

トナーード スプラッシュ Tornado Splash

Règles du jeu

2~5 20~40 6+

Matériel

6 pions Personnage



6 cartes Personnage



Recto

Verso

6 pions Bateau



6 cartes Bateau



Recto

Verso

5 cartes Aide



Recto

Verso

4 cartes Circuit



Recto

Verso

120 cartes Course (6 couleurs, 20 cartes chacune)



Recto

Verso

1 ligne de départ



Gauche

Droite

1 ligne d'arrivée



Gauche

Droite

3 marqueurs de Virage



1

2

3

6 cartes Virage (2 types, 3 cartes chacun)



Recto

Verso

2 outils de Circuit



1 Podium



1 livret de règles en deux parties

APERÇU

Plongez dans la course nautique ultime !

Vous êtes une étoile montante de la course. Après une série de victoires où vous avez éclipsé vos rivaux, vous avez décroché une place pour le championnat du monde : Tornado Splash ! Un événement où seuls les pilotes les plus rapides et les plus redoutables s'affrontent.

C'est une épreuve de maîtrise, de vitesse et de sang-froid où la moindre goutte peut faire basculer l'issue de la course.

Allez-vous filer vers la victoire ou couler à pic ?

Attachez-vous, mettez les gaz et déchaînez les flots !

COMMENT UTILISER LES LIGNES DE DÉPART ET D'ARRIVÉE



Lignes de pli

Pliez le long des lignes de pli indiquées sur le schéma, puis assemblez les côtés gauche et droit.

UTILISATION DES CARTES ET DES MARQUEURS DE VIRAGE

Les cartes Virage sont placées recto pour les Virages à gauche et verso pour les Virages à droite. Le côté utilisé dépend du Circuit choisi.



Virage à gauche (recto)

Virage à droite (verso)

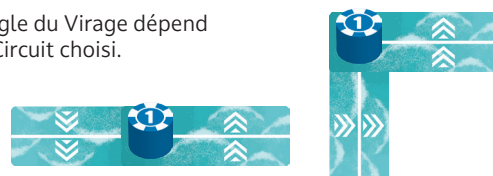
Les cartes Virage sont utilisées par paire : recto et verso.



Les marqueurs de Virage sont placés sur les deux cartes Virage.



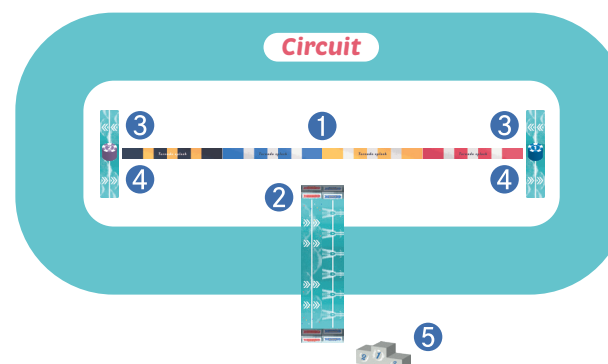
L'angle du Virage dépend du Circuit choisi.



Mise en place

Créer le Circuit

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le Circuit Tornado, comme dans cet exemple. Prenez la carte Circuit Tornado et placez-la à proximité pour pouvoir vous y référer facilement.



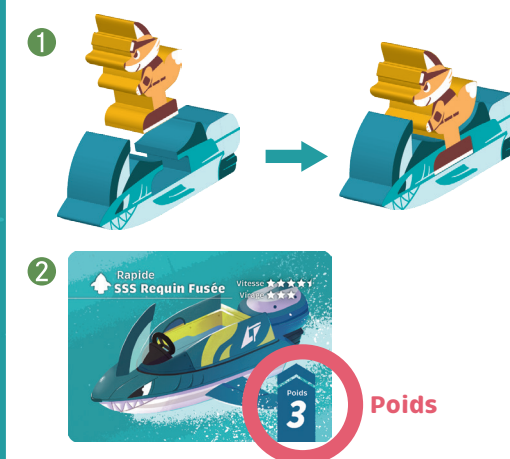
- 1 Placez les deux outils de Circuit au centre de la table, bout à bout. **Si la table est trop petite, vous pouvez plier un ou les deux outils de Circuit pour les raccourcir.*
- 2 Placez la ligne de départ et la ligne d'arrivée sous les outils de Circuit, centrées à l'endroit où les deux outils de Circuit se rejoignent. **Assurez-vous que leurs flèches pointent vers la droite.*
- 3 Placez les cartes Virage à chaque extrémité des outils de Circuit, comme indiqué à gauche.
- 4 Placez les marqueurs de Virage ① et ② sur chaque carte Virage.
- 5 Prenez le Podium et placez-le sur la table à un endroit où il ne gênera pas le jeu.
- 6 Remettez les cartes Circuit, les cartes Virage et les marqueurs de Virage inutilisés dans la boîte.

