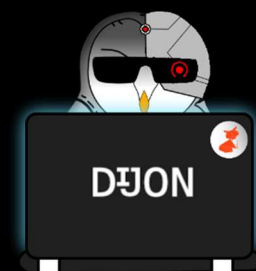


Les presque 24h
édition 2021

Manuel du jeu

21 MAI

IUT De Dijon/Auxerre
Université de Bourgogne



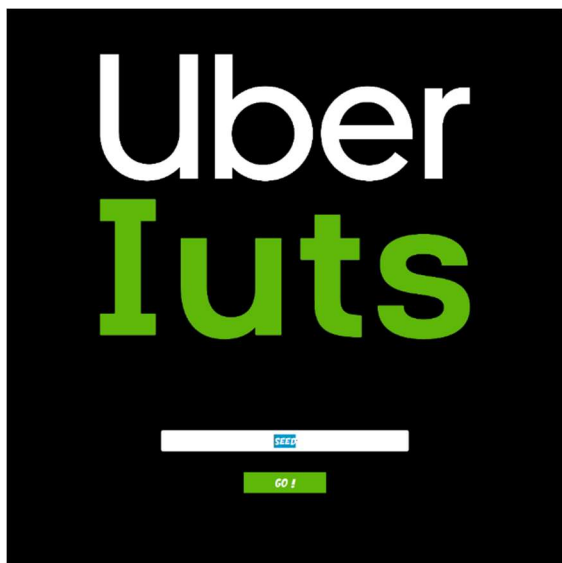
<Presque 24h/>

Descriptif général

Présentation du jeu

UBER IUTs est un jeu compétitif de livraisons de repas au tour par tour jouable de 1 à 4 joueurs. Dans ce jeu, vous devez diriger deux livreurs dans les rues d'une ville générée aléatoirement afin de récupérer et de livrer (dans les temps) un maximum de repas.

Interface



En lançant le serveur, un premier écran apparaît. Sur cet écran, il vous est possible d'indiquer une *seed* pour la partie. Cette *seed* déterminera complètement les éléments aléatoires de la partie (carte, apparition des livraisons). La même *seed* générera la même partie même sur deux ordinateurs différents. Attention cependant, la prise ou non d'une livraison peut influencer l'apparition des suivantes.

Pour lancer la partie, il vous suffit d'appuyer sur le bouton « GO ! ».

Un deuxième écran s'affiche alors. Dans la partie gauche de l'écran se trouve la carte. Il est possible de déplacer la vue en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et il est

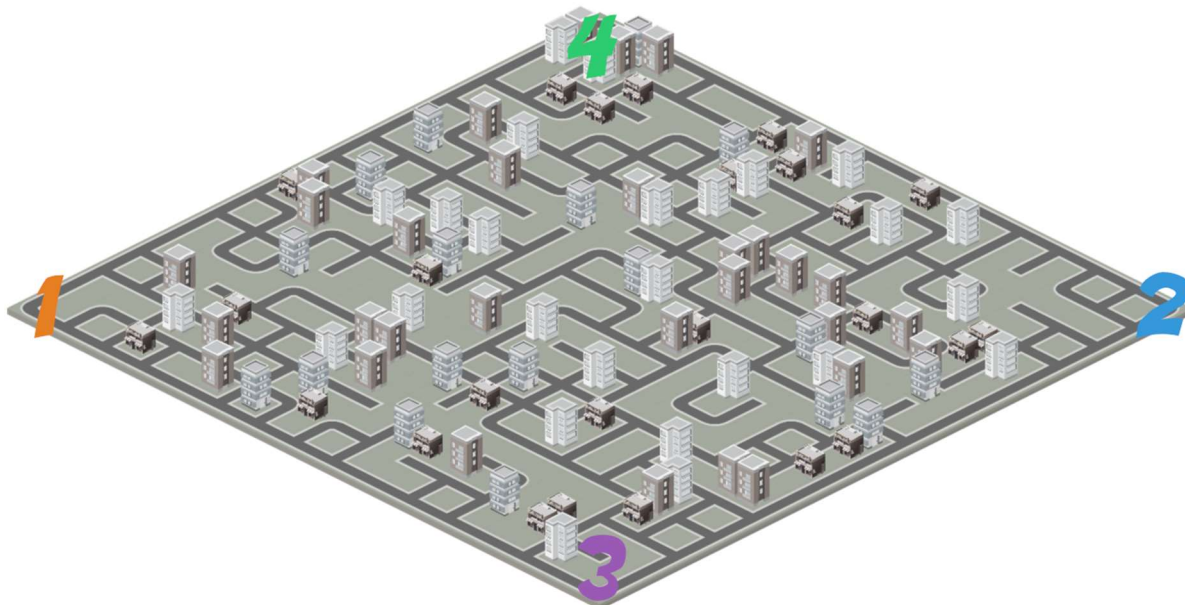


possible de zoomer en utilisant la molette de la souris. Dans la partie droite de l'écran s'afficheront des informations concernant les différents joueurs. Le bouton « Start » permet de lancer la partie dès qu'au moins 1 joueur a rejoint la partie.

Le jeu

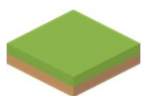
La carte

La carte du jeu est toujours une carte carrée de taille 31x31. Les bords de la carte sont toujours des cases de routes. Toutes les cases de routes sont accessibles par tous les joueurs. Les joueurs apparaissent toujours aux 4 coins de la carte dans l'ordre suivant (nord-ouest, sud-est, sud-ouest, nord-est) :

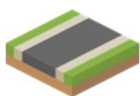


Routes, restaurants et maisons

Il existe 4 types de cases différentes :



Les cases vides



Les routes



Les restaurants



Les maisons

Les livreurs

Les livreurs ne peuvent se déplacer que sur les cases de routes. Pour récupérer une commande ou pour le livrer, un livreur doit se placer sur une case de route située juste à côté du restaurant ou de la maison. Plusieurs livreurs peuvent occuper la même case. A chaque tour, chaque joueur dispose de 8 points d'action (PA) utilisables pour faire agir ses deux livreurs. Toute action d'un livreur (se déplacer d'une case, prendre une commande, livrer une commande) consomme 1 PA. Un livreur peut transporter jusqu'à 3 livraisons simultanément et toute livraison prise doit être livrée.

Des livraisons apparaissent aléatoirement durant la partie. Une livraison part systématiquement d'un restaurant et se termine systématiquement à une maison. Les livraisons doivent être réalisées dans un certain délai.

Toutes les livraisons ne rapportent pas le même nombre de points et ne disposent pas du même délai de livraison (ces montants dépendant principalement de la distance à vol d'oiseau entre le restaurant et le client mais pas que...).

Un restaurant peut proposer plusieurs livraisons (5 au maximum), une même maison peut être la cible de plusieurs livraisons (pas de maximum). Jusqu'à 30 livraisons peuvent être proposées simultanément sur la carte.

Calcul du score

Chaque livraison livrée dans les temps rapporte un nombre de points égal à sa valeur. Chaque livraison livrée en retard fait perdre un nombre de points proportionnel à sa valeur.

Une partie dure 50 tours et à la fin de celle-ci, les livraisons en retard présentes dans les sacs des livreurs seront comptabilisées.

Les livraisons n'ayant pas été prises et celles présentes dans les sacs des livreurs mais n'étant pas (encore) en retard ne seront pas comptabilisées.