

Spielregeln

Autopen:
Wilfried und
Marie Fort



SPLASH!



Spielmaterial

30 Bausteine (5 Formen
in je 6 unterschiedlichen Farben)

14 Wasserkristalle als Siegpunkte



Spielvorbereitung

Die Bausteine kommen in die Mitte des Tisches. Die Kristalle werden am Spielrand platziert.

Danach nimmt sich reihum jeder Spieler einen beliebigen Baustein bis alle verteilt sind. (Bei 4 Personen bleiben 2 Steine übrig, diese wandern zurück in die Packung.)

TIPP: Wähle dir die Bausteine in verschiedenen Farben und Formen aus.



Spielablauf

Der erste Spieler gibt seinem linken Nachbarn einen seiner Bausteine, der in die Mitte gelegt wird. Der zweite Spieler gibt dann wieder einen Stein an seinen linken Nachbarn ab, der den Turm mit diesem Stein weiterbauen muss. So geht es reihum.



Platzieren und Weitergeben von Bausteinen

Der Stein der auf dem Turm platziert werden soll, muss entweder in Form oder Farbe mit dem zuletzt verbauten Stein übereinstimmen. Dieser Stein darf weder den Tisch noch andere Steine als den darunterliegenden berühren.

Hat ein Spieler keinen passenden Stein in seinem Vorrat, nimmt er sich den benötigten Stein von einem seiner Mitspieler und reicht ihn dem linken Nachbarn weiter. Ist kein passender Stein mehr vorhanden, wird ein beliebiger Stein weitergegeben.

Wenn der Turm stehen bleibt: Das Spiel geht weiter.

Wenn der Turm eingestürzt ist: Der Spieler der den Baustein weitergegeben hat, der den Turm zum Einsturz brachte, erhält einen Wasserkristall.

Als Basis für den neuen Turm dient der höchste verbliebene Turmrest. Sollten sich keine gestapelten Steine mehr auf dem Tisch befinden, kann der Spieler auswählen, welches Einzelteil die neue Basis darstellt.

Der Spieler der den Turm zum Einsturz brachte, muss 3 Reststeine zu sich in den Vorrat nehmen. Sind weniger Steine vorhanden, nimmt er alle Reststeine. Überzählige Steine werden in die Schachtel zurückgelegt. Der Spieler der den Turm zum Einsturz brachte, gibt nun gemäß der Weitergabe-Regeln wieder einen passenden Baustein an den nächsten Spieler weiter und das Spiel wird normal fortgesetzt.

Spielende

Sieger des Spieles ist:

- Wer zuerst 3 Wasserkristalle gesammelt hat, oder
- Wer als Erster keine Steine mehr in seinem Vorrat hat.

Das Spiel endet in beiden Fällen sofort.



Spielvariante

Bei 4 oder 6 Spielern kann auch in einer Team-Variante gespielt werden. Teilt euch in 2er-Mannschaften auf. Die Team-Mitglieder setzen sich versetzt an den Tisch.

Sobald ein Spieler eines Teams eine der Siegbedingungen erfüllt, gewinnt das ganze Team.



Hinweis

Spiele fair! Rüttelt nicht am Tisch. Wer einen Umsturz verursacht ohne an der Reihe zu sein, wird behandelt, als ob er den Turm zum Einsturz gebracht hätte.

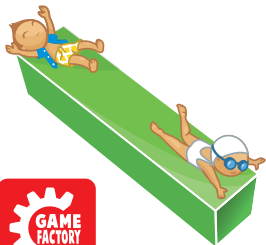




Game Agency:
Forgenext



forgenext



Das Spiel das alle anzieht!



Von den Herausgebern: Wir würden gerne folgenden Personen für die Hilfe bei der Ausarbeitung, beim Testen und der Vorbereitung zur Herausgabe des Spiels danken: Jekaterina Pluschnikowa, Alexandr Peschkow, Olga Wolkowa, Alexej Iljunin, Teilnehmern des „Corsaire Ludique“ und allen unseren Freunden und Kollegen!

Game produced/published for Game Factory
by Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2014-2015 Lifestyle Boardgames Ltd, www.lifestyleltd.ru

Exclusive Distribution: Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach www.carletto.de
Carletto AG CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Baue dich um
Kopf und Kran!



Matériel

30 pièces en bois (5 formes différentes pour chacune des 6 couleurs)

14 jetons Goutte d'eau



Mise en place



Formez un tas au milieu de la table avec les pièces en bois. Placez les jetons Goutte d'eau à côté. Répartissez les pièces entre les joueurs comme suit : à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prélève une pièce dans le tas jusqu'à ce qu'il n'en reste plus (tous les joueurs doivent posséder le même nombre de pièces). La partie peut désormais commencer !

