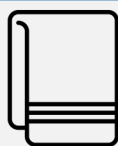




Wchec et Mat

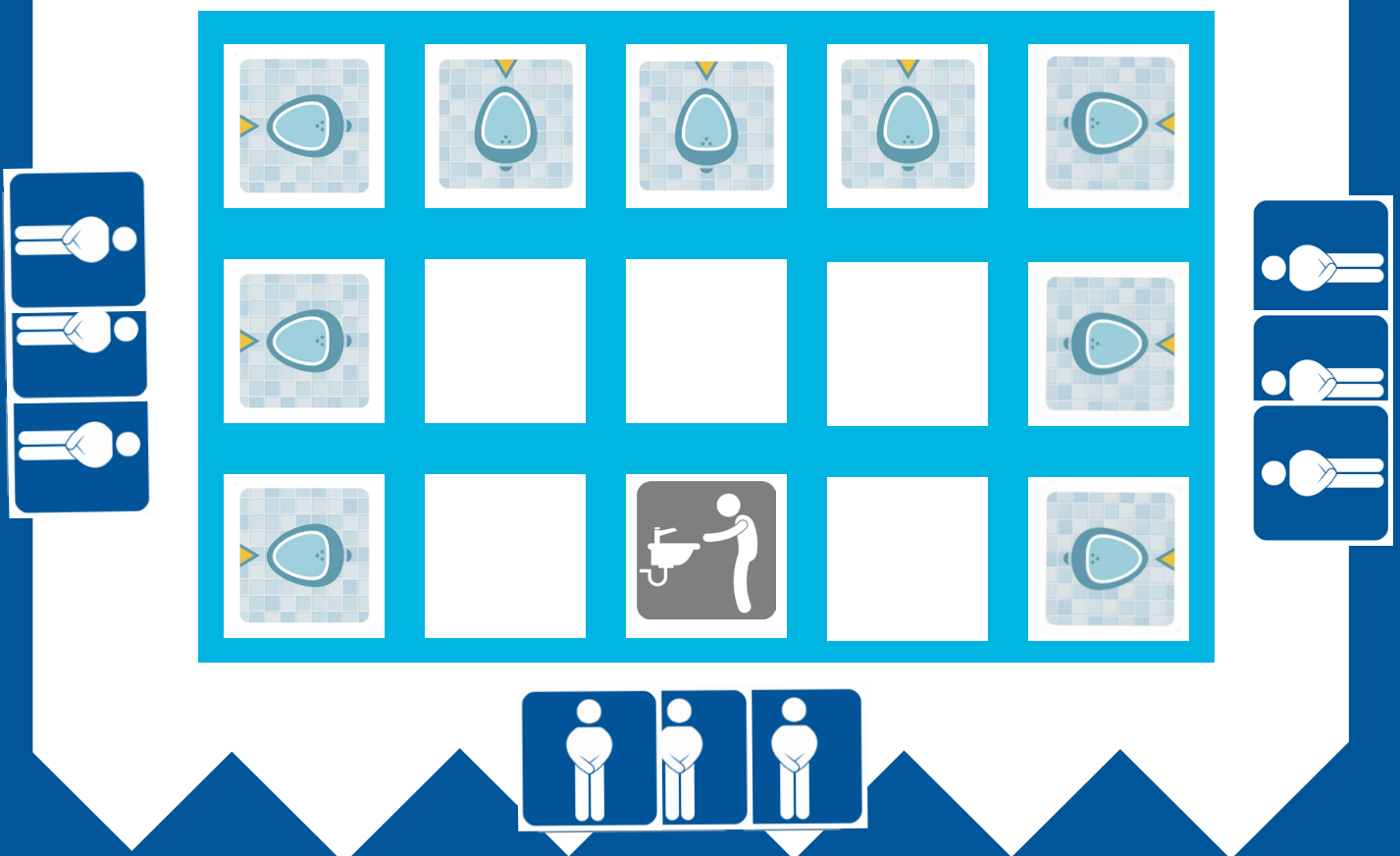


Introduction

Le monde des **urinoirs** est un monde complexe à comprendre. Une **règle** importante régit ce monde : la règle qui interdit à tout homme de se placer à côté d'un autre homme. Êtes-vous prêts à faire **enfreindre** cette règle à vos adversaires ?

Mise en place

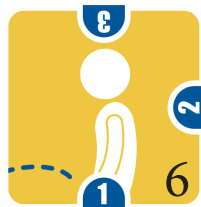
Tout d'abord, les différentes **tuiles** qui constituent le jeu doivent être installées comme le montre le schéma. Les 9 tuiles urinoirs doivent être positionnées sur le **plateau de jeu** et la tuile lavabo doit être disposée au centre bas du plateau. Ensuite, chaque joueur doit **piocher 3** cartes personnage (). Chaque joueur ne voit que les tuiles qui sont **disposées** sur le plateau ou dans sa main.



