

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





Splatto!



Un jeu de course et d'écrasement !

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans. Un jeu de Garrett J. Donner & Michael S. Steer



Un jeu qui sort de l'ordinaire! Tu fais partie des joueurs qui ne supportent pas de voir les autres gagner? Dans Splatto, mets tes adversaires à plat, au figuré mais surtout au sens propre grâce à la pâte Splatto! Attention, cette envie suprême d'écraser tes adversaires ne doit pas te faire oublier d'avancer stratégiquement tes pions... sinon tu pourrais pâtir du même sort!

Contenu de jeu

1 plateau de jeu



4 blocs de pâte à modeler de quatre couleurs différentes : jaune, rouge, bleu et vert.



50 cartes :

32 cartes numérotées, numérotées de 1 à 4 et de quatre couleurs différentes : jaune, rouge, bleu et vert. Chaque carte existe en double.



6 cartes colorées sans numéro



12 cartes Splatto



1 règle du jeu

But du jeu

Amène en premier deux de tes pions sur la case arrivée de ta couleur.

Préparation du jeu

- Mets le plateau de jeu au centre de la table.
- Donne à chaque joueur la pâte à modeler de la couleur de son choix. La couleur choisie correspond à une case départ sur le plateau de jeu.

Cases départ : 

Cases arrivée : 

- Chaque joueur forme 4 pions à partir de sa pâte à modeler, en faisant attention à en garder pour en faire d'autres. Il place ensuite ses 4 pions rigolos sur sa case départ. La pâte à modeler restante reste de côté.
- Mélange bien toutes les cartes et pose-les face cachée sur la case « Splatto » au milieu du plateau.



Déroulement du jeu

Celui qui a fait le pion le plus créatif commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. On avance également les pions uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau.

Lorsque c'est à ton tour, tire une carte de la pioche et place-la devant toi. Selon la carte révélée, voilà ce que tu devras faire :



Cartes numérotées : Si tu pioches l'une de ces cartes, tu as le choix entre :

- Soit placer un de tes pions sur la prochaine case qui indique le même numéro que la carte.
- Soit placer un des tes pions sur la prochaine case qui a la même couleur que la carte.

Tu as intérêt à priori à choisir l'option qui amènera ton pion le plus loin.



Cartes colorées sans numéro : Si tu pioches cette carte, déplace un de tes pions jusqu'à la prochaine case libre qui porte l'une des couleurs présentes sur la carte. Ici aussi, choisis bien la case qui fera parcourir la plus grande distance à ton pion.

Cartes Splatto : Ici aussi tu as le choix :

- Soit tu déplaces un de tes pions sur la prochaine case portant la couleur présente sur la carte.
- Soit tu aplatis l'un des pions adverses, en faisant ainsi : pose ta main à plat sur ta case départ. Suis le chemin du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tu rencontres un pion adverse qui n'a pas encore été aplati. Tu pourras alors l'écraser avec ta main à plat. Le pion écrasé restera collé sur sa case jusqu'à la fin du jeu.

Attention : Dès qu'un de tes pions est écrasé, recrée un nouveau pion avec ta pâte à modeler restante, pour toujours garder quatre pions en jeu. Place le nouveau pion sur ta case départ.

Remarque : Parfois il arrive que la pâte à modeler laisse un résidu lorsqu'on l'enlève du plateau de jeu. On peut cependant enlever ce résidu très facilement. Si la pâte à modeler laisse des traces grasses, tu peux laver le plateau de jeu avec une serviette humide (mais pas mouillée !).

Fais attention aux points suivants :

- Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur chaque case. Si ton pion arrive sur une case déjà occupée déplace ton pion jusqu'à la prochaine case qui a la bonne couleur ou le bon numéro.
- Les cases occupées par des pions écrasés ne comptent plus et sont sautées lors des prochains tours.
- Si aucun de tes pions ne peut bouger, pas de chance ! C'est au joueur suivant de jouer.
- Lorsque la pioche est épuisée, mélange bien toutes les cartes utilisées et reforme une pioche.

Lorsque tu as terminé ton tour, c'est au joueur suivant de jouer.

Zone d'arrivée

Chaque joueur a une case d'arrivée. Juste devant cette case se trouvent encore trois autres cases. Seul les pions de ce joueur peuvent y entrer, pas les pions adverses. Sur ces trois dernières cases, le pion est en sûreté, il ne pourra plus se faire écraser.

Pour pouvoir atteindre la case d'arrivée, tu dois piocher une carte avec la couleur de ta case d'arrivée.



Exemple:
Zone d'arrivée
verte

Fin du jeu

Le joueur qui parvient à placer deux de ses pions dans la zone d'arrivée a gagné.

La pâte à modeler est fabriquée en respectant la réglementation légale concernant la fabrication des jouets. Ne pas manger. Contient des traces de cire d'abeille et de tissus de denrées alimentaires. Sans gluten.

Si tu as des questions ou des remarques à propos de « Splatto », envoie-les à l'adresse suivante :

**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien**

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie! Veuillez conserver l'adresse.