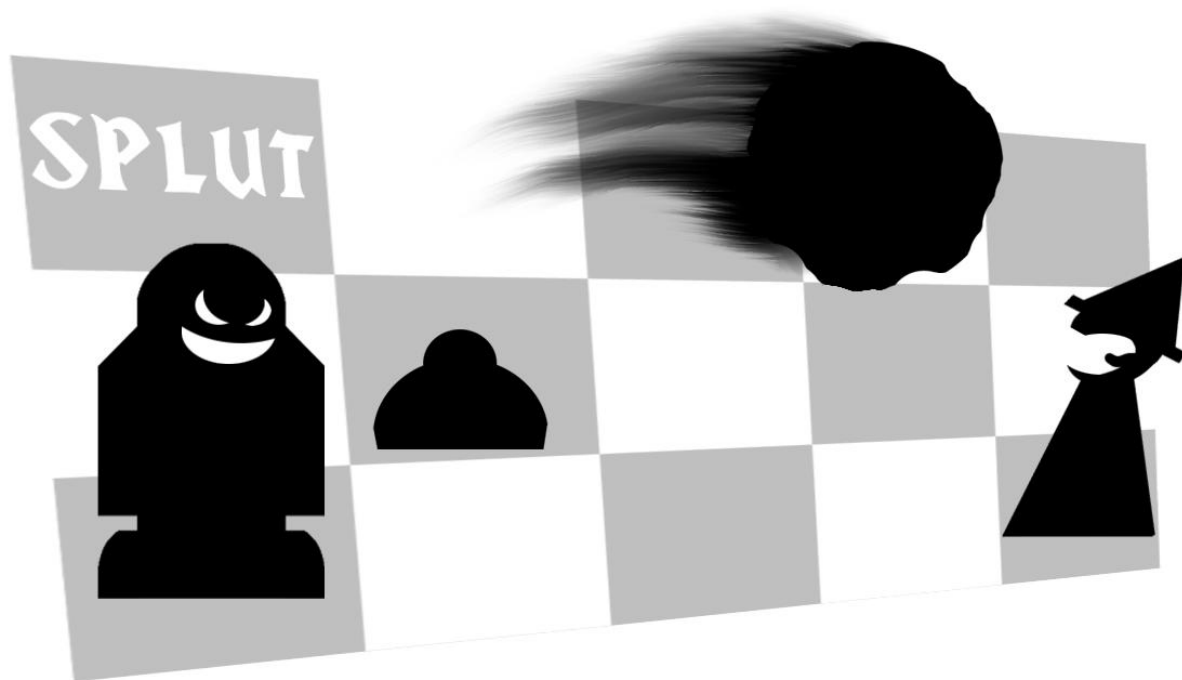


# SPLUT! ©

Gioco di strategia astratto ideato da Tommy De Coninck

REGOLAMENTO ITALIANO

VERSIONE 4



[www.toco.be/splut](http://www.toco.be/splut)

## COMPONENTI

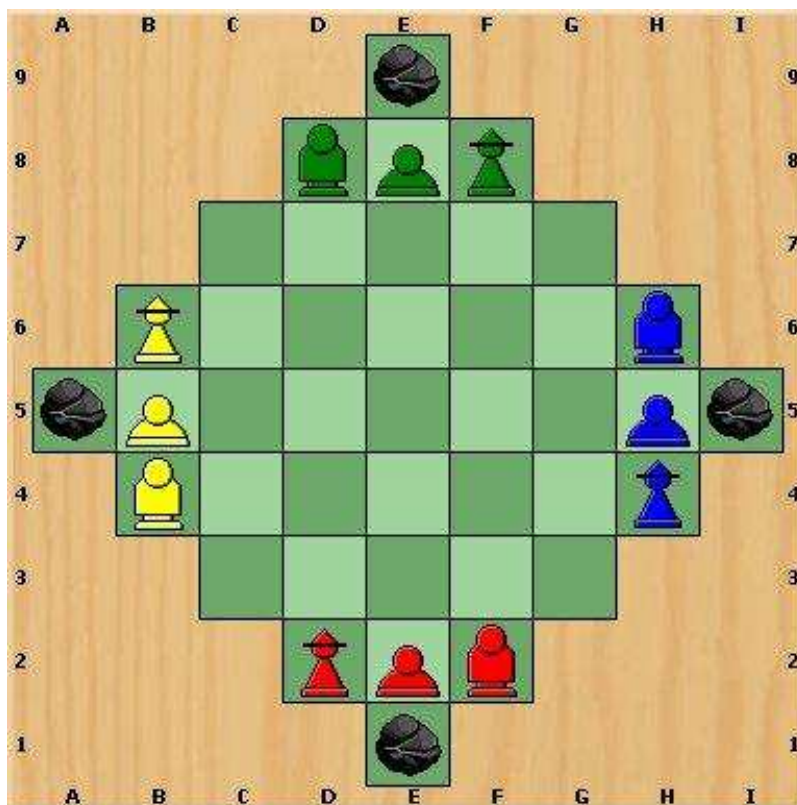
Splut! È un gioco da tavolo, quindi un tabellone di gioco per Splut! È necessario. Ad ogni giocatore servono 3 pezzi con cui giocare, uno Stregone, un Troll e un Nano.