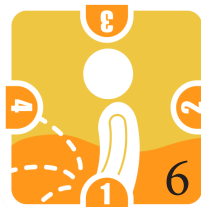
Matériel



Dos des tuiles personnages



Tuiles classiques



Tuiles sales



Tuiles maniaques



Tuiles discrètes



Tuiles chanteurs



Tuiles urinoirs

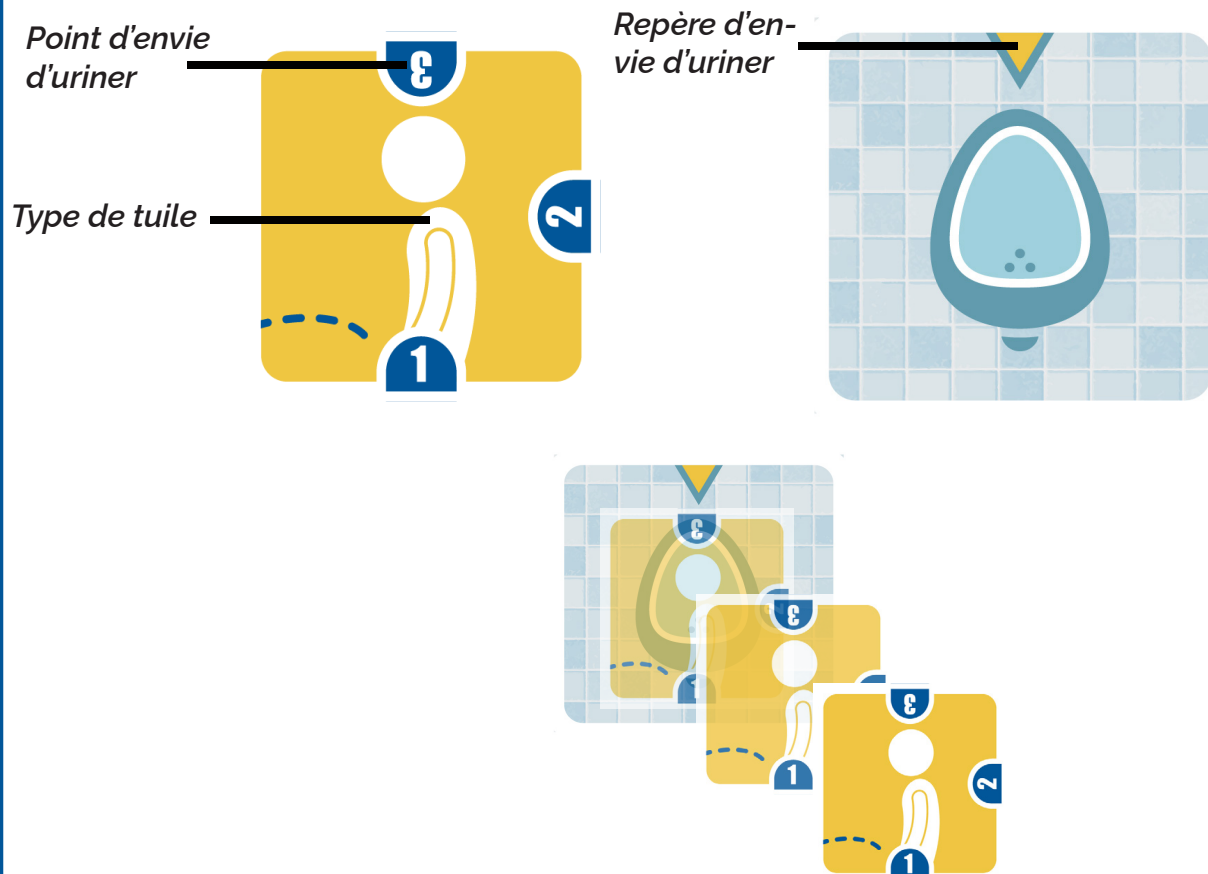


Tuile lavabo



Points de gêne

Tuiles



But

Le but des joueurs est d'accumuler le moins de points de gêne (🧑🧑) possible. Lorsqu'un joueur a atteint le nombre de **3** points de gêne, il est **éliminé** et la partie se termine. Le joueur obtient un point de gêne lorsqu'il dispose une tuile personnages à **côté** d'une autre tuile personnages.

Règles du jeu

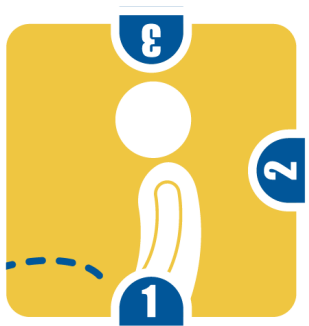
Voici les différentes étapes du déroulement du tour d'un joueur:



Tout d'abord le joueur **choisit** une tuile de sa main et la **dispose** sur le plateau.



Les tuiles personnages peuvent être **posées** sur les urinoirs qui ne sont pas bouchés () ces tuiles sont séparées en deux catégories : les **tuiles classiques** qui n'ont aucun pouvoir spécifique et les **tuiles spéciales** qui ont toutes un pouvoir particulier. Ces différents pouvoirs sont décrits en pg 6.



