

SPLASHHH

(Cet été, on va pas se mouiller)



20min



3 - 6



8+

Matériel 36 cartes de jeu (21 cartes « splashhh » / 15 cartes actions) /// 6 cartes de départ /// 2 cartes bonus /// 54 jetons goutte d'eau /// une main « splashhh ».

But du jeu Avoir le plus de points « splashhh » en fin de partie

Mise en place

1) Mélanger toutes les cartes de jeu. (*Placer les cartes face cachée au centre de la table, elles forment la pioche*)

—> *Pour des parties à 4 et 5 joueurs il faut respectivement défausser 4 et 6 cartes en début de partie.*

2) Distribuer 9 jetons gouttes d'eau par joueur. + Placer le sac au centre de la table. + placer la main « splashhh » à distance égale des joueurs

Le sac servira à mettre les gouttes d'eau dans le « pot commun » (le nombre de gouttes d'eau dans le pot commun est donc « inconnu » durant la partie)

3) Déterminer le premier joueur actif (*le dernier à s'être baigné*) et distribuer les cartes de départ en commençant par le premier joueur et le chiffre « 1 »

4) Commencer le premier tour

Tour de jeu

Il se décompose en 4 phases :

- 1) Pioche
- 2) Enchère
- 3) Révélation
- 4) Fin de tour

Si vous jouez à la version experte : distribuer les cartes aux hasard coté verso

Explication des phases

1) Le joueur actif pioche deux cartes et en choisit une à mettre aux enchères, face visible, tandis que l'autre est mise face cachée dans la défausse.

1.1) Le joueur actif place à présent dans sa main un nombre de goutte d'eau de son choix et le cache aux autres joueurs, c'est son prix de réservation de la carte mise à l'enchère.

2) Le joueur actif effectue un décompte, à partir de 10 et à l'envers, à voix haute jusqu'à ce qu'un autre joueur tape sur la main « splashh » et donc remporte l'enchère.

3) Le joueur actif révèle le nombre de gouttes d'eau qu'il avait placé dans sa main en début de tour et on observe :

- Si le nombre révélé est **supérieur** à la valeur finale de l'enchère alors le joueur actif remporte la carte, la place devant lui, en applique ses effets puis paye toutes les gouttes d'eau de sa main dans le pot commun.

- Si le nombre révélé est inférieur ou égal à la valeur finale de l'enchère alors le joueur actif reprend toutes ses gouttes d'eau tandis que le joueur qui a arrêté l'enchère, remporte la carte, la place devant lui et en applique ses effets. **PUIS** Le joueur qui a arrêté les enchères paye au joueur actif le même nombre de gouttes d'eau que le chiffre final du décompte **-1 goutte** qui est placée dans le pot commun. (ex: le décompte s'est arrêté au chiffre « 5 » donc le joueur qui a arrêté le décompte paye 4 gouttes d'eau au joueur actif et place 1 goutte d'eau dans le pot commun)

4) On change de joueur actif en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Les cartes actions

Splashhh



Le joueur prend tous les jetons « goutte d'eau » du pot commun

Echanger



Le joueur échange deux cartes « splashhh » (parmi les cartes face visible des joueurs)

Prendre



Le joueur prend une carte « splashhh » de la défausse et l'ajoute devant lui .
Il est interdit de consulter la défausse en dehors du moment où l'on réalise cet effet.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus assez de carte pour débiter un nouveau tour

Les joueurs comptent alors leur score total sur leurs cartes « splashhh » face à eux et additionnent leur résultat au nombre de gouttes d'eau qu'il leur reste. (chaque goutte d'eau valant donc «1 point splashhh»).

Le joueur avec le plus grand score gagne la partie. En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus de points sur les cartes « splashhh » qui l'emporte.

Fin des règles classiques ==> début des règles expert, bonus et à 2 joueurs

Règles à 2 joueurs

Modification de la phase de pioche et d'enchère.

