

UN JEU DE LUC RÉMOND ET ROMARIC GALONNIER
ILLUSTRÉ PAR MAUD CHALMEL

SPLITO

RÈGLE DU JEU

3 à 8 joueurs
8 ans +
15 min

TUTORIEL VIDÉO



♦ TYPES D'OBJECTIFS ♦

IMPORTANT : Une même carte Splito peut participer à la validation de plusieurs cartes Objectif.

MAJORITÉ : La zone doit contenir strictement plus de cartes Splito avec la couleur ou la valeur demandée que chaque autre zone.

Note : Les 2 objectifs communs sont également des Majorités. Ils fonctionnent de la même manière mais chaque zone peut les remporter en fin de partie.

VALEUR : La zone doit contenir un certain nombre de cartes Splito (ou aucune) de la valeur indiquée (quelle que soit la couleur).

Note : Paire de valeur 4 signifie «Exactement 2 cartes de valeur 4 de n'importe quelles couleurs». En avoir plus ne valide pas l'Objectif.

VARIÉTÉ : La zone doit contenir un certain nombre de couleurs et/ou de valeurs différentes.

Note : Vous validez une couleur ou une valeur, quel que soit le nombre de cartes Splito.

Note : Lorsque les couleurs sont imposées (3 couleurs), vous devez posséder au moins une carte de chacune des 3 couleurs.

ZONE : La zone doit contenir un certain nombre de cartes (Splito et Objectif confondus).

Note : Cette carte et les éventuels Objectifs communs remportés comptent dans le total.

♦ zone AB • SCORE : 8 pts



EXEMPLE DE SCORE FINAL



EXEMPLE SUR LA FEUILLE DE SCORE

Nom du joueur	Joueur A	Joueur B	Joueur C
score G	6	8	4
score D	6	4	6
GAUCHE × DROIT = TOTAL	48	32	24

zone AC zone AB zone BC zone AC

N'oubliez pas de reporter le score commun entre le premier et le dernier joueur

♦ zone BC • SCORE : 4 pts



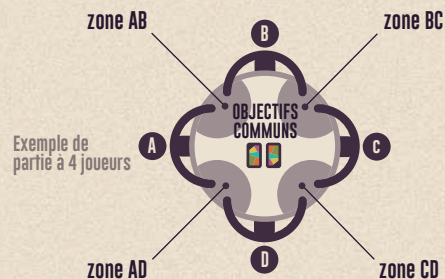
♦ zone AC • SCORE : 6 pts



◆ PRINCIPE DU JEU ◆

MATÉRIEL • 109 cartes, 1 livret de score

Dans SPLITO, les joueurs collaborent avec leurs 2 voisins directs. Tout au long de la partie, chaque joueur apporte sa contribution à 2 zones : une à sa droite, une à sa gauche. Lors des 13 tours de jeu, chaque joueur choisit une des cartes de sa main et la place dans une de ses 2 zones. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun détermine son score en multipliant le score de la zone à sa droite par le score de la zone à sa gauche.



Les cartes « OBJECTIF » définissent le score des joueurs (37 cartes). Les cartes « SPLITO » servent uniquement à valider les Objectifs (72 cartes : 6 valeurs présentes en 6 couleurs, en 2 exemplaires chacune).



◆ MISE EN PLACE ◆

1 • Prenez au hasard une carte Étoile et une carte Lune dans le paquet et posez-les au centre de la table, visibles de tous : ce sont les 2 Objectifs communs de la partie.



2 • Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-en 13 à chaque joueur. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

◆ TOUR DE JEU ◆

Simultanément, chaque joueur choisit une des cartes qu'il a en main et la place face cachée à sa droite ou à sa gauche dans l'une des 2 zones qu'il partage avec ses voisins. Vous devez clairement montrer si vous allez jouer votre carte à votre gauche ou à votre droite.

Note : vous pouvez choisir une carte Splito ou une carte Objectif.



Lorsque tout le monde a choisi sa carte et son emplacement, chaque joueur révèle sa carte.



Chaque joueur passe le reste de sa main à son voisin de gauche.



◆ FIN DU JEU ◆

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, les joueurs procèdent au décompte.

1 • Attribuez les 2 Objectifs communs (au centre de la table) aux zones qui les ont validées. En cas d'égalité, une carte Objectif n'est pas attribuée.



2 • Ensuite, validez ou non les cartes Objectif de chaque zone : retournez face cachée les objectifs non atteints.



3 • Faites la somme des Objectifs validés dans chacune des zones.



Le score de chaque joueur est alors la multiplication du score de ses 2 zones. Un exemple complet de décompte se trouve au dos de cette règle.

Le plus grand score l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus petit nombre de cartes (Splito et Objectif) dans ses 2 zones, qui l'emporte.

◆ PRÉCISIONS ◆

COMMUNICATION

Les joueurs ne doivent pas évoquer les cartes qu'ils ont en main, ni celles qu'ils vont jouer, ni les objectifs qu'ils pensent compléter.

Par exemple, les phrases suivantes sont interdites :

« Je m'occupe de cet objectif. »

« J'ai le 6 qu'il faut, c'est bon ! »

Par contre, SPLITO est un jeu d'influence et inciter vos voisins à vous aider est de mise.

Par exemple, les phrases suivantes sont autorisées (et même les bienvenues) :

« Cet objectif-là n'est pas encore atteint... »

« Arrête de jouer avec ton voisin, il faut jouer ici ! »

AIRE DE JEU

Organisez les cartes dans les différentes zones de manière à ce qu'elles soient facilement visibles par tous les joueurs autour de la table. Toutes les cartes jouées sont consultables par tous les joueurs.

LIVRET DE SCORE

Important : les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de score dans le même ordre qu'autour de la table. Voir exemple page suivante.

CONSEIL

Lorsque vous accueillez un nouveau joueur, n'hésitez pas à le placer entre 2 joueurs confirmés pour que l'expérience de chacun soit optimale.