

Cinke Tera

Bivono ati Cinke Tera

come ludiko



Basissima al grandissima via mare lia note territorio vote realiza uno ludiko pore doé ludikatori

Peut-être ne parlez-vous pas couramment l'Archipéléen aussi nous allons continuer notre texte en français.

Nous vous proposons à travers cette mission de développer le jeu des « Cinke Tera », archipel lointain, au milieu des eaux tropicales.

Archipelago est une république constituée de 21 îles principales s'étendant sur 20 000km², regroupées en 5 régions (Tera en archipéléen).

EfTera constitués des îles de Fama Finista Fissah et Fuego

EmTera constituée des îles de Massao Maÿa Milaù Mokah et Mutaä

HelTera constituée des îles de Laçao Loà Lokha et Loumu

KhaTera constitués des îles de khont-Rolah Kita Kiola et Kosa

TéhTera constitués des îles de Tavula Tiamù Ticó et Tokha

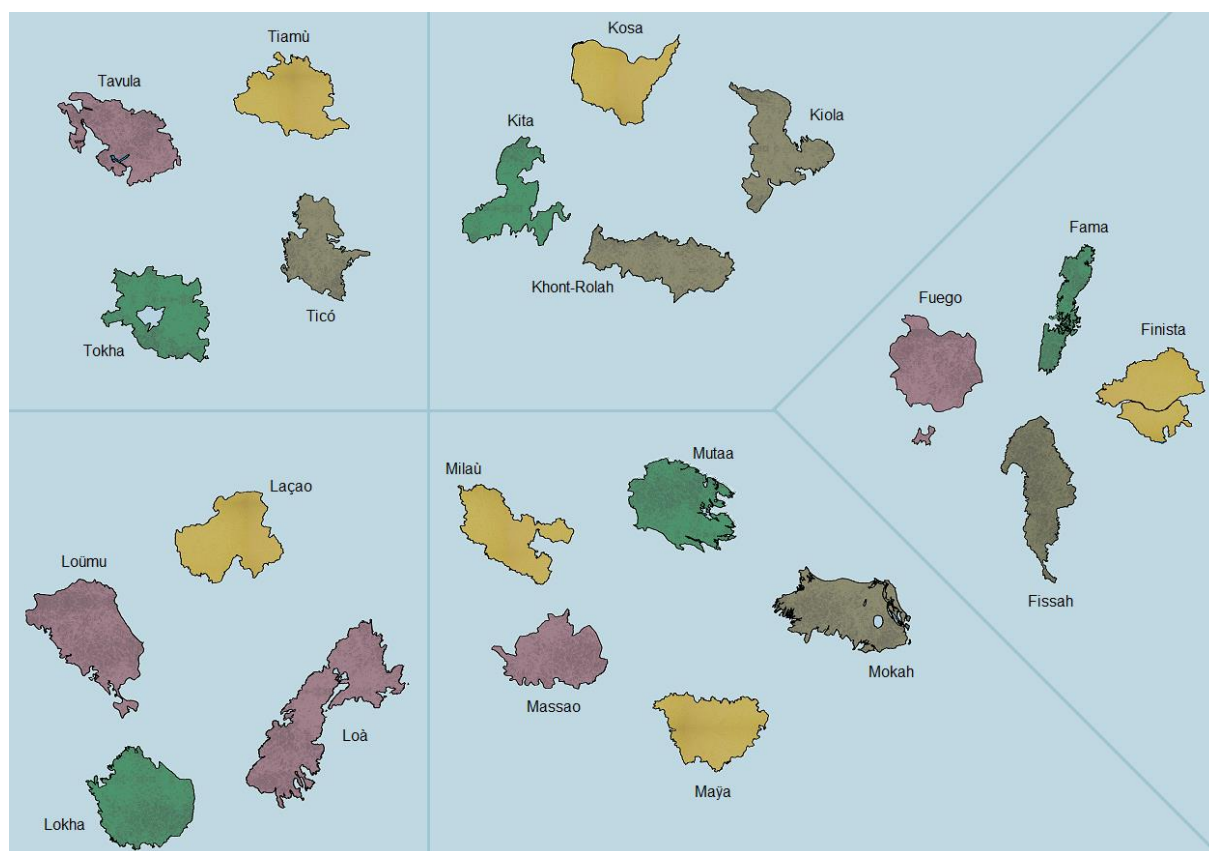


Figure 1

Lors du développement des nouvelles voies maritimes l'état Archipelago proposait d'ouvrir l'ensemble des voies suivantes :

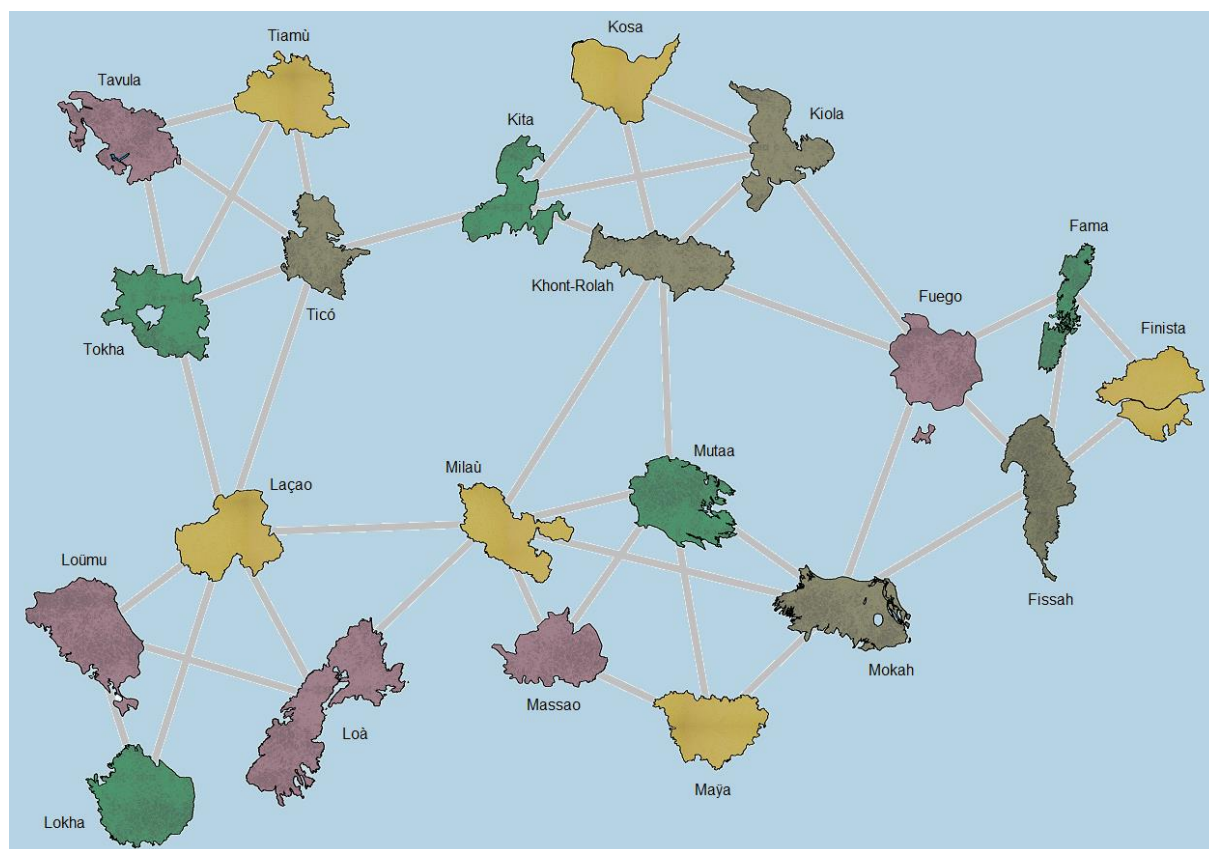


Figure 2

Les compagnies désirant s'installer devaient offrir la meilleure desserte possible. Nous reprendrons ce thème pour notre jeu.