Mise en place des joueurs

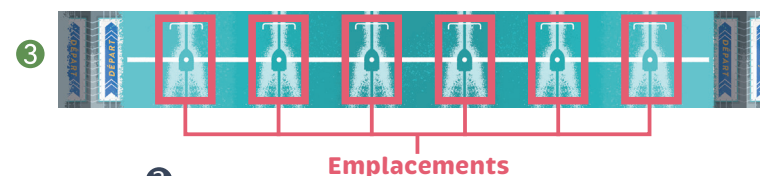


- 1 Disposez les 6 cartes Personnage recto, puis placez le pion Personnage correspondant au-dessus de chaque carte.
- 2 De même, disposez les 6 cartes Bateau recto, puis placez à côté de chacune le pion Bateau correspondant et son paquet de 20 cartes Course.
- 3 Déterminez le premier joueur (par pierre-feuille-ciseaux ou toute autre méthode convenue). En commençant par lui et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur choisit 1 personnage et 1 bateau, puis place devant lui tous les pions et cartes associés.
- 4 Mélangez les 20 cartes Course de votre bateau pour former votre pioche, puis placez-la à proximité.
- 5 Donnez 1 carte Aide à chaque joueur, puis remettez les cartes restantes dans la boîte.

Déterminer la position de départ



- 1 Prenez votre pion Personnage et insérez-le latéralement dans votre pion Bateau. À partir de maintenant, lorsque les règles mentionnent votre « pion », il s'agit de cet ensemble composé du pion Personnage et du pion Bateau.
- 2 Tous les joueurs comparent le poids de leur bateau, indiqué en bas à droite de leur carte Bateau. En commençant par le joueur ayant la valeur la plus élevée et par ordre décroissant, chaque joueur choisit un emplacement sur la ligne de départ pour y placer son pion. **Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul pion à la fois.*
- 3 Quand tous les joueurs ont placé leur pion, la partie peut commencer.



Déroulement de la partie

Tornado Splash se joue par tour, chacun composé d'un cycle de phases qui se répète :

Classement → Pioche → Action

Phase de classement

Comparez la position actuelle de chaque pion et, si nécessaire, leur poids afin de déterminer le classement pour ce tour.

Tous les joueurs agissent simultanément.

Phase de pioche

Chaque joueur complète sa main jusqu'à la limite déterminée par son classement pour ce tour.

Phase d'action

Les joueurs placent des cartes Course devant leur pion pour déterminer leur déplacement lors de ce tour.

Les joueurs agissent à tour de rôle selon le classement de la phase en cours.

Votre objectif est de jouer vos cartes Course de manière que votre pion franchisse la ligne d'arrivée avant tous les autres joueurs. La partie se termine une fois le classement final de tous les joueurs déterminé.

Phase de classement

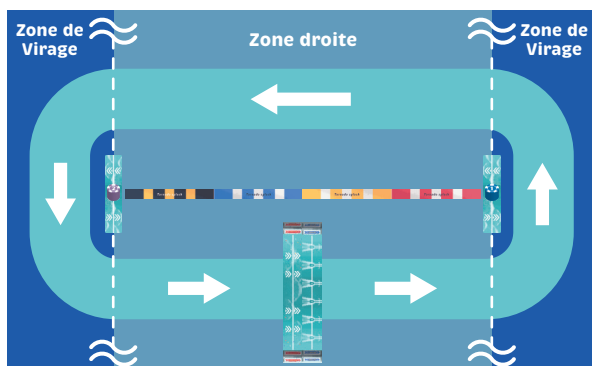
Déterminez le classement actuel (1^{er}, 2^e, 3^e, etc.) selon le joueur le plus proche de la ligne d'arrivée.

CLASSEMENT DU PREMIER TOUR

Au début de la partie, tous les pions sont placés sur la ligne de départ, à égale distance de la ligne d'arrivée. Or, en cas d'égalité de distance, c'est le joueur dont le bateau a le **poids le plus faible** qui est considéré comme le mieux classé.

Détails du Circuit

Les Circuits peuvent comporter deux types de zones : des zones droites et des zones de Virage.



