

Splaf!

Kane Klenko

2-8
joueurs

5-10
minutes

7+
âge

Livret de règles

Présentation

Un portail vers une autre dimension s'est ouvert, et des monstres s'en échappent. Que faire quand vous rencontrez un monstre ? Splaf ! Écrabouillez-le !

Dans Splaf !, les joueurs rivalisent pour être le premier à taper la bonne carte monstre, mais ce n'est pas toujours aussi simple qu'il y paraît. Avec de nouveaux monstres qui s'échappent du portail et les Dés qui changent les règles, vous devrez rester sur vos gardes et réagir vite. Et si vous voyez un monstre arriver... Splaf !

Matériel

- 1 Tuile Portail double face
- 2 Gros Dés (1 Dé Monstre, 1 Dé Direction)
- 20 cartes Monstre numérotées de 1 à 20.



Mise en place

1. Placez la **Tuile Portail** au centre de la table, sur n'importe quelle face visible.

2. Mélangez les **cartes Monstre** et posez-en 6 face visible autour de la Tuile Portail. Pour une partie plus facile, ou pour jouer avec des enfants plus jeunes, ne posez que 4 ou 5 cartes.

Pour une partie plus experte, utilisez 8 cartes.

Placez le reste des cartes en pile face cachée de côté.



3. Un joueur prend les Dés et vous voilà prêts à jouer!

Déroulement du Jeu

Le joueur avec les Dés les lance de manière à ce qu'ils soient visibles par tous les joueurs.

Les 2 Dés désignent 1 carte face visible sur la table.

La première personne à taper la bonne carte Monstre la récupère, puis une nouvelle carte est retournée depuis la pile pour la remplacer. Les Dés sont ensuite passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et le même processus est répété.



REMARQUE: chaque joueur ne peut taper une carte Monstre qu'UNE SEULE FOIS. Si un joueur tape une carte Monstre qui n'est pas la bonne, il ne peut plus taper une autre carte, même s'il se rend compte tout de suite de son erreur.

Il y a deux Dés :



L'un est le **Dé Monstre** et l'autre est le **Dé Direction**.

Pour trouver la bonne carte Monstre à taper, suivez ces règles :

1. Commencez par le **Dé Monstre**. Il vous indique la carte Monstre depuis laquelle vous allez chercher la bonne carte à taper. Ce Dé montre l'un des dessins suivants :



Le plus
Grand
Monstre
bleu



Le plus
Petit
Monstre
bleu



Le plus
Grand
Monstre
rouge



Le plus
Petit
Monstre
rouge



Le plus
Grand
Monstre
visible



Le plus
Petit
Monstre
visible

2. Ensuite, regardez le **Dé Direction**. Il vous indique de combien d'emplacement de cartes vous allez vous déplacer pour taper la bonne carte Monstre. Ce Dé vous montre une de ces informations :



égal

Indique de taper la même carte Monstre que celle désignée par le Dé Monstre.

Déplacement



Les flèches indiquent que vous allez vous **déplacer d'une ou deux cartes en partant du Monstre** désigné par le Dé Monstre afin de trouver la bonne carte Monstre à taper. Les flèches violettes et blanches vous indiquent la direction à suivre (reportez-vous à la Tuile Portail au milieu de la table pour Déterminer la direction).

EXEMPLE: comme le montre l'exemple de mise en place de la page 2, les Dés ont été lancés et affichent le **plus Petit Monstre bleu** et **une flèche violette**. Le plus Petit Monstre bleu autour de la Tuile Portail est la carte 11. Puisque la flèche violette de la Tuile Portail va dans le sens des aiguilles d'une montre, déplacez-vous d'un emplacement de carte Monstre dans le sens horaire depuis la carte 11 pour atteindre la carte 8. C'est le Monstre ciblé, et le premier joueur à taper la carte 8, la récupère et marquera un point en fin de partie.

Si deux personnes ou plus tapent la bonne carte Monstre exactement au même moment, relancez les Dés et rejouez le tour.



REMARQUE: s'il n'y a qu'une seule couleur de carte Monstre en jeu, ignorez la couleur du Dé Monstre et ne prenez en compte que sa taille, le plus Grand ou le plus Petit Monstre visible, comme s'il s'agissait d'un Dé gris.

Fin du jeu

Quand il ne reste plus que **deux cartes Monstre** sur la table, la partie s'arrête. Les joueurs comptent leurs cartes Monstre qu'ils ont récupérées, et le joueur avec le plus de cartes est le gagnant. S'il y a égalité, alors le joueur à égalité avec le plus Grand Monstre (carte 20 ou proche) est le gagnant.

Variante amicale

Si vous jouez avec des joueurs aux talents inégaux pour taper des monstres, essayez cette variante pour équilibrer la partie. Lorsqu'un joueur prend des cartes Monstre, il les place en ligne face visible devant lui. À chaque tour, après que les Dés ont été lancés, chaque joueur doit taper toutes les cartes Monstre devant lui avant de taper la bonne carte Monstre désignée par les Dés.

Cette règle peut être appliquée à tous les joueurs ou seulement aux plus expérimentés.

Auteur: Kane Klenko

Illustration et Conception graphique: Mr. Cuddington & Jeanne Torres

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & Éditeur: Scott Gaeta, **Coordinatrice:** Robyn Gaeta, **Directrice des Opérations:** Leisha Cummins, **Directrice des Ventes et du Marketing:** Sara Erickson, **Directrice Artistique:** Anita Osburn, **Développeur Principal:** Dan Bojanowski, **Directrice Marketing Associé:** Danni Loe, **Service Clientèle:** Jenni Kingma

RENEGADE FRANCE

Chef de Projet : Simon Gervasi
Traduction : Jean-Michel Auzias
Maquette : Stéphanie Lairet

L'auteur voudrait remercier :

Ma merveilleuse épouse Carrie... Je n'aurais pas pu faire cela sans toi. Mes garçons Carter et Kallen pour leur volonté d'essayer de nouveaux jeux, avant même qu'ils ne soient amusants.

Tous mes testeurs, y compris : Kyle Fromm, Julie Fromm, Jeff Fahrenbach, Nick Neumann, Morgan Neumann, Stacci Barganz, Todd Barganz, Lizzie Barganz, Sandy Klenko-Blackmon, Tracy Forkash, Ian Forkash, Kyle Klenko, Chelssey Klenko, Caleb Klenko, Sydney Strum, Dave Leszczynski, Clara Leszczynski, Elijah Miller et Grady Lawton.

©2018 Renegade Game Studios. Tous droits réservés. Édition française ©2019 Origames d'informations ou d'aide, veuillez nous visiter en ligne : www.renegade-france.fr