Règles du Jeu

Le but du jeu sera de construire deux lignes maritimes entre les différentes îles de notre archipel.

Une ligne est constituée de plusieurs voies continues.

Une voie relie deux îles.

Matériel

- Une mappe par joueur des « Cinke Tera » plastifiée représentant Archipelago, avec toutes les voies possibles.
- Un feutre rouge et un feutre bleu, une couleur pour chaque ligne.

Les feutres servent à marquer les voies de chaque ligne. Attention un joueur ne peut pas tracer n'importe quelle voie, il doit colorier que les voies présentes et libres sur sa mappe.

Exemple Figure 2 : Kiola à Fuego est une voie possible, Kiola à Fama n'est pas possible

- 10 cartes « île »

5 cartes Primaires (bord noir) et 5 cartes secondaires (bord blanc).



Ces cartes constitueront une Pioche (faces cachées)

Déroulement d'une partie à 1 Joueur

Le jeu se déroule en 2 manches.

Au cours de chaque manche le joueur construira une et une seule ligne.

Pour la première manche un des deux feutres sera tiré au hasard. Par voie de conséquence, il utilisera l'autre feutre pour la deuxième manche.

La ligne rouge devra partir de **Ticó**, la ligne bleue devra partir de **Mutaa**.

Une manche est constituée de plusieurs tours (entre 5 et 10).

A chaque tour une carte sera piochée, lorsque la 5^{ème} carte primaire sera piochée, ce sera le dernier tour de la manche.

La carte révélée désignera **la couleur** de l'île de destination de la prochaine voie

La carte multi couleur (joker), permet au joueur de choisir la couleur de l'île de destination.

Lors du premier tour, on partira de l'île de départ (Ticó ou Mutaa), lors des tours suivants nous partirons d'une des deux extrémités de la ligne.

Si le joueur ne peut pas relier une île, alors il doit passer son tour.

Contraintes de construction d'une ligne

Une ligne ne peut pas passer plusieurs fois par la même île.

Vous ne pouvez pas prendre une voie si elle croise une autre voie déjà prise par une des deux lignes.

Contraintes de construction entre les lignes

Si une ligne ne peut pas passer plusieurs fois par une même île, une île peut être desservie par deux lignes.

Les deux lignes ne peuvent pas avoir de voie commune.

