

Water Spouing

un jeu de course et de dextérité

A partir de 8 ans
1 à 3 joueurs

Durée : 10 à 15 minutes par joueur

A bord de votre hors-bord surpuissant, amenez votre ami skieur nautique à l'arrivée le plus rapidement possible ! En prenant soin de sa santé quand même... A vous de gérer la tension, au sens figuré, mais surtout au sens propre !

But du jeu

Terminer le parcours avec le minimum de points (tours de jeu + pénalités subies).

Principe du jeu

Votre hors-bord est relié à votre ami skieur nautique par un élastique. En maintenant immobile le skieur, faites avancer votre hors-bord en fonction de votre vitesse, puis relâchez le skieur, ce qui le fera avancer (ou pas). A vous de le guider à travers les portes du parcours, sans qu'il les touche (encore moins les renverse), et sans qu'il entre en contact avec votre hors-bord ou le dépasse.

Matériel

- 10 tuiles portes : 2 tuiles **Départ**, 2 tuiles **Porte 1**, 2 tuiles **Porte 2**, 2 tuiles **Porte 3**, 2 tuiles **Porte 4**, 2 tuiles **Arrivée**

Exemples



Tuile **Départ**



Tuile **Porte 2**



Tuile **Arrivée**

- 1 tuile tirage au sort
- Pour chaque joueur (avec les bords de même couleur – jaune, bleu ou rouge) :
 - 1 hors bord relié par un élastique à un skieur nautique



- 3 tuiles **Vitesse** avec les valeurs 1, 2 et 3 (recto verso)

Exemple

Tuile **Vitesse 2** côté long



Tuile **Vitesse 2** côté large



- 1 compteur de points

Mise en place de la partie

Décidez conjointement de la longueur du parcours : de 1 à 5 portes à franchir.
Positionnez ensuite les portes :

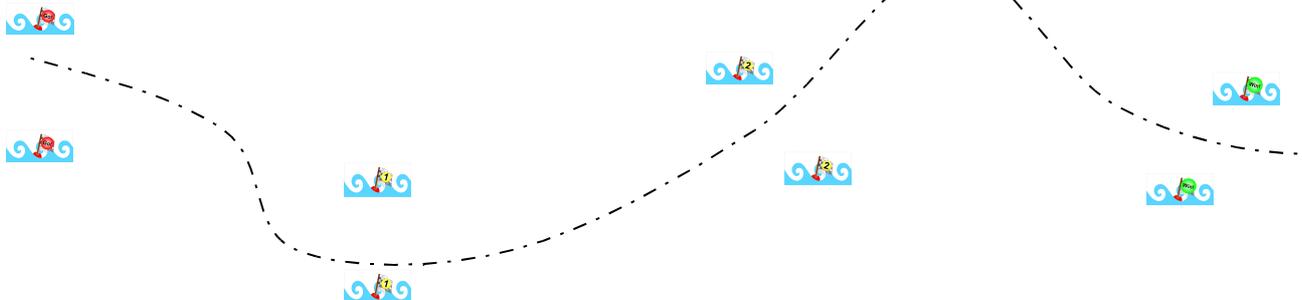
- les 2 tuiles d'une porte doivent être distantes de 3 longueurs de tuile

*Exemple pour la porte **Départ***



- 2 portes doivent être distantes d'au moins 30 cm

Exemple de parcours possible à 3 portes



Décidez ensuite de l'ordre de départ des joueurs (par exemple en faisant pivoter la tuile tirage au sort, ou par la méthode de votre choix).

Chaque joueur positionne son compteur sur 00, le premier joueur positionne son hors-bord au milieu de la porte **Départ**, et positionne son skieur nautique de façon à ce que l'élastique soit complètement étendu (mais sans tension).



La course peut débuter !

Quand le premier skieur aura totalement franchi la première porte, le deuxième joueur se mettra en position de départ de la même façon, et les deux joueurs joueront ensuite à tour de rôle jusqu'à ce que le premier joueur ait fini son parcours.

Quand le deuxième skieur aura totalement franchi la première porte, le troisième joueur se mettra en position de départ de la même façon, et les joueurs joueront ensuite à tour de rôle jusqu'à ce que le premier et le deuxième joueurs aient fini leur parcours.

Si un hors-bord (joueur B) se rapproche trop du skieur précédent (joueur A), alors le joueur A jouera plusieurs tours de façon à ce que les 2 équipages ne se gênent pas.

Tour d'un joueur

Le joueur décide de la vitesse qu'il va utiliser. Il peut utiliser la même vitesse que le tour d'avant, ou la vitesse immédiatement supérieure, ou la vitesse immédiatement inférieure.