Lignes



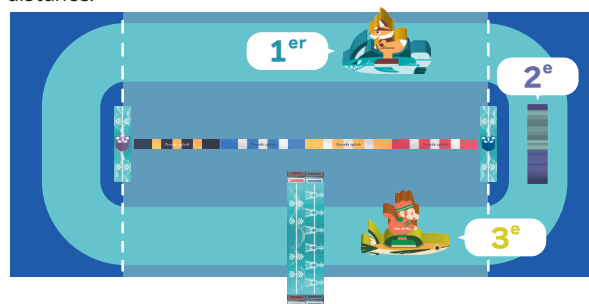
Ligne de limite
* La ligne de limite est considérée comme s'étendant au-delà du bord de la carte.



Ligne d'arrivée

Pions dans différentes zones

Le pion situé dans la zone la plus proche de la ligne d'arrivée est classé 1^{er}, les autres sont classés en fonction de leur distance.

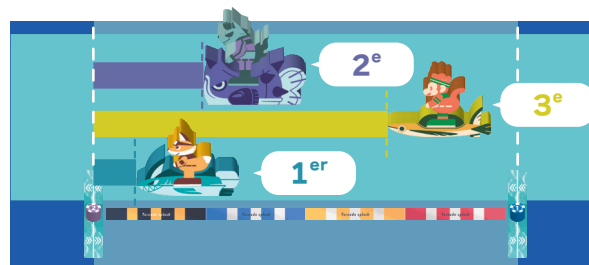


Pions dans la même zone

Comparez la distance entre les pions et la ligne de limite de la zone suivante. Les joueurs sont classés du plus proche au plus éloigné.

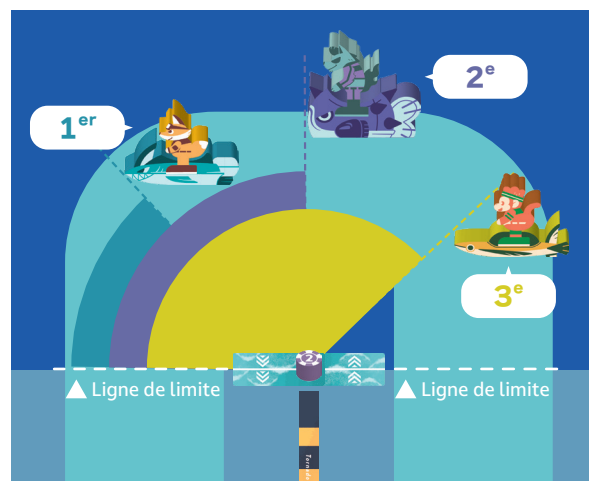
Évaluer la distance dans une zone droite

Comparez la distance en ligne droite entre la ligne de limite de la zone suivante et chaque pion.



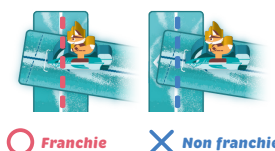
Évaluer la distance dans une zone de Virage

Comparez l'angle formé entre chaque pion et la ligne de limite de la zone suivante. Le marqueur de Virage sert de point de référence pour mesurer cet angle.



FRANCHISSEMENT DE LIGNE

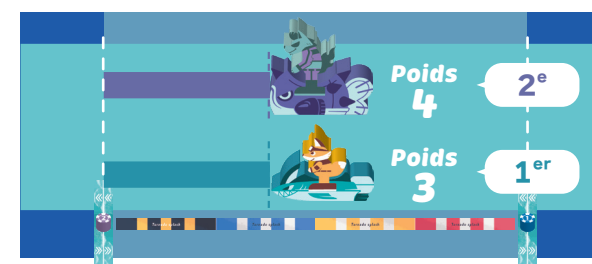
Si les lignes blanches délimitant l'emplacement de votre pion touchent, même légèrement, la ligne de limite, vous êtes considéré comme l'ayant franchie.



Distance égale

Il peut arriver que deux ou plusieurs pions terminent un tour à égale distance de la prochaine ligne de limite.

C'est le cas au début de chaque course, lorsque tous les pions sont alignés sur la ligne de départ. Dans ces situations, c'est le **poids** des bateaux qui détermine le classement, du plus faible au plus élevé.



Phase de pioche

Chaque joueur pioche des cartes jusqu'à la limite de main définie par son classement à la fin du tour en cours.

Les cartes piochées forment sa main.

Limite de main

Rang	Limite de main
1 ^{er}	4 Cartes
2 ^e et +	5 Cartes
Dernier	6 Cartes

* Ne piochez aucune carte si vous avez déjà atteint ou dépassé votre limite à la fin du tour.

