

Stefan Nikolic

SPLITTER

Où deux moitiés forment un tout !



Joueurs : 1-12 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 15 min.

PRINCIPE DU JEU

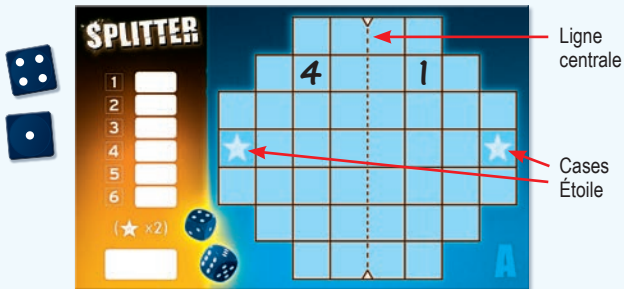
À chaque manche, tous les joueurs écrivent les mêmes nombres (compris entre 1 et 6) sur leur fiche, mais (généralement) à des endroits différents. Après 22 manches, chaque joueur aura complètement rempli sa fiche. Si, à la fin de la partie, **exactement deux 2** sont directement adjacents, vous marquez 2 points. Si **exactement trois 3** sont directement adjacents, vous marquez 3 points. Pour **exactement quatre 4 adjacents**, vous marquez 4 points, etc. Les deux cases Étoile doublent les points du groupe auquel elles appartiennent.

COMMENT JOUER ?

Chaque joueur reçoit une fiche identique et un crayon. Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser la **fiche A**. Vous trouverez les règles pour la fiche B et la variante solo à la fin de ces règles.

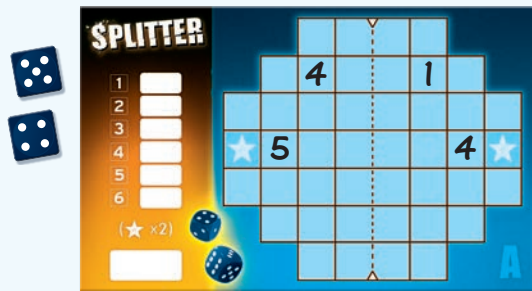
Le joueur le plus jeune commence. Il lance **les deux dés** une fois. Ensuite, tous les joueurs (y compris celui qui a lancé les dés) doivent écrire les deux chiffres sur leur fiche. Chaque joueur peut choisir librement où écrire ces chiffres, mais ils doivent respecter **une règle** :

- les deux chiffres doivent être **symétriques par rapport à la ligne centrale** : ils doivent être écrits dans la même ligne, à une distance égale du centre. Vous pouvez choisir quel chiffre vous écrivez à gauche et l'autre ira à droite.



Timothée obtient un 4 et un 1. Tous les joueurs doivent maintenant écrire ces chiffres sur leur fiche, dans la ligne de leur choix. Sarah écrit les deux chiffres dans la deuxième ligne en partant du haut, symétriquement par rapport à la ligne centrale.

Une fois que tous les joueurs ont fini, la manche suivante commence et le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre lance les dés comme décrit précédemment : il lance **les deux dés** une fois, puis tous les joueurs doivent écrire les deux chiffres dans la case de leur choix, symétriquement par rapport à la ligne centrale.



Marie obtient un 5 et un 4. Tous les joueurs doivent maintenant écrire ces chiffres sur leur fiche, dans la ligne de leur choix. Sarah écrit les deux chiffres dans la ligne médiane, symétriquement par rapport à la ligne centrale.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à la fin de la 22^{ème} manche.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie s'achève à la fin de la 22^{ème} manche. La fiche de chaque joueur doit maintenant être complètement remplie. Les points sont calculés de la manière suivante :

- pour **chaque 1 isolé**, c'est-à-dire qu'aucun autre 1 ne lui est orthogonalement adjacent (les diagonales sont autorisées), vous marquez **1 point**.
- Si **exactement deux 2** sont directement adjacents, vous marquez **2 points**.
- Si **exactement trois 3** sont directement adjacents, vous marquez **3 points**.
- Si **exactement quatre 4** sont directement adjacents, vous marquez **4 points**.
- Si **exactement cinq 5** sont directement adjacents, vous marquez **5 points**.
- Si **exactement six 6** sont directement adjacents, vous marquez **6 points**.

Remarque : les chiffres qui sont voisins **en diagonale ne sont pas** considérés adjacents. Vous pouvez créer plusieurs groupes distincts du même chiffre. Par exemple, si vous réussissez à créer trois groupes distincts contenant exactement trois 3, vous marquez 3 points par groupe.

Très important : les deux cases Étoile doublent la valeur d'un groupe valable.



Sarah a cinq 1 isolés, ce qui lui rapporte 5 points. Ses deux groupes distincts de 2 valent 4 points. Ses deux groupes distincts de 3 valent 6 points. Les quatre 4 en haut, à gauche, valent 4 points. Les cinq 5, sur la gauche, sont doublés grâce à la case Étoile. Les 6 ne rapportent aucun point, car le groupe n'en contient que cinq. Sarah totalise donc 29 points.

Le joueur dont le score final est le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

FICHE B

La zone de jeu de la fiche B contient également 44 cases, dont deux cases Étoile. Les mêmes règles que dans le jeu normal s'appliquent : il n'y a aucun changement. Cependant, les trois cases Cœur sont nouvelles et amènent les règles suivantes :

- les chiffres sont écrits dans les **trois cases Cœur** conformément aux règles normales. Si, à la fin de la partie, vous avez réussi à écrire le

même chiffre dans les trois cases Cœur, vous marquez **un bonus de 5 points**.

Remarque : peu importe que ces chiffres fassent partie ou non d'un groupe valable.

Exemple : Max a réussi à écrire un 2 dans chacune des trois cases Cœur. Il marque donc 5 points.

JEU EN SOLO

Splitter fonctionne aussi très bien en solo. Avec un peu d'entraînement, une partie en solo ne vous prendra que 5 minutes. Les mêmes règles que dans le jeu normal s'appliquent : il n'y a aucun changement. Vous pouvez utiliser le tableau suivant pour savoir si vous avez fait un bon score. Le tableau s'applique aux deux fiches. La fiche B vous permet de marquer un bonus de 5 points, mais ses lignes étant plus courtes, la difficulté est accrue.

Il est théoriquement possible de marquer 56 points sur la fiche **A** et 61 points sur la fiche **B**.

27 points ou moins : vous avez perdu

28 à 30 points : bienvenue au club

31 à 33 points : ça va

34 à 36 points : pas mal

37 à 38 points : bien

39 à 40 points : super

41 à 42 points : champion

43 à 44 points : la classe internationale

45 à 46 points : extraordinaire

47 à 48 points : spectaculaire

49 à 50 points : incroyable

51 points ou plus : surnaturel