Ci sono sempre 4 Massi posizionate sul tabellone, indipendentemente dal numero di giocatori.

## INIZIO DEL GIOCO

"I giocatori, prendono posizione!" come nell'immagine qui sotto. Tutti e quattro i Massi vengono utilizzati in ogni partita.

Piazzateli sui riquadri più esterni del tabellone (I 4 quadrati con un solo riquadro adiacente).



Per ogni squadra, il Nano inizia nel riquadro di fronte a una roccia. Il Troll è sul riquadro alla destra del Nano e lo Stregone sul riquadro alla sinistra del Nano (Dal punto di vista del Masso, se avesse gli occhi ...) Si prega di fare riferimento alla sezione "Sedersi" di questo regolamento per maggiori dettagli.

## SEDERSI

### 2 giocatori

- Il primo sfidante si siede.
- Il secondo sfidante si siede di fronte al primo sfidante.

### 3 giocatori

- Il primo sfidante si siede.
- Il secondo sfidante si siede di fronte al primo sfidante.
- Il terzo sfidante sceglie uno dei due rimanenti posti e lo sfidante alla sua destra diventa il primo giocatore.

### 4 giocatori

- Il primo sfidante si siede.
- Il secondo sfidante si siede di fronte al primo sfidante.
- Il terzo sfidante sceglie uno dei due rimanenti posti.
- Il quarto sfidante prende il posto rimanente e diventa il primo giocatore.

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Splut! è progettato per 2 fino a 4 giocatori. Quando un giocatore ha concluso il suo turno, il gioco passa al giocatore alla sua sinistra che svolgerà il proprio turno (In altre parole, si ruota in senso orario).

## **COME VINCERE**

Lo scopo del gioco è quello di uccidere tutti gli Stregoni avversari lanciando il masso sopra la loro fragile testa. Quando uno Stregone muore, tutta la sua squadra viene rimossa dall'Arena (tabellone). Si vince una partita di Splut! quando il proprio Stregone è l'ultimo in piedi nell'Arena.

## **TURNO DI GIOCO**

I giocatori si alternano. Indipendentemente da quanti giocatori si sfidano, si seguono queste regole di movimento (\* Tutte le mosse sono obbligatorie).

- Nel primo turno il primo giocatore ha una sola mossa\*.
- Nel primo turno il secondo giocatore ha solo due mosse\*.
- Di seguito i giocatori, hanno tre mosse\* per ogni turno.

Durante ogni turno è obbligatorio eseguire i propri movimenti (passi) con uno dei propri tre pezzi. Ogni pezzo ha un suo modo unico di agire (Si può distribuire la quantità obbligatoria di mosse tra i propri pezzi come si desidera).

Esempio: un passo con il Troll, poi un passo con il Nano, seguito da un altro passo per il Troll. TOTALE tre passi (o "mosse").

## MUOVERE I PEZZI

- ◆ Tutti i pezzi possono muoversi di una casella in senso orizzontale o verticale. Il movimento diagonale non è permesso.
- ◆ Ogni giocatore può controllare solo il proprio team di tre membri: uno Stregone, un Nano e un Troll (Vedi regole speciali per ogni pezzo sotto).
- ◆ Non è possibile muoversi in o attraverso una casella occupata.
- ◆ I riquadri denominati "adiacenti" non sono mai diagonalmente adiacenti (Solo orizzontalmente e verticalmente).

