

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 ★★☆☆ modifiable 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 Attack





BUT DU JEU

Etre le plus rapide à repérer le bon poisson pour le capturer, puis le croquer dès que l'occasion se présente.

PREPARATION

Tous les poissons sont placés au centre de la table, de manière à ce que leurs dessins (ronds, carrés, triangles) soient visibles. Le piranha rouge est placé au milieu des autres. (fig. 1)

RÈGLE DU JEU

• Pour capturer un poisson :

A tour de rôle les joueurs lancent les deux dés simultanément (forme et couleur). Tous les joueurs essaient de s'emparer du poisson correspondant aux indications données par les dés. Si par exemple un dé indique le bleu et l'autre la forme carrée, il faut attraper le poisson rose aux écailles carrées (fig. 2). Le premier qui y parvient garde le poisson et le place devant lui, la face indiquant son signe (carré dans cet exemple) restant visible aux yeux des autres joueurs.

• Pour croquer un poisson :

Dès que les dés désignent un poisson déjà attrapé par un joueur, ce dernier doit s'emparer du piranha avant les autres joueurs en s'écriant «croc !». S'il y parvient, il retourne son poisson du côté des arêtes (fig. 3). Ce poisson est croqué et lui appartient définitivement ! Mais si un autre joueur attrape le piranha avant lui, le poisson est remis en jeu au centre de la table (fig. 4).

Quand un joueur attrape par erreur le piranha alors que les dés désignent un poisson déjà croqué, il est pénalisé et doit remettre en jeu l'un de ses poissons, croqué ou non.

POUR GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui croque trois poissons gagne la partie (fig. 5).



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

© & © Gigamic 2004 - from a concept of Thierry Chapeau

