



Projet de programmation

Manuel utilisateur

Table des matières

Lancer le jeu	3
Commencer une partie en mode textuel	3
Commencez une partie en mode graphique.....	3
Lancer une sauvegarde en mode textuel	3
Réaliser une action	3

Lancer le jeu

Le fichier jar se trouve dans le dossier jar

Lancez la commande java -jar <le chemin vers le .jar>.

Exemple : java -jar ../jar/Launcher-1.0.jar

Commencer une partie en mode textuel

Suivez les instructions affichées à l'écran, tapez 1, puis choisissez le nombre de joueur et le type puis saisissez leurs noms.

Commencez une partie en mode graphique

Suivez les instructions affichées à l'écran, tapez 3.

Lancer une sauvegarde en mode textuel

Suivez les instructions affichées à l'écran, tapez 2 puis saisissez le nom du fichier de sauvegarde se trouvant dans data.

Réaliser une action

Lorsque vous jouerez à une partie, une liste d'action sera affichée dans la console, pour réaliser une action il vous suffit donc de saisir le numéro associé à cette action et de réaliser ce qui sera demandé.

Règles

BUT DU JEU

Les joueurs doivent accumuler le plus de points de victoire en construisant des bâtiments.

MATÉRIEL

42 cartes Ouvriers

- ① Nombre d'Écus que le joueur doit payer pour Envoyer travailler cet Ouvrier.
- ② Nombre de Ressources «pierre» que produit cet Ouvrier.
- ③ Nombre de Ressources «bois» que produit cet Ouvrier.
- ④ Nombre de Ressources «savoir» que produit cet Ouvrier.
- ⑤ Nombre de Ressources «tuile» que produit cet Ouvrier.
- ⑥ Rappel du nombre d'Écus et de Ressources de l'Ouvrier.

40 pièces

Dont 25 pièces d'argent et 15 pièces d'or. Les pièces d'argent valent 1 Écu et les pièces d'or, 5 Écus. Chaque tranche complète de 10 Écus rapporte 1 point de victoire en fin de partie.



42 cartes Bâtiment (dont 8 machines).

- ① Nombre d'Écus que le joueur gagnera, une fois le Bâtiment terminé.
- ② Nombre de points de victoire que le joueur gagnera, une fois le Bâtiment terminé.
- ③ Nombre de Ressources «pierre» nécessaires à la construction du Bâtiment.
- ④ Nombre de Ressources «bois» nécessaires à la construction du Bâtiment.
- ⑤ Nombre de Ressources «savoir» nécessaires à la construction du Bâtiment.
- ⑥ Nombre de Ressources «tuile» nécessaires à la construction du Bâtiment.



Bâtiment en Chantier Bâtiment terminé

MISE EN PLACE

- 1** Après l'avoir mélangé, on pose le paquet des Bâtiments, face Chantier visible, à l'extrémité de la table. Puis, on étale les cinq premiers Bâtiments de façon à former une ligne.
- 2** On isole les Ouvriers « apprenti » du reste des Ouvriers. Chaque joueur reçoit aléatoirement un de ces apprentis. Les apprentis restants sont remis dans le paquet des Ouvriers.
- 3** Après l'avoir mélangé, on pose le paquet des Ouvriers juste en dessous du paquet des Bâtiments. Puis, on étale les cinq premiers Ouvriers de façon à former une deuxième ligne sous la ligne des Bâtiments.
- 4** On place le tas de pièces au centre de la table. Cela constitue la Réserve.
- 5** Chaque joueur reçoit 10 Écus, soit 5 pièces d'argent et 1 pièce d'or.
- 6** Les joueurs désignent un premier joueur au hasard. Celui-ci prend la carte Premier Joueur et la pose devant lui.



TOUR DE JEU

Lors de son tour de jeu, un joueur dispose de 3 actions gratuites auxquelles il peut, s'il le souhaite, ajouter une ou plusieurs actions payantes. Une action payante coûte 5 Écus.

Avec ses actions un joueur peut :

- Ouvrir un Chantier
- Recruter un Ouvrier
- Envoyer travailler un Ouvrier
- Prendre un ou plusieurs Écus

OUVRIR UN CHANTIER

Ouvrir un Chantier coûte une action.

Le joueur prend un Bâtiment parmi les cinq disponibles dans la ligne et le place devant lui. On dit qu'il « ouvre » un Chantier. Il le remplace alors immédiatement dans la ligne par le premier Bâtiment du paquet. Il est possible d'Ouvrir plusieurs Chantiers en parallèle. Le joueur peut répéter l'opération tant qu'il a des actions pour le faire.

RECRUTER UN OUVRIER

Recruter un Ouvrier coûte une action.

Le joueur prend un Ouvrier parmi les cinq disponibles et le place devant lui. On dit qu'il « recrute » un Ouvrier. Il le remplace alors immédiatement dans la ligne par le premier Ouvrier du paquet. Le joueur peut répéter l'opération tant qu'il a des actions pour le faire.