## PANORAMICA DEI PEZZI DI GIOCO



### TROLL

Trascinamento: grazie alle sue dimensioni imponenti un Troll può mettere le mani su un masso e tirarlo verso di lui. Quando si muove, può tirarsi dietro (o "trascinare") un Masso da un riquadro adiacente sul riquadro che ha appena lasciato, ma solo in linea retta (trascinare è opzionale).

Gettare: Quando il tuo Troll termina il suo movimento su un quadrato contenente un Masso, lo raccoglie e lo deve gettare via in qualsiasi direzione orizzontale o verticale. Il Masso volante si ferma solo quando incontra un ostacolo o un bersaglio. Lanciare conclude immediatamente il tuo turno (Nota: Non è possibile far levitare Massi sopra un riquadro occupato da un Troll, per poi gettarli automaticamente via).

Il Masso gettato sorvola i riquadri vuoti (e i Nani) fino a quando non incontra un ostacolo o un bersaglio.

Il bordo del tabellone    Ostacolo: il Masso atterra sull'ultimo riquadro prima linea laterale.

Ogni Troll    Ostacolo: il Masso atterra sul riquadro prima del Troll.

Un'altra Roccia    Ostacolo: il Masso atterra sul riquadro prima del Masso.

Ogni Stregone    Bersaglio: il Masso atterra sul riquadro dello Stregone e lo uccide.

### SPLUT!:

I Massi gettati possono sorvolare il riquadro occupato da un Nano. Il Masso atterrerà comunque direttamente sopra a quel Nano se nel quadrato che segue c'è un ostacolo. Quel Nano sfortunato viene quindi eliminato dal gioco.

Quando si colpisce uno Stregone con un Masso volante, si rimuove lo Stregone e il suo team dal tabellone ed il Masso rimane nel riquadro dove lo stregone è morto.



## NANO

Spingere: Il piccolo corpo muscoloso del Nano è il suo vantaggio. Come azione speciale, il Nano può spingere tutti i pezzi sul suo percorso quando si muove. Tutti i pezzi in linea retta sono mossi nella stessa direzione del

Nano fino a quando non colpiscono un bordo del tabellone.

Piccolo: i Massi gettati passeranno oltre al Nano a causa delle sue piccole dimensioni. Non è possibile far levitare Massi sopra o attraverso caselle occupate da un Nano. I Massi levitanti vengono bloccati perché sono troppo poco alti al di sopra del suolo. (Vedi anche le regole per lancio).



## STREGONE

Levitazione: Uno Stregone può far levitare i Massi. Levitare è opzionale. Quando si fa levitare un Masso, lo si sposta in contemporanea con il movimento dello Stregone (Il Masso levitante segue lo stesso percorso di

movimento dello stregone.) È possibile utilizzare questa azione per un solo Masso per ogni turno.

Esempio: Lo Stregone si sposta di una casella in avanti. Poi anche il Masso scelto si sposta di una casella in avanti.

Non è possibile far levitare un Masso che sia stato mosso (gettato, levitato, spinto o tirato) dal giocatore precedente durante il suo turno.

È possibile far levitare un Masso che è stato tirato o spinto durante il tuo turno.

Una volta che si fa levitare un Masso è possibile continuare a farlo levitare per i successivi passi durante il proprio turno.

Una volta che si smette di far levitare (ad esempio spostando qualche altro pezzo o muovendo lo Stregone senza far levitare un Masso) non si riesce ad usare di nuovo la levitazione durante quel turno stesso.

Ostacoli, obiettivi e Nani bloccano i Massi levitanti. Non è possibile uccidere uno Stregone nemico facendo levitare un Masso sopra di lui.