Les tuiles fonctionnent toute avec le même principe, le joueur qui pose la tuile doit **orienter** le chiffre le plus haut vers la flèche jaune de l'urinoir. Ce chiffre correspond à l'envie d'uriner du personnage, à chaque fin de tour la tuile est **tournée** à 90 degrés. Et fait donc **baisser** le chiffre de l'envie d'uriner de 1.



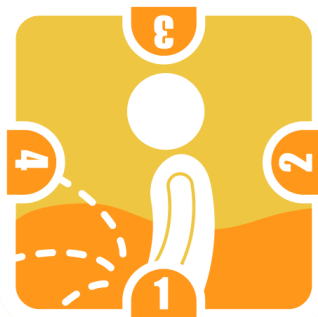
Si au moment de tourner la tuile, celle-ci affichera en dessous de 1, elle est **défaussée** et envoyée vers la tuile de **défausse**, *le lavabo*.



Pour terminer, n'oubliez pas de **repiocher** une tuile. Vous devez à chaque fin de tour en avoir au **minimum 3** en main.

Tuiles Spécifiques

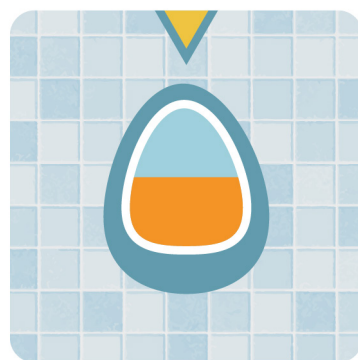
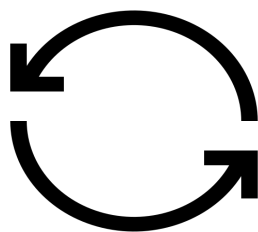
Tuiles sales



Lorsqu'elle est **enlevée** du plateau, elle **retourne** la tuile de l'urinoir sur laquelle elle était placée, elle crée alors un bouchon dans l'urinoir ce qui **empêche** tout autre personnage de se **placer** sur celui-ci.



Tuiles Urinoirs débouchés



Tuiles Urinoirs bouchés

Tuiles maniaques



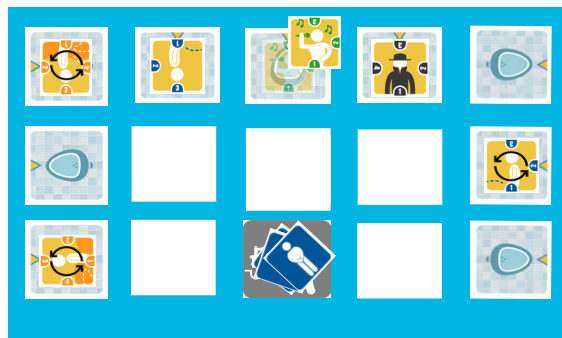
À l'inverse, ce personnage ne peut se placer que sur les urinoirs bouchés. Sa caractéristique est la suivante : lorsqu'il est **enlevé** du plateau, il **retourne** la tuile de l'urinoir bouché sur laquelle il était placé, tout simplement, il **débouche** l'urinoir.

Tuiles Spécifiques

Tuiles chanteurs



Lorsque cette tuile est placée sur le plateau, elle empêche de tourner (**elle gêne**) la première tuile située à sa droite et à sa gauche. Cet effet n'est valable que lorsque la tuile est jouée et il ne s'applique pas à une autre tuile «**Chanteurs**».



Tuiles discrètes



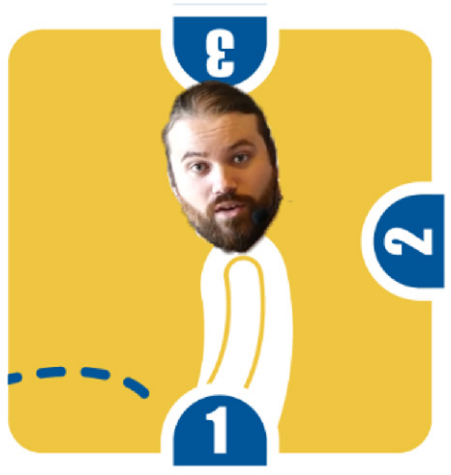
Lorsque cette tuile est placée à côté d'une autre tuile personnages, elle ne fait **pas gagner** son propre **point de gêne**. Cette tuile ne fait gagner que le point de gêne des cartes qui lui sont **côte à côte**, sauf si celle-ci, sont-elles même des tuiles discrètes.

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|}
 \hline
 \begin{array}{|c|} \hline \text{E} \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline \text{E} \\ \hline \end{array} & = & 1 & \begin{array}{|c|} \hline \text{!} \\ \hline \end{array} \\
 \hline
 \begin{array}{|c|} \hline \text{E} \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline \text{E} \\ \hline \end{array} & = & 0 & \begin{array}{|c|} \hline \text{!} \\ \hline \end{array} \\
 \hline
 \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|}
 \hline
 \begin{array}{|c|} \hline \text{E} \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline \text{E} \\ \hline \end{array} & = & 0 & \begin{array}{|c|} \hline \text{!} \\ \hline \end{array} \\
 \hline
 \end{array}$$

Remerciements

Jeu réalisé par



Léo Capou

Mise en page effectuée par



Cyril Kordupel