

Méthode de triage et sélection des cartes

[S'appuie sur cet l'article.](#)

Le but est de pouvoir choisir entre plusieurs cartes, quelles sont les options à explorer afin de ne pas à avoir à tester toutes les possiilités/sélectionner les meilleurs coups plus rapidement. Pour cela, on attribue à chaque carte plusieurs notes, dans les domaines suivants :

- Contrôle : tout ce qui contresort, qui empêche l'adversaire de jouer, gestion des créatures
- Tempo : carte qui font gagner du temps pour un second but (aggro ou combo)
- Polyvalence : plus une carte s'adapte à différents contextes, meilleure elle est.
- Créature (autre nom?) : une sorte de ratio coût de la carte / force et endurance / nombre de créatures créées
- Value : tout ce qui permet de piocher, ou des sélectionner les futures pioches, en gros
- Boost/Protection : Donne des amélioration aux autres cartes, ce qui va avantager le joueur soit pour le tour actuel, soit sur la durée

Si on se rend compte que certaines cartes ne peuvent pas être classée, on rajoutera des catégories.

Le but final (enfin, en théorie) serait de donner automatiquement une note selon la description de la carte.

Une autre utilité est de pouvoir évaluer la situation du joueur selon le cours de la partie et les cartes en jeu.