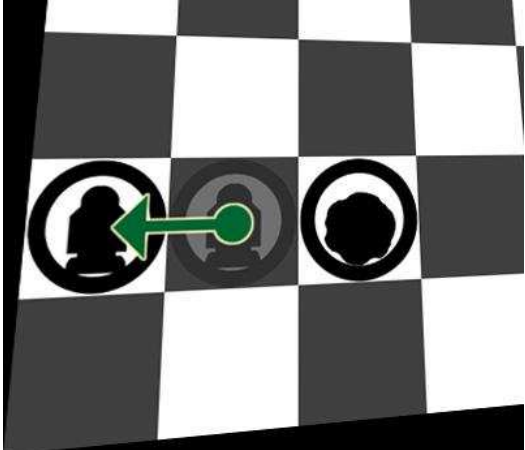
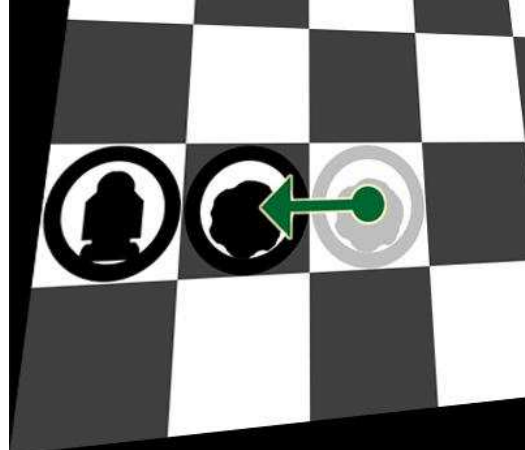
## MASSO

Quando si sente "SPLUT!" causato da un Masso che è appena atterrato su uno Stregone, allora il gioco è finito per il giocatore che controlla quello sfortunato Stregone.

Ci sono sempre quattro Massi in campo indipendentemente dal numero di giocatori. I Massi non fanno parte di nessuna squadra.


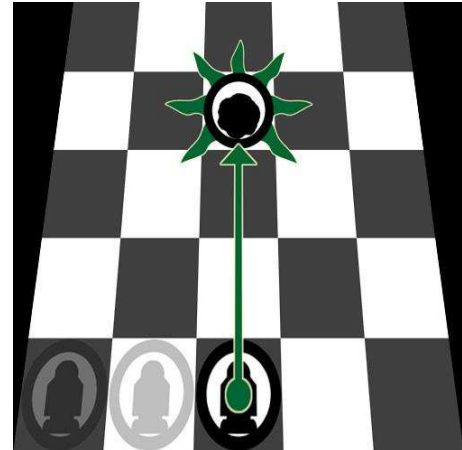
## Esempio di Trascinamento

Quando un Troll è adiacente ad un Masso, può mettere le braccia in cima al Masso e tirarlo verso di lui. (Opzionale)

 A chessboard diagram showing a Troll (black silhouette) on a white square and a Mass (grey silhouette) on an adjacent white square. A green arrow points from the Mass towards the Troll, indicating movement.	 A chessboard diagram showing a Troll (black silhouette) on a white square and a Mass (black silhouette) on an adjacent white square. A green arrow points from the Mass towards the Troll, indicating the Troll pulling the Mass.
<p>Il Troll si allontana dal Masso ...</p>	<p>... e lo tira verso di lui. (Questa azione equivale a una mossa).</p>

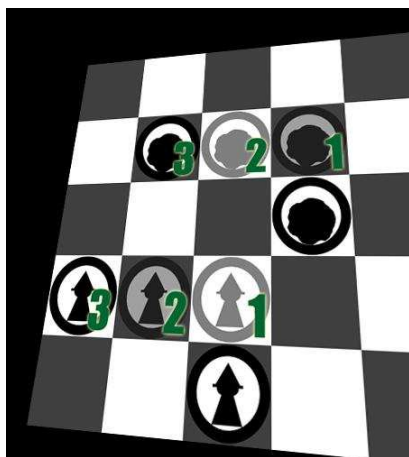
## Esempio di Gettare

Quando un Troll arriva in un riquadro con un Masso, lo lancia subito via con grande forza.

 A chessboard diagram showing a Mass (black silhouette) on a white square and a Wizard (black silhouette with a hat) on a white square directly above it.	 A chessboard diagram showing a Mass (black silhouette) on a white square and a Wizard (black silhouette with a hat) on a white square directly below it. A green arrow points from the Mass down to the Wizard, and a green starburst is above the Mass, indicating the Wizard being crushed.
<p>Il masso è in linea retta con uno Stregone!</p>	<p>SPLUT! Il masso schiaccia lo Stregone.</p>

## Esempio di Levitazione

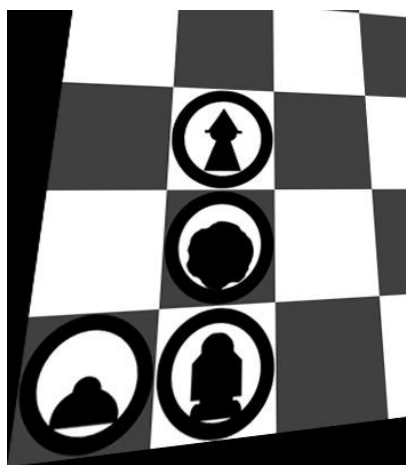
Concentrando tutta la sua energia su di un Masso, lo Stregone può spostarlo con la sola forza di volontà.