- Pour son premier tour, le joueur est en vitesse 1
- S'il était en vitesse 1, le joueur peut passer en vitesse 2, ou rester en vitesse 1
- S'il était en vitesse 2, le joueur peut passer en vitesse 1 ou en vitesse 3, ou rester en vitesse 2
- S'il était en vitesse 3, le joueur peut passer en vitesse 2, ou rester en vitesse 3

Le joueur positionne ensuite les tuiles vitesse correspondantes à l'avant de son hors-bord :

- En vitesse 1, le joueur positionne la tuile **Vitesse 1**,
- En vitesse 2, le joueur positionne les tuiles **Vitesse 1** et **Vitesse 2**,
- En vitesse 3, le joueur positionne les tuiles **Vitesse 1**, **Vitesse 2** et **Vitesse 3**

Règles de positionnement :

- La tuile de vitesse maximale peut être positionnée dans le sens de la longueur ou de la largeur.
- Les tuiles de vitesse inférieures sont obligatoirement positionnées dans le sens de la longueur.
- Toutes les tuiles vitesse doivent être alignées
- Les tuiles ne doivent pas passer devant le hors-bord

Exemples

Positionnements autorisés



Positionnements non autorisés



la tuile passe devant le hors-bord

la vitesse 1 est dans le sens de la largeur

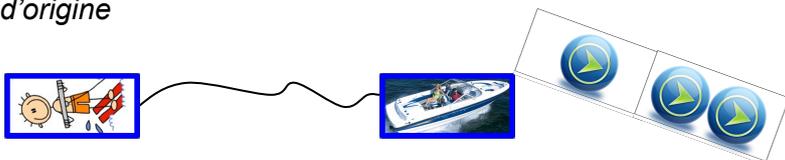
les deux tuiles ne sont pas alignées

Une fois les tuiles correctement positionnées, le joueur :

- bloque le skieur en appuyant dessus
- avance le hors-bord de façon à ce que le coin le plus avancé coïncide avec le coin le plus avancé de la tuile de vitesse la plus grande
- Relâche le skieur, qui va avancer si l'élastique était en tension !

Exemple

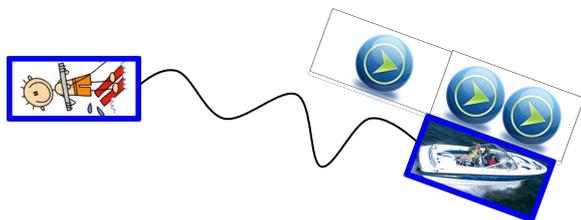
Position d'origine



Avancée du hors-bord



Position finale

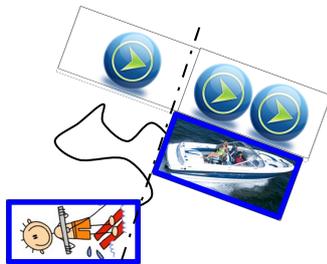


Il est tout à fait possible que le skieur n'avance pas car l'élastique ne s'est pas trouvé en tension.

Le joueur met ensuite à jour son compteur :

- +1 point pour le tour de jeu,
- +1 **point de pénalité** si le skieur a touché (sans la renverser) une porte (le joueur doit la repositionner si elle s'est déplacée)
- +3 **points de pénalité** si le skieur a renversé une porte (le joueur doit la repositionner)
- + 2 **points de pénalité** si le skieur a touché le hors-bord ou dépassé l'arrière du hors-bord

Exemple



+2 points de pénalités car le skieur a dépassé l'arrière du hors-bord

Le joueur reprend ses tuiles vitesse en mettant la tuile correspondant à la vitesse utilisée sur le dessus, de façon à se rappeler la dernière vitesse utilisée quand reviendra son tour.

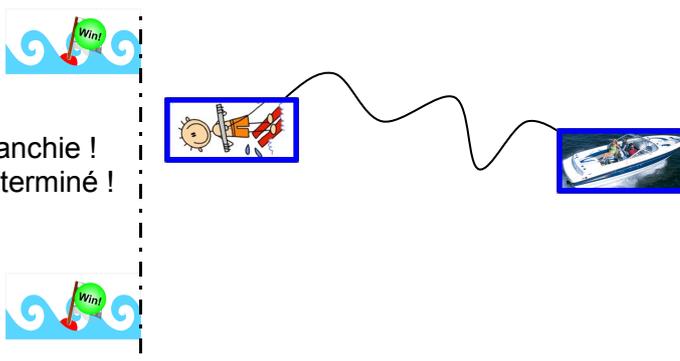
Résumé du tour de jeu

1. Choix de la vitesse
2. Positionnement des tuiles vitesse
3. Maintien du skieur
4. Avancée du hors-bord
5. « Libération » du skieur
6. Décompte des points
7. Stockage des tuiles vitesse

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les skieurs ont intégralement franchi la porte d'arrivée.

la porte d'arrivée est intégralement franchie !
le parcours est terminé !



Le vainqueur est le joueur ayant le moins de points. Il peut y avoir des ex aequo.