Exemple de phase de pioche :

1^{ère} place

Entre la 1^{ère} et la dernière place

Dernière place



Pioche 2 cartes

Ne pioche pas

Pioche 3 cartes

Quand votre pioche est vide

Il arrivera souvent que votre pioche soit vide et que vous deviez continuer à piocher. Prenez alors les cartes sur votre parcours, en commençant par celle située le plus en arrière.

Autrement dit, une fois votre pioche épuisée, reprenez la première carte que vous avez jouée au début de la partie, puis continuez en récupérant la suivante à chaque fois que vous devez piocher.

Phase d'action

En commençant par le joueur classé 1^{er}, chaque joueur joue à tour de rôle en plaçant des cartes Course afin de déplacer son pion jusqu'à 3 emplacements lors de ce tour.

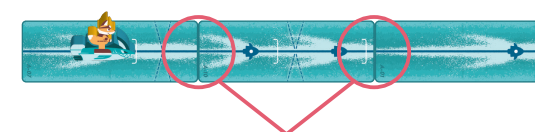
Placer des cartes Course

Les cartes Course doivent être placées de manière que leur ligne centrale s'aligne avec celle de la carte sur laquelle se trouve actuellement votre pion. Veillez à orienter correctement vos cartes, en vous référant aux vagues visibles sur celles-ci.

Placement des cartes Course

MÉTHODE 1 : ACCÉLÉRER

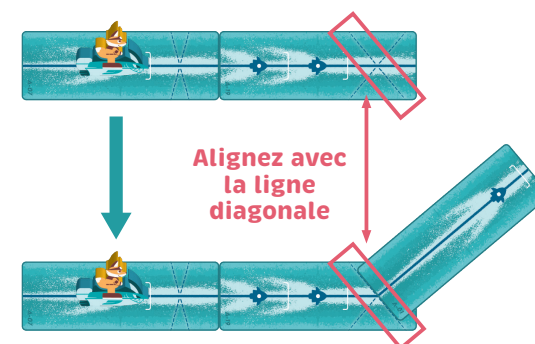
Alignez les cartes Course bord à bord.



Faites coïncider les lignes centrales

MÉTHODE 2 : VIRAGE

Placez les cartes Course le long de la ligne diagonale pour leur donner un angle.



Alignez avec la ligne diagonale

Comme pour une accélération, veillez à relier les lignes centrales.

MÉTHODE 3 : SORTIR DE LA LIGNE DE DÉPART

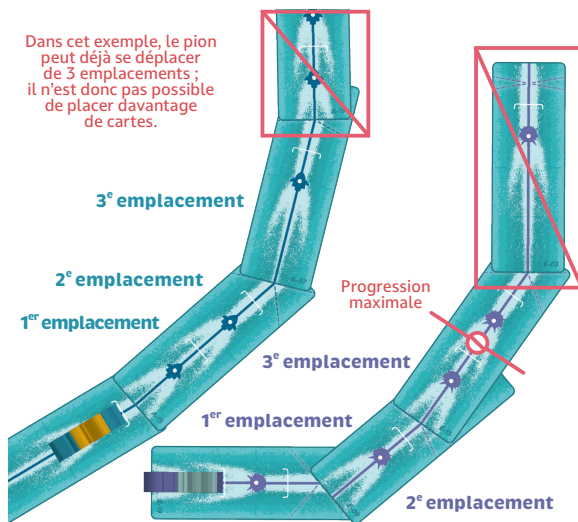
La première carte que vous jouez doit s'aligner avec la ligne de votre emplacement sur la ligne de départ.



La ligne centrale est bien alignée

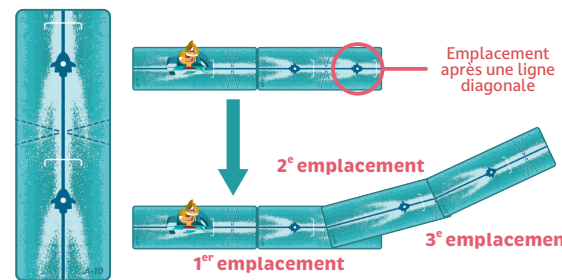
Restrictions des cartes Course

Les cartes Course permettent à votre pion de se déplacer de 3 emplacements maximum lors de ce tour.



RECOUVRIER DES EMPLACEMENTS

Certaines cartes Course comportent des lignes diagonales entre deux emplacements. Lorsqu'une carte Course est placée sur une ligne diagonale, elle peut ainsi recouvrir les emplacements suivants. Les emplacements ainsi recouverts sont considérés comme inexistant.