Calcul du score

Le score du Joueur s'affichera au fur et à mesure des tours

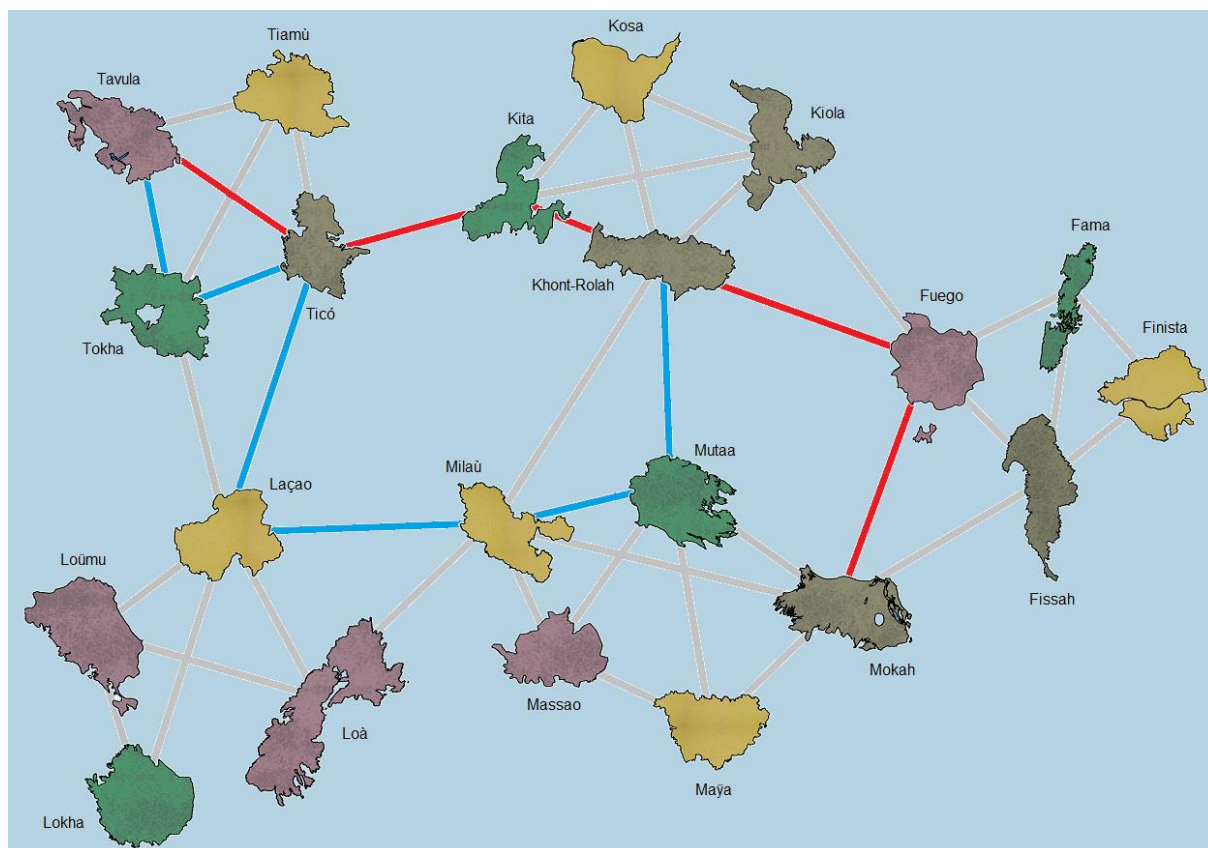


Figure 3

Chaque ligne donne un nombre de points.

Le score d'une ligne est égal à :

nombre de régions différentes traversées par une ligne \times
le plus grand nombre d'îles reliées entre elles dans une même région

Exemple de la Figure 3

La ligne bleue passe par **4** régions :

EmTera, où elle dessert 2 îles

HelTera, où elle dessert 1 île

TéhTera, où elle dessert **3** îles

KhaTera, où elle dessert 1 île

Le score de base de la ligne bleue est donc de 12 points (**4** \times **3**)

Le score de base de la ligne rouge est de 8 points

Bonus de ligne

S'ajoute au score de base de chaque ligne un bonus de **1 point** pour chaque voie prise parmi :

Tokha Laçao — Tico

Laçao — Milaú

Khont-Rolah — Mutaá

Khont-Rolah — Fuego

Mokah — Fissah

Bonus d'île :

Chaque île desservie par deux voies donnera un bonus de **2 points**.

Partie à deux Joueurs

A deux joueurs, chaque joueur possède sa propre mappe plastifiée.

Dans une manche, si le Joueur 1 possède le feutre rouge, alors le joueur 2 possèdera le feutre bleu.

Les deux joueurs jouent simultanément avec le même tirage de carte « île ».

Il s'agit d'un jeu à information complète, c'est à dire qu'à tout moment chaque joueur voit la mappe et le score de l'autre.

A la deuxième manche les joueurs échangent leur feutre.

Travail à Faire

Développez l'application en mode GUI de ce jeu, pour un joueur dans un premier temps, puis pour deux joueurs.

Pour la démonstration vous devrez concevoir différents scénarios afin de démontrer que votre programme fonctionne correctement.