoin de dire "PASSEZ" une fois que la partie a commencé. Si le donneur n'a plus de cartes, il doit en tirer une de la pile mise de côté.

ATTENTION

Non seulement les joueurs s'assoient sur le rebord de leurs sièges durant ce jeu, mais ils deviennent surexcités surtout lorsqu'ils se disputent le dernier dauphin! Pour la sécurité de tous, il vaut mieux utiliser pour noter les résultats un crayon pastel à la place d'un stylo ou d'un crayon à papier.