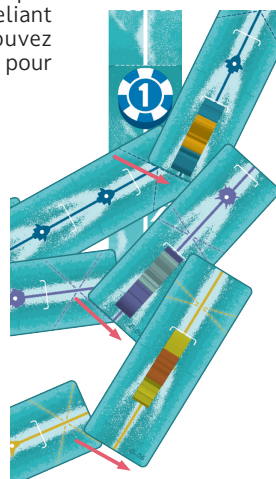
Éviter les obstacles

S'il y a un obstacle sur votre trajectoire (par exemple le pion d'un autre joueur ou un marqueur de Virage) et que vous ne pouvez pas placer une carte Course en reliant les lignes centrales, vous pouvez légèrement ajuster sa position pour l'éviter.

Dans tous les cas, les cartes Course doivent impérativement se toucher. Les placer simplement proches les unes des autres sans qu'elles se touchent n'est pas autorisé.

* Vous pouvez décaler la carte vers la gauche ou la droite tant qu'elle reste dans la largeur de l'autre carte.

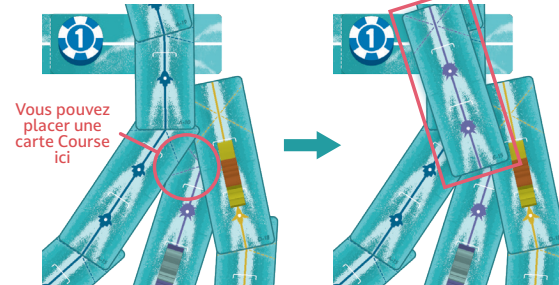
* Les autres cartes Course (les vôtres comme celles des autres joueurs) ainsi que les outils de Circuit ne sont pas considérés comme des obstacles.



Recouvrir les cartes d'autres joueurs

Au cours de la partie, il peut arriver que le prochain emplacement, une ligne diagonale ou le bord d'une carte soit partiellement recouvert par une carte Course d'un autre joueur.

Dans ce cas, tant que l'élément concerné reste au moins partiellement visible, vous pouvez placer votre pion ou la carte Course suivante de manière à l'aligner avec la partie visible.



De même, les emplacements, les lignes diagonales et les bords de vos cartes Course peuvent être entièrement recouverts par des cartes Course d'autres joueurs.

Dans ce cas, vous continuez la partie comme si l'élément entièrement recouvert n'existait plus.

* Si le cercle blanc du symbole de bateau est entièrement recouvert, alors l'emplacement lui-même est considéré comme recouvert.

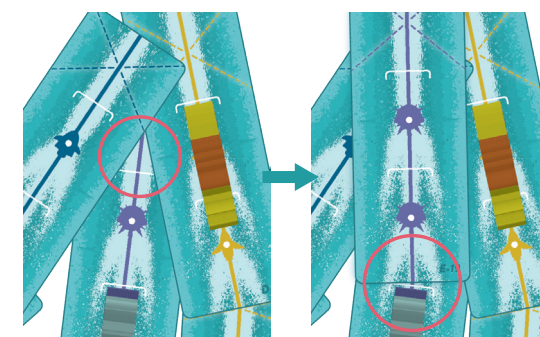
* Si le cercle blanc de votre prochain emplacement est recouvert, vous ne pouvez pas utiliser cet emplacement et devez placer votre prochaine carte Course conformément aux règles habituelles.

Impossibilité de placer une carte Course

Si les lignes diagonales et le bord de votre carte Course sont entièrement recouverts par celles des autres joueurs, placez votre prochaine carte Course de manière à aligner sa ligne centrale avec votre pion.

* Les cartes placées de cette manière peuvent être orientées dans n'importe quelle direction.

* Dans cette situation, même s'il reste un emplacement non recouvert, considérez-le comme inutilisable et placez votre prochaine carte Course en la reliant directement à votre pion.



Hors limites

Tout joueur qui ne peut pas placer sa prochaine carte Course selon les règles, sans que celle-ci dépasse, même légèrement, de la surface de jeu, est considéré comme hors limites et est immédiatement éliminé de la partie.

Un joueur éliminé retire son pion du Circuit et ne participe plus au reste de la partie.

Déplacement du pion

Après avoir placé vos cartes Course, déplacez votre pion de 3 emplacements.

PLACEMENT DU PION

Lors de votre déplacement final durant la phase d'action en cours, votre pion doit être placé de manière que toutes ses parties se trouvent derrière le crochet blanc.