Remarque : Si vous jouez à 4, arrêtez la distribution des pièces lorsqu'il en reste encore deux dans le tas, afin que chaque joueur ait le même nombre de pièces. Rangez les deux pièces restantes dans la boîte.

Conseil : Choisissez de préférence des pièces de formes et couleurs différentes.

Déroulement de la partie

Le premier joueur commence en donnant l'une de ses pièces au joueur à sa gauche (joueur n°2). Le joueur n°2 place cette pièce sur la table, où elle forme la base d'une tour. Ensuite, le joueur n°2 passe l'une de ses pièces au joueur à sa gauche, qui poursuit la construction de la tour, et ainsi de suite.



Donner et placer de nouvelles pièces :

Chaque nouvelle pièce doit être placée sur la plus haute des pièces découvertes **de même forme ou de même couleur** d'une tour. Elle ne doit pas toucher la table ou une autre pièce. À son tour, le joueur actif **DOIT** (si possible) donner au joueur à sa gauche une pièce pouvant être posée légitimement (c'est à dire de la bonne forme ou couleur) en haut de la tour. Si un joueur ne possède pas de pièce adéquate, il doit en prélever une dans la réserve d'un autre joueur pour la donner au joueur à sa gauche. Si personne ne possède de pièce pouvant être posée légitimement, le joueur actif donne n'importe quelle de ses pièces à son voisin.



Lorsqu'une pièce a été rajoutée à la tour...

Si la tour est encore debout, le jeu continue.

Si la tour est tombée (Splash!), le joueur ayant donné la pièce responsable de l'effondrement reçoit en récompense un jeton Goutte d'eau. Le plus haut empilement de pièces sur la table forme alors la base d'une nouvelle tour. Si plusieurs tours ont la même hauteur ou qu'il n'existe que des pièces isolées sur la table, le joueur ayant fait tomber la tour choisit la tour (ou la pièce) qui servira de nouvelle base. Ensuite, ce joueur récupère toutes les pièces tombées sur la table et les intègre à sa réserve, dans la limite de 3 pièces. Si plus de 3 pièces sont tombées sur la table, le joueur en place 3 dans sa réserve et range les autres dans la boîte. Le joueur ayant fait tomber la tour passe ensuite une de ses pièces au joueur à sa gauche, et la partie se poursuit.

Fin de la partie

La partie se termine :

- **Soit** lorsqu'un joueur a réussi à placer la dernière pièce de sa réserve. Il est alors déclaré gagnant.
- **Soit** lorsqu'un joueur a amassé 3 jetons Goutte d'eau. Il est alors déclaré gagnant.



Variante : jeu par équipes

Si vous êtes 4 ou 6 joueurs, une variante par équipes est possible. Les joueurs forment 2 ou 3 équipes, et les membres de chaque équipe s'asseyent les uns en face des autres. Attention à ne pas décevoir votre équipe ! Une équipe gagne la partie lorsque l'un de ses membres place sa dernière pièce ou possède 3 jetons Goutte d'eau.



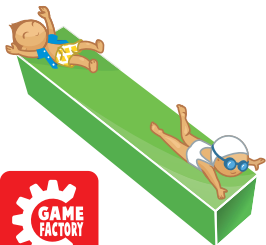
Remarque

Faites attention à ne pas bouger la table lorsque vous jouez. Si une tour s'effondre sans aucune intervention de la part d'un joueur (vous ne savez donc pas qui est responsable), ramassez tout simplement les pièces tombées et rangez-les dans la boîte. Si une tour s'effondre par la faute d'un joueur autre que le joueur actif, le joueur fautif récupère les pièces selon les règles habituelles.





Game Agency:
Forgenext



Un mot des éditeurs : On remercie tous ceux qui ont contribué au développement et à la finalisation de ce jeu:
Ekaterina Pluzhnikova, Alexander Peshkov, Olga Volkova, Alexey Ilyunin, Dilara, les participants du Corsaire Ludique et tous nos amis et collègues !

Game produced/published for Game Factory
by Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2014-2015 Lifestyle Boardgames Ltd, www.lifestyleltd.ru

Exclusive Distribution: Carletto Deutschland
GmbH D-63128 Dietzenbach www.carletto.de
Carletto AG CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

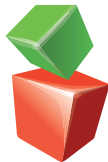


Ne te prends pas la tête!



Contenuto

30 pezzi di gioco in legno
(5 forme diverse in ognuno dei 6 colori);
14 segnalini "goccia d'acqua";
queste regole.



