

# Watters

2 joueurs / 6+ / 10-20min

*Dans un univers parallèle, les dieux s'ennuient et décident de se lancer un défi : créer des mondes habitables autour de l'eau. Chaque joueur représente un dieu qui dispose d'un territoire vierge qu'il doit modeler à sa guise. Pour cela, il doit utiliser des biomes différents régis par des règles de placement. Mais attention, les biomes doivent être reliés à l'eau car l'eau c'est la vie...*

## Matériel

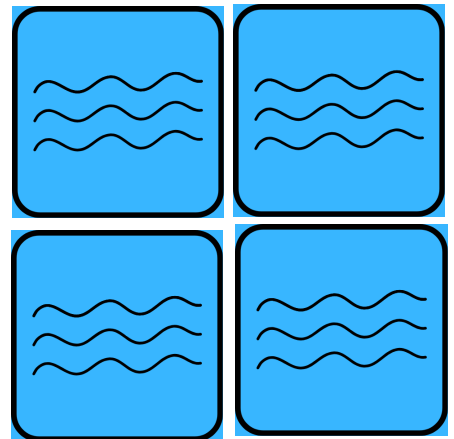
- 16 tuiles « Biôme » (8 par joueurs réparties en 4 directions)
- 4 tuiles d'eau
- 1 tuile aide de jeu

## But du jeu

Aligner 3 tuiles de sa couleur.

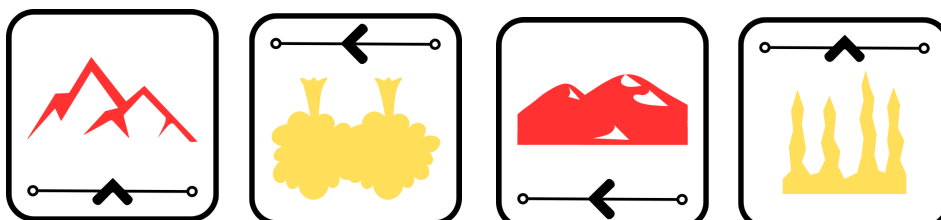
## Mise en place

- 1) Placez les 4 tuiles d'eau en carré
- 2) Chaque joueur prend ses tuiles de sa couleur
- 3) Déterminez le premier joueur au hasard
- 4) Commencer la partie



## Tour de jeu

A son tour de jeu un joueur doit placer une de ces tuiles disponible et effectuer une poussée dans la direction de la flèche indiquée par la tuile choisie il peut tourner sa tuile afin de se diriger dans le sens de son choix.. La poussée s'effectue depuis l'extérieur vers l'intérieur et les tuiles se déplacent d'un seul cran. C'est ensuite à son adversaire de jouer.