Vous ne pouvez pas terminer votre tour avec votre pion chevauchant ou franchissant ce crochet blanc.



Fin de la phase d'action

Votre tour se termine lorsque vous avez fini de jouer vos cartes Course et de déplacer votre pion. Le jeu se poursuit alors avec le joueur suivant dans l'ordre du classement.

La phase d'action se termine lorsque le joueur le moins bien classé a terminé son tour. Si la phase se termine alors que des joueurs n'ont pas encore franchi la ligne d'arrivée, un nouveau tour commence, depuis la phase de classement.

SE DÉPLACER DE MOINS DE 3 EMPLACEMENTS

À votre tour, vous pouvez déplacer votre pion de 3 emplacements MAXIMUM. Cependant, vous pouvez choisir de vous déplacer de seulement 1, 2 ou même 0 emplacement.

Dans ce cas, placez uniquement le nombre de cartes Course nécessaire pour atteindre le nombre d'emplacements souhaité et pas davantage.

Boost

Tous les joueurs, quel que soit leur personnage ou leur bateau, peuvent activer un boost une fois par partie.



Activer votre boost

Lors de votre tour pendant une phase d'action, vous pouvez choisir d'activer votre boost en retournant votre carte Personnage face verso (fond gris).

* Chaque joueur ne peut activer son boost qu'une seule fois par partie : une fois la carte Personnage retournée, elle reste face verso jusqu'à la fin de la partie.



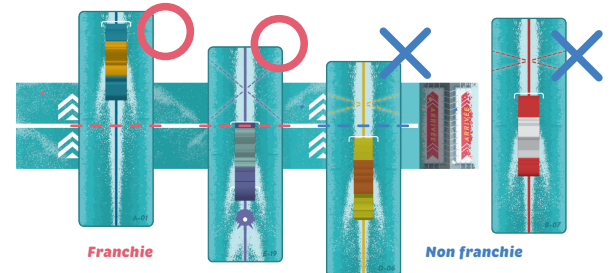
Déplacement boosté

Lors du tour où vous activez votre boost, vous pouvez déplacer votre pion de 4 emplacements maximum au lieu des 3 emplacements habituels.

Franchir la ligne d'arrivée

Un joueur est considéré comme ayant franchi la ligne d'arrivée lorsque l'emplacement sur lequel se trouve son pion chevauche ou dépasse la ligne d'arrivée.

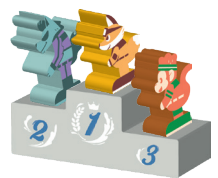
* Si le crochet blanc à l'avant d'un emplacement touche, même légèrement, la ligne d'arrivée, il est considéré comme l'ayant franchie. Les joueurs doivent franchir la ligne à l'intérieur de ses limites : un passage par l'extérieur ne compte pas.



Classement final

Lorsqu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, il retire immédiatement son pion du Circuit et sépare le pion Personnage du pion Bateau.

S'il est le 1^{er}, 2^e ou 3^e joueur à franchir la ligne d'arrivée, il place son pion Personnage sur le podium selon son classement final. Les pions Bateau sont remis dans la boîte. Si un tour se termine alors que seuls certains joueurs ont franchi la ligne d'arrivée, la partie se poursuit lors du tour suivant avec uniquement les joueurs restants, jusqu'à ce que le classement final de tous les joueurs soit déterminé.



Fin de la partie

Une fois le classement final déterminé, la partie se termine.

* La partie peut se terminer sans que tous les joueurs aient franchi la ligne. Dans une partie à 3 joueurs par exemple, dès que les 1^{er} et 2^e ont terminé, le dernier joueur est automatiquement classé 3^e, quelle que soit sa position sur le Circuit.

Les joueurs sont classés selon l'ordre de franchissement de la ligne d'arrivée. Les joueurs qui ont été éliminés en « hors limites » partagent la dernière place.

Mode Grand Prix

Les joueurs qui souhaitent profiter pleinement de **Tornado Splash** peuvent également jouer en mode Grand Prix.

Ce mode se déroule en 3 courses successives. À la fin de chaque course, les joueurs gagnent des points selon leur classement. À l'issue de la 3^e course, le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e +
Points	5	3	2	0

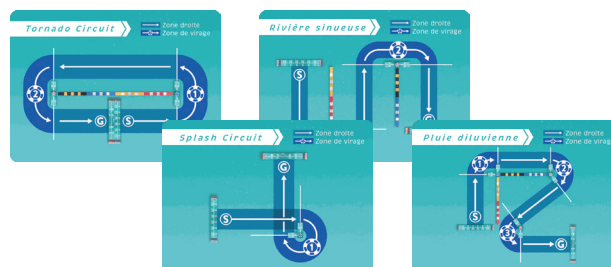
* Dans une partie à 2 joueurs, le 2^d ne marque pas de points. Dans une partie à 3 joueurs, le 3^e ne marque pas de points.