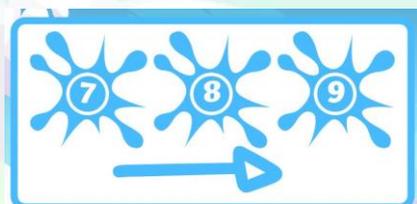
Le joueur actif, ne fait pas de réservation. Lors du décompte il demande à l'autre joueur s'il veut la carte pour 10 ? S'il ne la veut pas, à chaque chiffre, le joueur actif à la possibilité d'acheter la carte pour lui OU de descendre les enchères et ainsi recommencer le processus.

Modification de la phase de révélation

Si c'est le joueur actif qui a remporté l'enchère de la carte face visible, il paye TOUTES les gouttes d'eau à l'autre joueur.

Règles : Les bonus

Lorsque vous aurez fait quelques parties vous pourrez ajouter dans un premier temps les cartes bonus de fin de partie. Chaque carte bonus possède un recto et un verso différent. Au début de la partie, mélangez les et révélez-les. Vous avez à présent deux « objectifs » de fin de partie qui vous rapporteront des points « splashhh » supplémentaires. Attention, il n'est possible de gagner ces points que si vous êtes strictement le meilleur dans les conditions d'objectifs.



Avoir la plus grande suite possible.
(Nombre de cartes puis chiffre le plus haut.)



Avoir le moins de gouttes d'eau.



Avoir le plus de cartes face visible devant soit.



Avoir le plus de gouttes d'eau.



Règles expert

Toutes les règles de la version classique sont applicables dans les règles expertes, à l'exception des changements indiqués ci-dessous.

Changement 1 : la phase de pioche

Le joueur actif pioche **trois** cartes et en choisit une à mettre aux enchères face visible, une autre face cachée au-dessus de la pioche tandis que la dernière est mise face cachée dans la défausse.

Changement 2 : la phase de révélation

- Lorsqu'un joueur récupère une carte qui correspond à une de ses cartes de base, il en applique son effet.
- Lorsqu'un joueur récupère une carte qui a un effet, il en applique son effet.

Changement 3 : explication des effets des cartes de bases

(Les effets des cartes de bases s'appliquent lorsqu'un joueur récupère une carte correspondant au chiffre de celles-ci).



Voleur

Le joueur peut voler jusqu'à 2 gouttes d'eau à un ou deux joueurs de son choix. *(donc soit 2 gouttes d'eau à 1 joueur ou alors, 1 goutte d'eau à deux joueurs.)*



Vision solaire

Le joueur peut regarder le nombre de gouttes d'eau d'un ou deux joueurs de son choix.



Petit splashhh

Le joueur peut prendre jusqu'à 2 gouttes d'eau depuis le pot commun.

Règles expert

Changement 4 : explication des effets des cartes



Nouvelle acquisition

Le joueur prend la première carte de la pioche et la place devant lui. Elle lui appartient à présent et il en applique les effets si celle-ci en a.



La grosse goutte

Le joueur paye l'entièreté du résultat de l'enchère au joueur actif. *(donc aucune goutte d'eau ne va dans le pot commun lors de l'achat de cette carte).*



La vague

TOUS les autres joueurs doivent mettre, si possible, une goutte d'eau au pot commun depuis leur main. *(Donc, seul l'acheteur de la carte évite de devoir appliquer cet effet)*



Splashhh—Splashhh

Le joueur **actif**, *(le vendeur donc)* effectue une action « splashhh »

Fin des règles

Palmarès

« Splashhh » est le gagnant du concours « gamejam #5 » organisé par « doityourgame » lors du festival « Bienouej ». Il a tout d'abord été sélectionné par un jury parmi 18 autres jeux proposés. Il est passé en live lors du festival et à récolté **277 VOTES** après une semaine en concurrence avec 2 autres jeux.



Réflexion et contact

- 1) Le thème peut complètement être revu pour s'adapter aux tendances futures.
- 2) Le public cible est familial.
- 3) La tranche de prix autour de 15 –20euros, format petite boite/sac transportable
- 4) Le jeu est continuellement en test afin de l'épurer le plus possible et des modifications sont tout à fait applicables.

N'hésitez pas à me contacter, je serais heureux de travailler avec vous :)

Quentin Lammerant

+32 495 74 10 10

quentin@lammerant.net

youtube/instagram/facebook/tiktok : Cleonis

Site internet : www.go-to.be