ENVOYER TRAVAILLER UN OUVRIER

Envoyer travailler un Ouvrier a un coût variable (voir page suivante).

Le joueur pose un de ses Ouvriers à côté d'un Bâtiment en Chantier, de façon à ce que les Ressources produites par le premier soient en face des besoins du second. Au moment de poser l'Ouvrier, le joueur doit payer le nombre d'Écus indiqué en haut à droite de celui-ci dans la Réserve. Une fois un Ouvrier engagé sur un Chantier, il ne peut plus être déplacé tant que le Chantier n'est pas terminé.

A chaque fois qu'un nouvel Ouvrier rejoint ses camarades sur un Chantier on le pose de façon à mettre ses Ressources en face de celles des autres.



Envoyer travailler cet Ouvrier «compagnon» sur le Bâtiment «Chapelle» coûte 1 action et 4 Écus au joueur.

Coût :

- Pendant un tour de jeu, Envoyer travailler un Ouvrier sur un Chantier, quel que soit le nombre d'Ouvriers déjà présents sur ce Chantier, ne coûte qu'une action.
- Cependant, Envoyer travailler un deuxième Ouvrier sur le même Chantier au cours du même tour coûte 2 actions !
- Envoyer travailler un troisième Ouvrier, au cours du même tour et toujours sur le même Chantier, coûte 3 actions, et ainsi de suite.
- Par contre, Envoyer travailler un Ouvrier sur un Chantier puis, Envoyer travailler un Ouvrier (un autre ou le même si le Bâtiment sur lequel il se trouvait est terminé) sur un autre Chantier pendant le même tour ne coûte que 2 actions, soit 1 par Ouvrier.

PRENDRE UN OU PLUSIEURS ÉCUS

Prendre un ou plusieurs Écus a un coût variable.

Le joueur peut échanger ses actions contre des Écus de la Réserve :

- Pour 1 action, il peut prendre 1 Écu,
- Pour 2 actions, il peut prendre 3 Écus,
- Pour 3 actions, il peut prendre 6 Écus.

Attention : chaque tranche complète de 10 Écus rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Lorsqu'un joueur a effectué toutes ses actions, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite...

TERMINER UN BÂTIMENT

Terminer un Bâtiment n'est pas une action.

Lorsque la somme des différentes Ressources de tous les Ouvriers posés sur un Chantier atteint ou dépasse les besoins du Bâtiment dans chaque Ressource, celui-ci est terminé.

Les Ouvriers qui y travaillaient rejoignent alors l'équipe d'Ouvriers du joueur. Ce dernier prend dans la réserve le nombre d'Écus indiqué sur le Bâtiment. Puis, le joueur retourne le Bâtiment et le met de côté avec ses autres Bâtiments terminés, s'il en a. Il peut ainsi comptabiliser facilement son nombre de points de victoire.

En Envoyant travailler cet Ouvrier «compagnon» pour 4 Écus sur le Chantier «Chapelle», le joueur complète les besoins du Bâtiment. La chapelle nécessite 3 pierres, 2 bois, 2 savoirs et 3 tuiles. Le dernier compagnon rajouté apporte 1 savoir et 3 tuiles qui manquaient. La chapelle est donc terminée.



Le joueur gagne 18 Écus comme indiqué sur la carte, puis il retourne celle-ci pour marquer 5 points de victoire.

LES MACHINES

Les Machines sont des Bâtiments un peu particulier, puisqu'une fois terminées, elles sont considérées comme des Ouvriers non rémunérés pour leur travail (leur coût en Écus lorsqu'on les pose sur un Chantier est de zéro). Une Machine se construit exactement comme un Bâtiment classique et rapporte des points de victoire lorsqu'elle est terminée. Mais, au lieu d'être mise de côté comme un Bâtiment classique, elle reste en jeu une fois la carte retournée et vient rejoindre l'équipe d'Ouvriers du joueur.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur, à la fin de son tour, atteint ou dépasse **17 points de victoire** (en comptant les Bâtiments et les Machines mais pas les Écus), il déclenche la fin de partie. Seuls les joueurs qui n'ont pas encore joué lors de ce tour peuvent encore le faire, de façon à ce que tout le monde ait joué autant de tours. Ainsi, si c'est le premier joueur qui déclenche la fin de partie, tous les autres joueurs doivent encore jouer une fois. A l'opposé, si c'est le dernier joueur qui déclenche la fin de partie, le jeu s'arrête à la fin de son tour.

Chaque joueur additionne alors les points de victoire des Bâtiments et des Machines terminés, auxquels il ajoute 1 point par tranche complète de 10 Écus encore en sa possession. Celui qui a le plus de points de victoire devient le Premier Bâtitseur du Royaume et est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de points de victoire grâce à ses bâtiments qui est le vainqueur. S'il y a encore égalité, c'est celui qui a le plus de pièces qui l'emporte.

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Henry
Illustratrice : Sabrina Miramon

Remerciements : Ystari Team, Marc Nunes,
Pierre Pinault, Eric Géhres, Stéphane Deléant,
Thierry Guquet et David Preti.