Circuits supplémentaires

Une fois familiarisés avec le jeu et ses mécaniques, les joueurs peuvent essayer les autres Circuits disponibles.

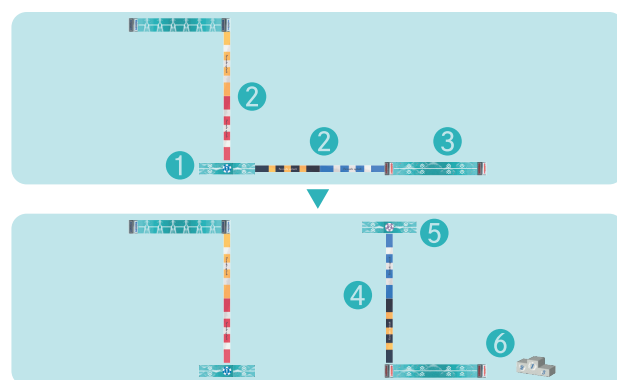
[Lors de la mise en place, avant de construire le Circuit.]

- 1 Placez les 4 cartes Circuit face recto sur la table.
- 2 Les joueurs discutent ensemble et choisissent une seule carte pour cette partie.
- 3 Reportez-vous à la section « Mise en place des Circuits supplémentaires » ci-dessous et suivez les instructions correspondant au Circuit choisi.



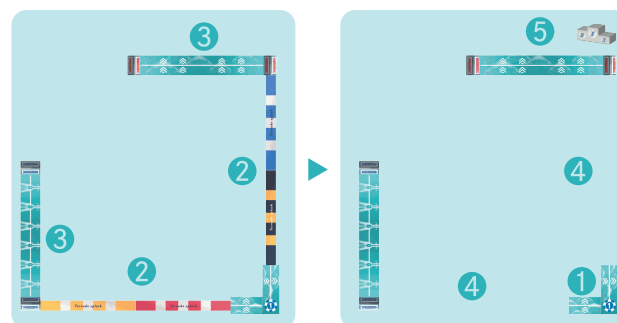
Mise en place des Circuits supplémentaires

Splash Circuit



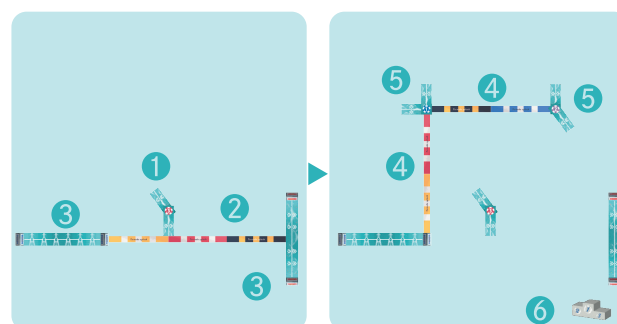
- 1 Placez une carte Virage avec le recto Virage à gauche, comme indiqué sur le schéma, puis placez le **marqueur de Virage** ① dessus.
- 2 Placez les deux outils de Circuit comme indiqué à gauche.
- 3 Placez la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
- 4 Déplacez les deux outils de Circuit et positionnez-les comme indiqué sur la deuxième image.
- 5 Placez une carte Virage avec le recto Virage à droite, puis placez le **marqueur de Virage** ② dessus.
- 6 Placez le **podium** à proximité, sans gêner le jeu.
- 7 Remettez les éléments inutilisés dans la boîte.

Rivière sinueuse



- 1 Placez une carte Virage avec le recto Virage à droite, comme indiqué sur le schéma, puis placez le **marqueur de Virage** ① dessus.
- 2 Placez les deux outils de Circuit comme indiqué sur l'image la plus à gauche.
- 3 Placez la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
- 4 Remettez les outils de Circuit dans la boîte.
- 5 Placez le **podium** à proximité, sans gêner le jeu.
- 6 Remettez les éléments inutilisés dans la boîte.

