



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.





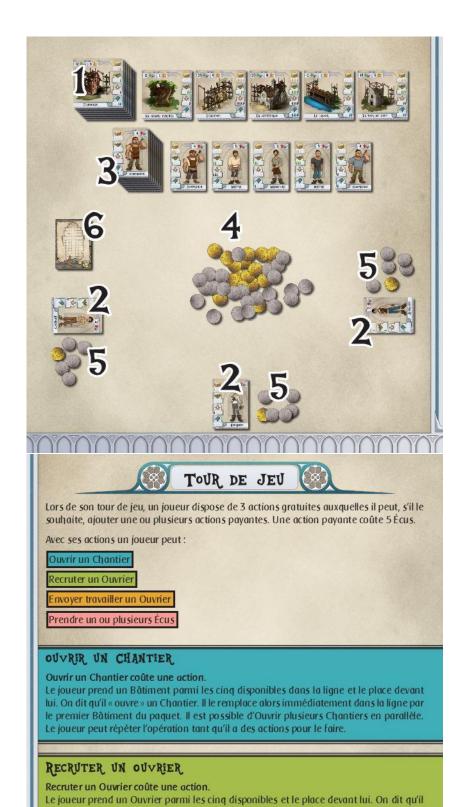
Règles



IUT Vannes 8 Rue Montaigne – BP 561 – 56017 VANNES Cedex 02 97 62 64 64 – www.iutvannes.fr







IUT Vannes 8 Rue Montaigne – BP 561 – 56017 VANNES Cedex 02 97 62 64 64 – www.iutvannes.fr

« 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, <u>au cours du même tour et toujours sur le même Chantier</u>, 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 <u>1 action</u>, il peut prendre <u>1 Écu</u>,
- · 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...

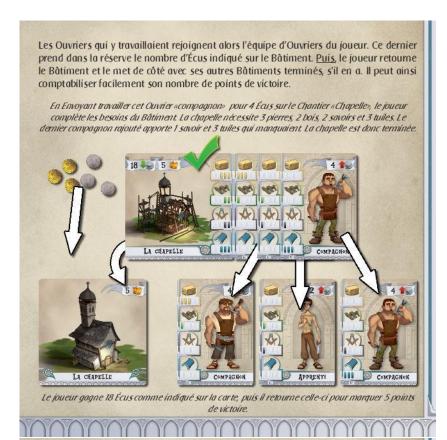


Terminer un Bâtiment n'est pas une action.

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.

Université Bretagne Sud







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 **7 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 Bâtisseur 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 Géhrès, Stéphane Deléant, Thierry Guquet et David Preti.

IUT Vannes 8 Rue Montaigne – BP 561 – 56017 VANNES Cedex 02 97 62 64 64 – www.iutvannes.fr

