



Splatto!



Izgalmas és veszélyes futóverseny

2-4 játékos részére, 6 éves kortól. Tervezők: Garrett J. Donner és Michael S. Steer



Te is azok közé a játékosok közé tartozol, akik ki nem állhatják, ha valaki más nyer? Akkor a SPLATTO a Te számodra ideális játék! Amikor felfordítod a megfelelő lapot, lehetőséget kapsz arra, hogy az egyik ellenfeled figuráját a szó legigazibb értelmében a padlóba döngöld – a játékosársad figurájával akár be is terítheted a játéktábla mezőjét! De a nagy kárörvendés közepette ne felejsd el a saját figuráidat a célba juttatni, különben könnyen ilyen sorsra jutnak a te figuráid is!

Tartalom

1 játéktábla



4 gyurmatömb a játék színeiben:
sárga, piros, kék és zöld



50kártya:

32 számkártya 1-4-ig számokkal (2x) a játék színeiben:
sárga, piros, kék és zöld



6 színválasztó-kártya



12 Splatto-kártya, fajtánként 3x



1 játékleírás

A játék célja

A célod az, hogy elsőként juttasd két gyurmafigurádat a velük azonos színű célmezőre.

A játék előkészítése

- Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- Mindannyian kaptok egy-egy gyurmatömböt az általatok választott színben. A kiválasztott szín megfelel a kiinduló- és a célmezőtök színének a játéktáblán.

Kiinduló mezők:



Célmezők:



- Alkossatok a gyurmából 4 darab gyurmafigurát úgy, hogy maradjon gyurmatömbök további gyurmafigurák készítésére is. Állítsátok a 4 figurát a kiindulómezőtetekre. A maradék gyurmatömböt tegyétek félre.
- Keverjétek meg a kártyákat és tegyétek őket egy pakliba rendezve, arccal lefelé a játéktábla közepén található "Splatto" mezőre.



A játék

Az a játékos kezd, aki a legkreatívabb figurákat készítette. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következtek majd. A figurákkal is az óramutató járásával megegyező irányban léptek majd a játéktáblán!

Amikor te vagy a soron, akkor húzz egy lapot a pakliból és felfordítva tedd a pakli mellé. Attól függően, hogy milyen kártyát húztál, a következőket kell tenned:



Számkártya: Ha számkártyát húztál, akkor eldöntheted, hogy

- az egyik figurádat arra a következő üres mezőre lépteted, **amelyiken ugyanaz a szám van**, mint a kártyán, vagy
- az egyik figurádat arra a következő üres mezőre lépteted, **amelyiknek ugyanolyan színe van**, mint a kártyának.

Mivel az a célod, hogy a figuráidat minél gyorsabban a célba juttasd, így azt a lehetőséget fogod választani, amelyik a legmesszebbre juttatja a kiválasztott figurádat.



Színválasztó-kártya: Az egyik figurádat választásod szerint arra a következő üres mezőre lépteted, amelyiknek a színe megegyezik a kártyán lévő két szín egyikével. Természetesen ebben az esetben is azt a lehetőséget fogod választani, amelyik a legmesszebbre juttatja a kiválasztott figurádat.



Splatto-kártya: Most a következők közül választhatsz:

- vagy az egyik figurádat arra a következő üres mezőre lépteted, amelyiknek **ugyanolyan színe van**, mint a kártyának,
- vagy **kilapítasz egy ellenséges figurát**, mégpedig úgy, hogy a tenyered a kiinduló-meződ fölé tartod, majd nyitott tenyereddel követed az óramutató járásával megegyező irányban a játékpálya vonalát egészen addig, míg eléred az egyik ellenfeled egy olyan figuráját, amelyiket még nem lapítottak ki. Amint eléred az első ellenséges épp figurát, tenyereddel kilapítod azt.

De azért bánj vele kíméletesen, ne csapd le túl vadul! A kilapított ellenfél a játék végéig azon a mezőn marad, amelyiken kilapítottad.

Figyelem: Amikor egy figurádat kilapítják, a maradék gyurmából új figurát kell készítened, amit a kiinduló-meződre kell helyezni. Így mindig négy figurád lesz a játékban.

Megjegyzés: Néha előfordul, hogy a gyurma maradékot hagy a játéktáblán, amikor eltávolítod a kilapított figurát a tábláról. Ez azonban könnyen felszedhető. Mivel a gyurma

zsíros nyomot hagy, ajánlott a játéktáblát időről időre történő tisztítása, nedves (nem vizes) ruhával.

Kérjük vedd figyelembe:

- Minden mezőn mindig csak egy figura állhat. Ha egy mező foglalt, akkor egyszerűen a következő üres mezőre kell továbblépned a kártya színének vagy számának megfelelően.
- Az a mező, amelyiken kilapított figura van, nem számít a játékban, a játék során az ilyen mezőket egyszerűen át kell ugrani.
- Ha nem tudsz egyik figuráddal sem lépni, akkor peched van és a következő játékos jön.
- Ha elfogynak a húzó-pakliból a kártyák, akkor egyszerűen keverjétek össze a felfordítva fekvő lapokat és alakítsatok ki egy új lefordított húzó-paklit.

Miután lépésedet befejezted, a következő játékos jön.

A célmezők

Mindannyian rendelkeztek saját célterülettel. Közvetlenül a célmezőtök előtt 3 egyéb mező található.

Ezekre a mezőkre csak annak a figurája léphet, akihez tartozik az a célmező. A játékos figurája ott biztonságban van – a célterületén a játékos figurája nem lapítható ki. A többi játékos számára ezek a mezők tabuk.

Ahhoz, hogy beléphess a célterületedre, egy olyan kártyát kell felfordítanod, amelyiknek a színe megegyezik a célterületed egyik mezőjével.



Példa
a zöld játékos
célmezőjére

A játék vége

A győztes az, aki elsőként lép a második figurájával a célmezőjére.

A játékban található gyurma tömbök lenyűgöző élénk színűek és szuper lágy anyagból készültek azért, hogy ne száradjanak ki és jól formázhatók legyenek. Gyártásuk megfelel a gyermekjátékok gyártására vonatkozó törvényekben meghatározott követelményeknek. Méhviasz és élelmiszeripari festékanyagok felhasználásával készültek. Használhatják liszt-érzékeny betegek, akik a glutén-intoleranciában szenvednek.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100., e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu, www.facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély!
Őrizze meg a címet.