Preparazione



Metti i **pezzi di gioco** in un mucchietto al centro del tavolo. I pezzi vengono poi distribuiti tra tutti i giocatori come segue: procedendo in senso orario, ogni giocatore a turno prende un pezzo dal mucchietto fino a che i pezzi finiscono. Ogni giocatore inizia il gioco con lo stesso numero di pezzi.

Nota: con 4 giocatori, perché ognuno inizi con lo stesso numero di pezzi, smettete di prendere pezzi dal mucchietto quando ne restano solo 2. Rimetti questi 2 pezzi avanzati nella scatola.

Suggerimento: cerca di prendere pezzi di forma e colori differenti.

Tieni le **gocce d'acqua** a portata di mano.

Ora siete pronti a iniziare!

Il gioco

Il primo giocatore inizia la partita passando uno dei propri pezzi al giocatore alla sua sinistra (il secondo giocatore). Il secondo giocatore deve piazzare il pezzo sul tavolo: questa sarà la base di **una torre**. Dopodiché, il secondo giocatore passa a sua volta uno dei propri pezzi al giocatore alla sua sinistra, che deve continuare la costruzione della torre, e così via.



Dare e piazzare nuovi pezzi

Ogni nuovo pezzo deve essere piazzato **in cima alla torre**, in modo che poggi solo sul pezzo più in alto. Il nuovo pezzo deve avere **la stessa forma o lo stesso colore** di quello più in alto. (Il nuovo pezzo non può toccare il tavolo o altri pezzi tranne quello più in alto.) Se possibile, devi passare al giocatore alla tua sinistra un pezzo che possa essere piazzato in cima alla torre (cioè che abbia la stessa forma o lo stesso colore del pezzo più in alto). Se non hai un tale pezzo a disposizione, devi prenderne uno che vada bene da un altro giocatore, e passarlo a sinistra. Se nessuno ha un pezzo che vada bene, allora puoi passare a sinistra uno qualsiasi dei tuoi pezzi.



Dopo aver piazzato un pezzo...

Se la torre regge: il gioco continua!

Se la torre crolla (Splash!): il giocatore che ha passato il pezzo a quello che ha causato il crollo **guadagna una goccia d'acqua**. La torre più alta che resta sul tavolo diventa la nuova torre di gioco. Se ci sono più torri della stessa altezza, o solo pezzi singoli sparpagliati sul tavolo, chi ha fatto crollare la torre sceglie la nuova torre (o pezzo) di partenza. Quello stesso giocatore raccoglie tutti gli altri pezzi caduti dalla torre e li aggiunge ai propri. Prende in ogni caso **un massimo di 3 pezzi**; se sono caduti più di 3 pezzi, quelli in più vanno riposti nella scatola. Chi ha causato il crollo passa uno dei propri pezzi a sinistra e il gioco riprende.

Fine della partita

Il gioco finisce in uno dei seguenti casi:

- quando un giocatore **piazza l'ultimo dei propri pezzi senza far crollare la torre:** quel giocatore vince!

Oppure

- quando un giocatore **guadagna la sua terza goccia d'acqua:** quel giocatore vince!



Note

Cerca di giocare con attenzione e stai attento a non urtare il tavolo. Se una torre dovesse cadere non a causa di un piazzamento, o senza che ci sia un responsabile evidente, raccogli i pezzi caduti e riponili nella scatola. Se qualcuno fa crollare la torre mentre non è il suo turno, allora raccoglierà i pezzi con le regole viste sopra.



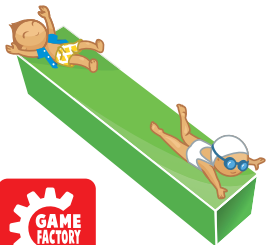
Variante a squadre

Giocando in 4 o 6 giocatori puoi provare questa variante a squadre. Dividetevi in 2 o 3 squadre: i membri della stessa squadra si siedono uno di fronte all'altro. Presta ancora più attenzione a ciò che fai: adesso è importante il gioco di squadra! Se piazzhi il tuo ultimo pezzo o guadagni 3 gocce d'acqua, la tua squadra vince la partita!





Game Agency:
Forgenext



L'editore desidera ringraziare, per il loro contributo allo sviluppo, test e completamento del gioco: Ekaterina Pluzhnikova, Alexander Peshkov, Olga Volkova, Alexey Ilyunin, i partecipanti del «Corsaire Ludique» e tutti gli amici e colleghi!

Game produced/published for Game Factory
by Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2014-2015 Lifestyle Boardgames Ltd, www.lifestyleltd.ru

Exclusive Distribution: Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach www.carletto.de
Carletto AG CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Subito all'opera
con la gru in testa!



BELLZ!

Il gioco che avvince tutti!

