



MiniVilles - Instructions de Jeu

Bienvenue dans **MiniVilles**, une adaptation en C# du jeu de société éponyme. Ce jeu en tour par tour combine gestion de cartes et de dés pour atteindre la victoire.

Contrôles du Jeu :

- Interaction : Saisie au clavier ou, si disponible, via souris.
- Lancer le dé : Touche dédiée (configurée en console ou interface graphique).
- Achat de carte : Saisie du numéro correspondant à la carte souhaitée.

Objectif du Jeu :

Le but est de devenir le premier joueur à réunir **20 pièces** en activant des cartes via le lancer de dé, en appliquant leurs effets, et en construisant sa ville avec de nouvelles cartes.



Déroulement du Jeu :

Début de la Partie :

- Chaque joueur commence avec :
 - **2 cartes** : Champ de blé (bleue) et Boulangerie (verte).
 - **3 pièces** en banque.

Tour de Jeu :

1. Lancer de dé :

- Le joueur actif lance un dé (ou deux dés si l'option est activée).

2. Activation des cartes :

- **Cartes bleues** : Activées par tous les joueurs lors de n'importe quel tour.
- **Cartes rouges** : Activées lors du tour de l'adversaire.
- **Cartes vertes** : Activées uniquement par le joueur actif.

3. Effets des cartes :

- Les bénéfices des cartes s'appliquent (gain de pièces, transfert de pièces, etc.).

4. Achat de carte :

- Le joueur peut acheter une nouvelle carte (maximum une par tour).
- Le coût est déduit des pièces du joueur.
- Les cartes achetées sont ajoutées à la ville du joueur.

5. Fin du tour : Passage au joueur suivant.

Règles des Cartes :

- Chaque carte possède :
 - **Une valeur d'activation** : Le résultat nécessaire au dé pour activer la carte.
 - **Un effet** : Bénéfices reçus lorsqu'elle est activée.
 - **Un coût** : Montant nécessaire pour l'acheter.

Exemples de cartes :

- [1] **Bleu - Champ de Blé** : Gagnez 1 pièce. (Coût : 1 pièce)
- [3] **Rouge - Café** : Prenez 1 pièce à l'adversaire. (Coût : 2 pièces)
- [5] **Bleu - Forêt** : Gagnez 1 pièce. (Coût : 2 pièces)

Fin du Jeu :

- La partie se termine lorsqu'un joueur atteint **20 pièces**.