Pluie diluvienne



- 1 Placez une carte Virage avec le recto Virage à gauche, comme indiqué sur le schéma, puis placez le **marqueur de Virage** ③ dessus.
- 2 Placez les deux outils de Circuit comme indiqué sur l'image la plus à gauche.
- 3 Placez la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
- 4 Déplacez les deux outils de Circuit et positionnez-les comme indiqué sur l'image la plus à droite.
- 5 Placez deux ensembles de cartes Virage avec le recto Virage à droite, comme indiqué, puis placez les **marqueurs de Virage** correspondants ① et ② dessus.
- 6 Placez le **podium** à proximité, sans gêner le jeu.

Circuits personnalisés

Vous voulez encore plus de *Tornado Splash*?

À l'aide des cartes Virage, des marqueurs de Virage et des outils de Circuit, inventez vos Circuits personnalisés !

Prenez vos créations en photo et partagez-les en ligne pour les faire découvrir au monde !

Vous pouvez aussi faire simple et ajouter quelques obstacles aux Circuits existants.

Avec les éléments fournis, votre imagination est la seule limite !

Questions fréquentes

Lorsque je décale une carte Course pour éviter un obstacle, dois-je forcément prendre le chemin le moins favorable ?

Non, tant que les règles de placement sont respectées, vous pouvez la positionner comme bon vous semble.

En plaçant mes cartes Course, je vois que je risque d'être hors limites. Puis-je me déplacer de moins de 3 emplacements durant ce tour pour tenter de piocher une meilleure carte au tour suivant ?

Oui. Se déplacer de 3 emplacements est une option, pas une obligation. Même s'il est souvent préférable d'avancer au maximum, vous pouvez choisir de vous déplacer de 2, 1 ou 0 emplacement. Attention toutefois : votre pion doit toujours se trouver sur la carte Course la plus avancée que vous avez posée à la fin de votre tour.

Les outils de Circuit sont-ils considérés comme des obstacles ?

Non. Ils ne sont pas considérés comme des obstacles et vous pouvez placer des cartes par-dessus.

Les bords pliés de chaque côté de la ligne d'arrivée sont-ils considérés comme des obstacles ?

Oui. S'ils gênent le placement d'une carte Course, vous pouvez la décaler conformément aux règles habituelles.

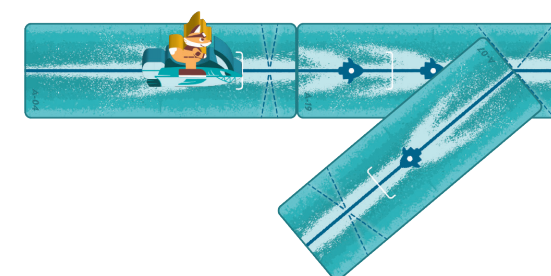
Que faire si les joueurs ne sont pas d'accord sur le classement de certains pions ?

Comparez la position des pions concernés. Si la majorité des joueurs considère qu'ils sont à égalité, l'ordre de jeu est alors déterminé par le poids des bateaux.

Pendant mon tour, puis-je remplacer une carte Course que j'ai déjà posée par une autre ?

Oui. Tant que vous n'avez pas encore déplacé votre pion, vous pouvez repositionner ou remplacer vos cartes Course.

Puis-je placer mes cartes Course comme illustré ci-dessous ?



Non. Une carte Course ne peut pas tourner de plus de 90° par rapport à la carte précédente.

Crédits

Auteur : **Moyuki Adisawa**
Illustrations : **yamamori**
Maquette : **iD Creative Inc.**
Développement : **Atsushi Hashimoto**
Édition : **Namiki, Soma Aoyagi**
Déploiement international : **Patrick Flanagan, Yanbing Guo**
Maquette livret anglais : **Noa Vassalli**
© 2025-2026 adisawagame / Arclight, Inc.

Version française par **Don't Panic Games**
Président : **Cedric Littardi**
Direction éditoriale et artistique : **Sébastien Rost**
Chef de projet : **Roman Cizeron**
Relecture et correction : **Nicolas Badoux et Mélissa Veludo**

DON'T PANIC GAMES
38, rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com

Remerciements (sans ordre particulier, titres honorifiques omis) :
Kunihito Nozawa, Atsushi Koike, Hiroaki Ikeda, Akihiro Kusano, Kensuke Suzuki,
Ryoji Konno, Nanami Arakawa, Fumiya Watanabe, Daisuke Ono, Aiku Ogami, Yabu,
Masakazu Takizawa, Arao, Mutsuki, Kesuke, Hanawa [Ri], Takayuki Magata, Kazuhide
Takaumi, Reo, Erisa, aya, arsenic



[dontpanicgames](https://www.dontpanicgames.com) [@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames) [@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames) [@DontPanicGames](https://www.twitter.com/DontPanicGames)