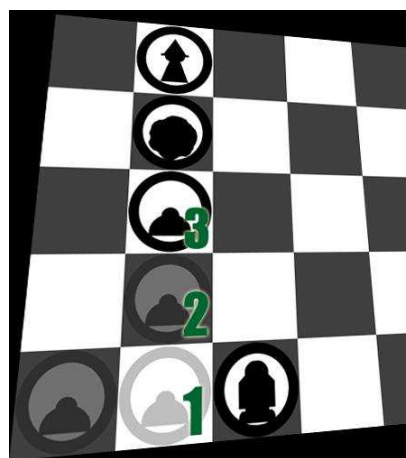
Lo Stregone si muove (di una, due o tre caselle) ed il Masso imita i suoi stessi movimenti.

## Esempio di Spingere

Tutti i pezzi che sono sulla sua strada verranno spostati nella stessa direzione del Nano.



Il Nano spinge prima il Troll da una parte ...



... e poi tutti gli altri pezzi verso l'alto.

# SPLUT! GLOSSARIO

<b>Adiacente</b>	Caselle una accanto all'altra ma non in diagonale.
<b>Nano</b>	Può spingere. Con un ostacolo dietro di lui, ogni Masso gettato lo può schiacciare.
<b>Levitazione</b>	Spostamento di un Masso in prossimità del suolo, in contemporanea con lo Stregone. Ostacoli, obiettivi e Nani bloccano la levitazione. Il masso in levitazione non ha lo slancio necessario per fare danni.
<b>Movimento</b>	Tutti i movimenti (o passi) sono orizzontali o verticali. I movimenti in diagonale sono vietati.
<b>Ostacolo</b>	Un Masso gettato atterra nel riquadro di fronte a un ostacolo. Troll, una linea laterale del tabellone ed altri Massi sono ostacoli.
<b>Spingere</b>	Spostare tutti i pezzi su una linea retta. Non si può proseguire oltre quando i pezzi raggiungono un bordo del tabellone.
<b>Masso</b>	Usato per essere levitato o lanciato. Quattro Massi sono sempre presenti.
<b>Stregone</b>	Può far levitare i Massi. Si perde la partita se un Masso atterra sopra il vostro Stregone.
<b>SPLUT!</b>	Il suono di un Masso gettato che schiaccia uno Stregone (oppure occasionalmente un Nano).
<b>Bersaglio</b>	Un Masso gettato che atterra nella casella di un bersaglio lo elimina dal gioco. Gli Stregoni sono bersagli.
<b>Gettare</b>	Un Troll che arriva in una casella con un Masso lo lancia subito via. Un lancio pone sempre fine immediatamente al tuo turno.
<b>Troll</b>	Può trascinare o gettare. È un ostacolo per i Massi. È brutto e forte.
<b>Toco</b>	Nickname dell'autore Tommy De Coninck.

## **Pubblicazione**

Splut!© è protetto da copyright di Tommy De Coninck.

Non è possibile utilizzare nessuna delle idee o dei contenuti di questa pubblicazione a fini commerciali senza autorizzazione scritta dell'autore Tommy De Coninck.

Splut!© è stato inventato e disegnato da Tommy De Coninck - [www.toco.be/splut](http://www.toco.be/splut) - [info@toco.be](mailto:info@toco.be)

Se ti piace Splut! © allora puoi provare anche [www.toco.be/powerhouse](http://www.toco.be/powerhouse) dello stesso autore.

Un ringraziamento speciale a "Whaat?" Buzzeman, "Oi, toss me tha rock!" Riot and "Disney" Djali per il playtesting!

Grazie Artyomch, Midaga e molti altri per la revisione delle regole.