# IDEES DE VARIANTES

## Puce-aide

Des puces uniques pourraient être également ajoutées en tant que ressource pour le joueur, ce dernier aura le choix à chaque coup de cliquer sur une case ou de déposer une puce sur la grille. Dans le cas où la puce posée formerait le symbole de puces recherché, les puces de ce symbole disparaîtrait aussitôt. Ce dépôt compterait pour un clic bien placé.

Cela pourrait également être une forme imposée de puces que l’on déposerait en une fois, qui compterait pour un clic et qui aurait le même effet que précédemment.

## Swapforme

Varier l’endroit d’apparition des puces lors du clic : dans le jeu, elle reste fixe en formant ce qui ressemble à un plus. L’idée est d’ajouter un nouvel élément de puzzle, le joueur pourrait basculer d’une forme à une autre en ple rraient également ine partie (dans ce cas il y aurait 2 formes d’apparition) ou la forme pourrait être aléatoire à chaque niveau pour pousser le joueur à adapter sa réflexion continuellement.

## Destructeur

Deux joueurs pourraient partager la même grille et faire du tour par tour. Le premier serait celui qui se sera débarrassé en premier de toutes ses puces ou qui en aura le moins au bout d’un certain nombre de coups. Lors du clic, on ne peut pas faire disparaître des puces de l’adversaire. Seules les cases vides peuvent être remplies par nos propres puces.

## Conquérant

Le but pourrait être changé de sorte que le gagnant soit le joueur qui au bout d’un certain coup ait le plus de puces sur le terrain, chaque puce pouvant faire gagner 10 points à la fin de partie par exemple. Les formes des puces qui apparaissent sont toutes différentes. Lors du clic, les puces du cliqueur remplacent celles de l’adversaire.