



Splatto!



Ein rasant fiebes Laufspiel

für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren, von Garrett J. Donner & Michael S. Steer



Gehörst du zu den Spielern, die es absolut nicht leiden können, wenn ein anderer gewinnt? Dann ist SPLATTO für dich das richtige Spiel! Einmal die richtige Karte aufgedeckt, schon bekommst du die Gelegenheit, einen deiner Gegner platt zu machen - und das im wahrsten Sinne des Wortes: Da klebt sie dann, die Knetfigur deines Konkurrenten, flach auf dem Spielplan. Vergiss aber vor lauter Schadenfreude nicht, deine eigenen Spielfiguren ins Ziel zu bringen, denn sonst blüht ihnen vielleicht das gleiche Schicksal!

Spielinhalt

1 Spielplan



4 Stangen Knetmasse in den Farben gelb, rot, blau und grün



50 Karten:

32 Zahlenkarten, je 2 mit den Zahlen 1-4 in den Farben gelb, rot, blau und grün



6 Farb-Wahlkarten



12 Splatto-Karten, je 3x



1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel ist, als Erster zwei Knetfiguren ins Zielfeld der eigenen Farbe zu bringen.

Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Jeder von euch erhält eine Stange Knetmasse in der Farbe seiner Wahl. Die gewählte Farbe entspricht auch dem eigenen Start- und Zielfeld auf dem Spielplan.

Startfelder:    

Zielfelder:    

- Formt nun aus der Knetmasse 4 Spielfiguren und zwar so, dass euch noch Knetmasse für weitere Spielfiguren übrig bleibt. Stellt die Figuren anschließend auf euer Startfeld. Die restliche Knetmasse könnt ihr vorläufig zur Seite legen.
- Mischt alle Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel auf das „Splatto“ Feld in der Mitte des Spielplans.



Spielablauf

Es beginnt, wer die kreativsten Figuren modelliert hat. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Auch die Spielfiguren werden immer im Uhrzeigersinn gezogen!

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du eine Karte vom Stapel und legst sie offen daneben ab. Je nachdem, welche Karte es ist, darfst du folgendes tun:



Zahlenkarten: Deckst du eine solche Karte auf, darfst du entscheiden, ob du

- entweder eine deiner Spielfiguren auf das nächste freie Feld ziehst, das die **gleiche Zahl** zeigt, wie auf der Karte steht, oder
- sie auf das nächste freie Feld ziehst, das die **gleiche Farbe** hat wie jene auf der Karte.

Da du deine Spielfigur natürlich möglichst viele Felder weit ziehen möchtest, wirst du dich für die Option entscheiden, die deine Figur am weitesten voranbringt.



Farb-Wahlkarten: Wähle, auf welches nächste freie Feld du eine deiner Spielfiguren ziehst, das eine der beiden Farben auf der Karte hat. Auch hier wirst du natürlich jene Farbe wählen, die deine Spielfigur am weitesten voranbringt.



Splatto-Karten: Auch hier hast du die Wahl:

- Entweder du ziehst eine deiner Spielfiguren auf das nächste freie Feld, das die gleiche Farbe hat, wie die Karte zeigt.
- Oder du machst eine gegnerische Spielfigur platt, und zwar so: Halte eine deiner Hände flach über dein Startfeld. Folge mit der flachen Hand der Laufstrecke im Uhrzeigersinn bis du auf eine gegnerische Spielfigur triffst, die noch nicht platt gemacht wurde. Diese darfst du dann mit der flachen Hand plattdrücken. Aber bitte vorsichtig, nicht zu wild! Die plattgedrückte gegnerische Spielfigur bleibt dann auf dem entsprechenden Feld bis zum Ende des Spieles kleben.

Achtung: Sobald eine oder mehrere deiner Spielfiguren plattgedrückt wurden, musst du aus deiner restlichen Knetmasse weitere Spielfiguren formen, sodass du wieder vier Figuren im Spiel hast. Stelle die neuen Figuren auf dein Startfeld.

Anmerkung: Manchmal passiert es, dass die Knetmasse beim Entfernen vom Spielplan Rückstände hinterlässt. Diese können aber ganz einfach entfernt werden.

Da die Knetmasse auch fettige Stellen hinterlässt, empfiehlt es sich, den Spielplan ab und zu mit einem feuchten (aber nicht nassen!) Tuch abzuwischen.

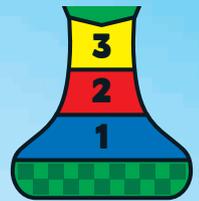
Beachtet bitte:

- Auf jedem Feld der Laufstrecke darf immer nur eine Spielfigur stehen. Ist ein Feld besetzt, zieht man einfach auf das nächste Feld mit der entsprechenden Farbe oder Zahl weiter.
- Felder mit plattgedrückten Spielfiguren zählen nicht mehr und werden im weiteren Spielverlauf einfach übersprungen.
- Kannst du keine Spielfigur ziehen, hast du Pech gehabt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr einfach alle offen liegenden Karten wieder gut und legt sie als neuen verdeckten Stapel bereit.

Nachdem du deinen Zug beendet hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zielbereich

Jeder von euch hat ein Zielfeld. Direkt vor diesem Zielfeld befinden sich noch 3 weitere Felder. Diese dürfen nur von euren eigenen Spielfiguren betreten werden und sind für gegnerische Figuren tabu. Außerdem sind eure Spielfiguren hier sicher, denn sie dürfen hier nicht mehr platt gemacht werden. Um eine Spielfigur auf das Zielfeld zu ziehen, benötigt ihr eine Karte mit der Farbe, die der Farbe eures Zielfeldes entspricht.



Beispiel:
Zielbereich grün

Spielende

Es gewinnt, wer als Erster zwei Spielfiguren in seinen Zielbereich gebracht hat.

Die Knetmasse, die in diesem Spiel verwendet wird, besteht durch leuchtende Farben und superweiches Material, das nicht austrocknet oder schmiert. Sie wird gefertigt unter Einhaltung der gesetzlichen Bestimmungen zur Herstellung von Spielwaren. Mit Zusatz von Bienenwachs und Lebensmittel-Füllstoffen. Geeignet für Zöliakie/Sprue Betroffene, die an einer Unverträglichkeit gegenüber Gluten leiden.

Wenn du zu „Splatto“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien**

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.