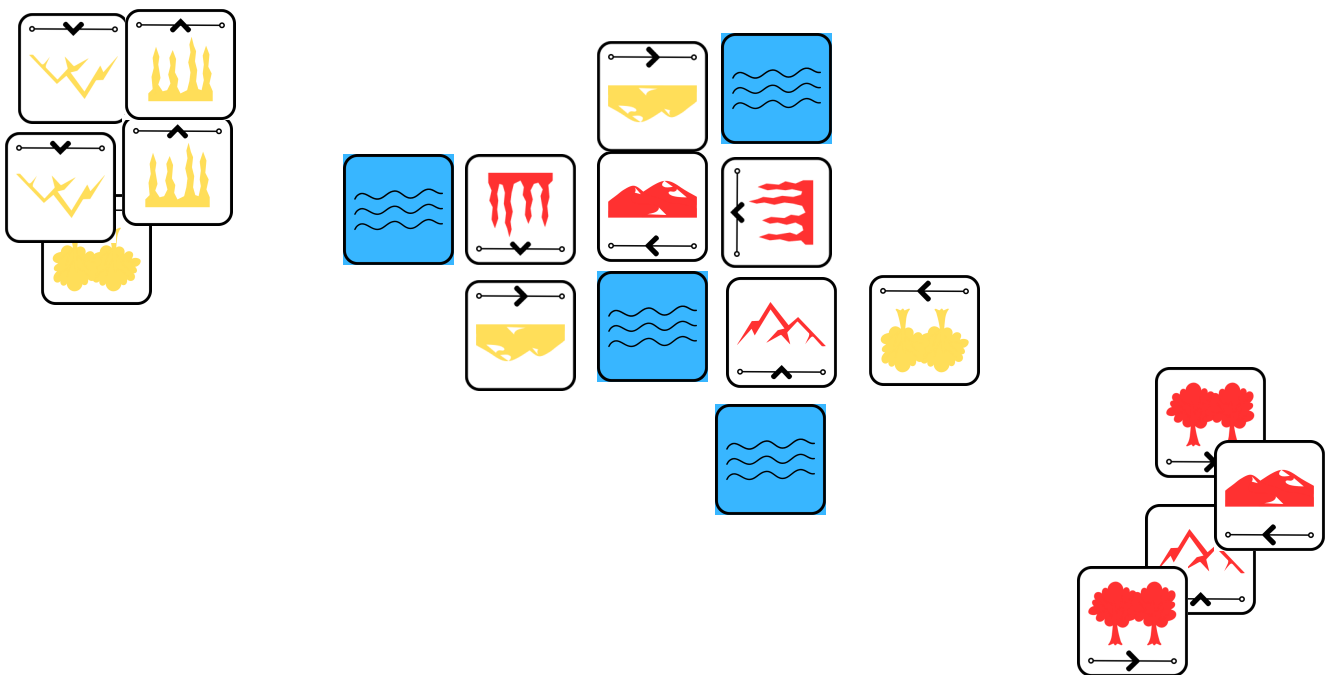
## Règle de placement

- Un joueur ne peut pas rejouer sur la même ligne ou colonne que le tour précédent.
- Il faut obligatoirement faire bouger une tuile d'eau lors de sa poussée pour que celle-ci soit valide.
- Il est obligatoire d'effectuer une poussée d'un cran. (on ne peut pas « juste » placer sa tuile, elle doit en pousser une autre pour prendre sa place)

## Fin de partie

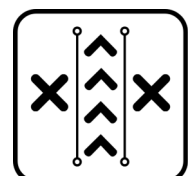
La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur aligne une troisième tuile de sa couleur. Il gagne alors la partie ou la manche. Nous conseillons de jouer en 3 manches gagnantes.

Pour marquer qu'une manche a été gagnée, le joueur gagnant choisit une de ses tuiles et la met face cachée sur le côté du jeu .



## Aide de jeu

Une tuile aide de jeu est disponible pour indiquer à votre adversaire ou vous avez jouer le tour précédent. Cela peut s'avérer utile pour des parties complexe ou pour faire une pause entre deux discussions :)

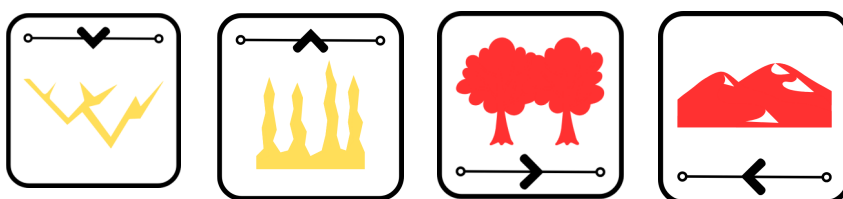


## Mode de jeu expert

Dans ce mode de jeu vous devez respecter le sens de direction de la flèche pour effectuer votre poussée

## Tour de jeu

A son tour de jeu un joueur doit placer une de ces tuiles disponible et effectuer une poussée dans la direction de la flèche indiquée par la tuile choisie. La poussée s'effectue depuis l'extérieur vers l'intérieur et les tuiles se déplacent d'un seul cran. C'est ensuite à son adversaire de jouer.



## Contact

Quentin Lammerant

+32495741010

qlammerant@gmail.com

Créateur de contenu = Cleonis



## Possibilités de développement

- Changement du thème ( ferme ou abstrait)
- Proposer un mode avec plateau et lorsque les tuiles sont sorties du jeu elles sont éliminées. Sauf les tuiles eau qui sont immédiatement rejouées.