

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



SPEED SPLASH SPLOOSH

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU: FAIRE UN MAXIMUM DE TÂCHES POUR ÊTRE LE PREMIER À NE PLUS AVOIR DE CARTES.

PRÉPARATION DU JEU: PLACER LE PLATEAU «BAC À CARTES» AU CENTRE DES JOUEURS. MÉLANGER LES CARTES (FACE «TÂCHES DE COULEUR» CACHÉE). METTRE UNE CARTE DANS CHAQUE PARTIE DU BAC (FACE «TÂCHES DE COULEUR» VISIBLE). DISTRIBUER 6 CARTES À CHAQUE JOUEUR. POSER LE PAQUET DE CARTES À CÔTÉ DU PLATEAU, CELUI-CI FORME «LA PIOCHE». VOUS MUNIR D'UNE FEUILLE ET D'UN CRAYON POUR NOTER LES POINTS DE CHAQUE JOUEUR.

AU DÉPART : ON CHOISIT LA DURÉE DU JEU EN DÉTERMINANT LE NOMBRE DE POINTS À ATTEINDRE POUR GAGNER.
POUR UNE PARTIE COURTE: À 2 JOUEURS: DÉFINIR 20 POINTS, À 3 JOUEURS: DÉFINIR 40 POINTS, À 4 JOUEURS: DÉFINIR 75 POINTS, À 5 JOUEURS: DÉFINIR 100 POINTS.
POUR UNE PARTIE LONGUE: À 2 JOUEURS: DÉFINIR 40 POINTS, À 3 JOUEURS: DÉFINIR 80 POINTS, À 4 JOUEURS: DÉFINIR 150 POINTS, À 5 JOUEURS: DÉFINIR 200 POINTS.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE:

TOUTS LES JOUEURS JOUENT EN MÊME TEMPS ET TENTENT DE POSER TOUTES LEURS CARTES DANS LES COMPARTIMENTS DU BAC. POUR POSER UNE CARTE IL FAUT AU PRÉALABLE CRIER «SPLASH». LORSQU'UN JOUEUR POSE UNE CARTE SON BUT EST DE GÉNÉRER DES TACHES SOIT PAR DEUX CARTES BORDS À BORDS SOIT PAR DEUX CARTES RELIÉES PAR UNE FLÈCHE. POUR AVOIR LE DROIT DE POSER UNE CARTE IL FAUT QUE CELLE-CI GÉNÈRE AU MOINS DEUX TACHES.

EXEMPLE: MOITIÉ ROUGE CONTRE MOITIÉ ROUGE ET MOITIÉ BLEU CONTRE MOITIÉ BLEU.

ATTENTION SI PAR ERREUR VOUS POSER UNE CARTE QUI GÉNÈRE QU'UNE SEULE TACHE OU QUE VOUS OUBLIER DE CRIER «SPLASH», VOUS DEVREZ PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE. LES PERSONNAGES N'ENTRENT PAS EN COMPTE DANS LES CORRESPONDANCES. LORSQU'UN JOUEUR NE PEUT PLUS POSER DE CARTES, IL COMPTE JUSQU'À 5 LENTEMENT ET SI PERSONNE NE JOUE, IL RETOURNE LA PREMIÈRE CARTE DE LA PIOCHE ET LA POSE AU MILIEU DU BAC.

SUIVANT LE NOMBRE DE TÂCHES:

1 TÂCHE = ERREUR, PIOCHER 1 CARTES DE PÉNALITÉ ET RETIRER LA CARTE.

2 TÂCHES = BIEN JOUÉ !

3 TÂCHES = BIEN JOUÉ ! FAIRE RAMASSER 1 CARTE À CHACUN DE VOS ADVERSAIRES.

4 TACHES= GÉNIAL !! FAIRE RAMASSER 3 CARTES À CHACUN DE VOS ADVERSAIRES.

CALCUL DES POINTS:

LORSQU'UN JOUEUR N'A PLUS DE CARTES EN MAINS, LA MANCHE EST TERMINÉE. COMPTER LES POINTS DES CARTES RESTANTES DE CHAQUE ADVERSAIRE, COMME SUIT:

FILLE OU FILS = 1 POINT PAR CARTE.

MÈRE OU PÈRE = 2 POINTS PAR CARTE.

GRAND-MÈRE OU GRAND-PÈRE = 3 POINTS PAR CARTE.

CHAT = 4 POINTS PAR CARTE.

CHIEN = 5 POINTS PAR CARTE.

LE GAGNANT ADDITIONNE LES POINTS QUI RESTENT EN MAINS DE SES ADVERSAIRES. UNE NOUVELLE MANCHE COMMENCE...

REMARQUE: VOUS POUVEZ AUSSI JOUER SANS LE COMPTAGE DES POINTS, DANS CE CAS LE PREMIER JOUEUR QUI N'A PLUS DE CARTES A GAGNÉ. SI AU COURS D'UNE PARTIE LA PIOCHE EST ÉPUISEE, IL SUFFIT DE RÉCUPÉRER L'ENSEMBLE DES CARTES CONTENUES DANS LE SABOT EN PRENANT SOIN DE NE LAISSER UNIQUEMENT LES 5 CARTES VISIBLES.

FIN DE LA PARTIE: LE VAINQUEUR EST CELUI QUI A ATTEINT LE NOMBRE DE POINT DÉFINI EN DÉBUT DE PARTIE.

NOTA BENE, VOICI UNE ADAPTATION DE LA RÈGLE ACCESSIBLE AUX PLUS PETITS:

LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. LE PLUS JEUNE COMMENCÉ, JOUE SANS LIMITE DE TEMPS ET SUIV LA RÈGLE INSCRITE CI-DESSUS. S'IL NE PEUT PAS POSER DE CARTES, IL PIOCHE JUSQU'À EN AVOIR UNE. LE PREMIER À NE PLUS AVOIR DE CARTES EST LE GAGNANT.