

# RÈGLE DE JEU VERSION TERMINALE



RÉALISÉ PAR NATHAN  
DEVIIENNE, PAUL PRUVOST,  
KABEYA JUDE

# Sommaire

- I. Installation**
- II. Utilisation**
- III. Composition du jeu**
- IIII. Lancer une partie**
- V. Intelligence artificielle**
- VI. Classement**

# I / INSTALLATION

Le jeu sera accompagné d'un fichier .exe, qui sera fourni aux joueurs pour lancer le jeu de manière conviviale et intuitive sur leur ordinateur. Ce fichier .exe permettra de démarrer le jeu facilement, sans nécessiter de connaissances techniques avancées.

Les joueurs pourront ainsi profiter rapidement et aisément de l'expérience de jeu sans se soucier de la configuration ou de l'installation complexe du jeu.

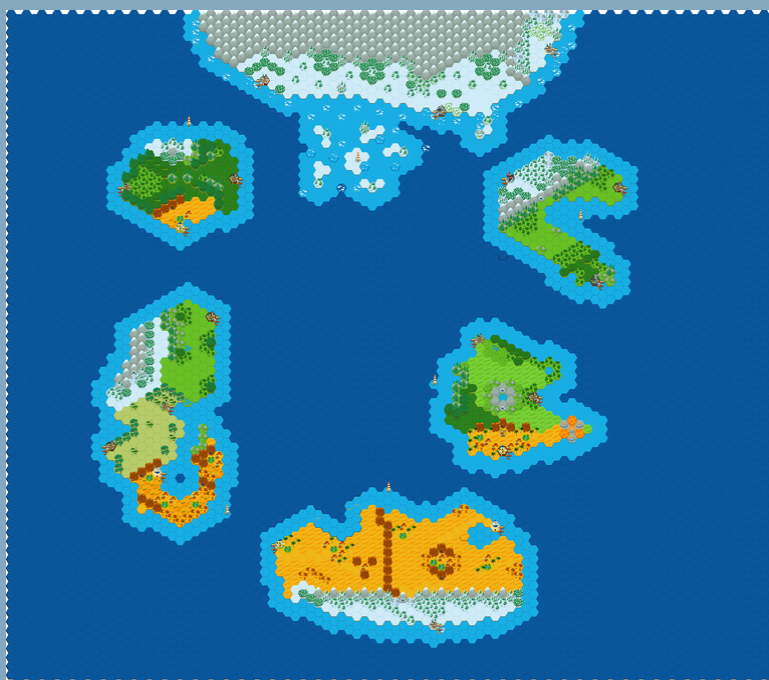
## II / UTILISATION

### 1.CONTEXTE DU JEU

Bienvenue dans le monde du jeu de société Long Cours . Ce jeu unique combine à la fois des éléments de jeu économique et de jeu de bagarre.

Le but du jeu est d'acquérir de la richesse en commerçant et devenir suffisamment riche.

Votre objectif sera de couler tous vos adversaires pour rester le dernier joueur en jeu et de vous débarrasser rapidement de tous vos cartes .



## II / UTILISATION

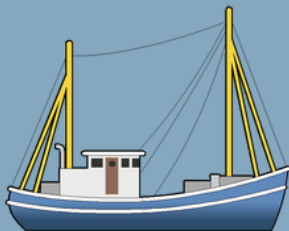
### 2. DÉMARRAGE

Après le lancement de l'exécutable, il vous est demandé de saisir le nombre de joueurs, pour chaque joueur vous préciserez le nom et la couleur

```
Combien de joueurs désirez vous ?  
2  
Joueur 1 Quel pseudo désirez vous ?  
thor  
Quelle couleur désirez vous ?  
bleu
```

### 3. COMPOSITION DU JEU

NAVIRE PAR JOUEUR



2000 EUROS PAR JOUEURS

36 CARTES



6 Marchandises



Bois



Pétrole



Machine-outils



Cereale



Or



Textile



Les Cimetières : lieu de récupération  
des marchandises échouées



Zone d'échouage

### 3. Composition du jeu

Dans chaque zone il y a 4 ports et une escale pour les bateaux.

À chaque port. on peut trouver un seul type de marchandises.

À chaque tour, un joueur peut prendre une ou plusieurs décisions : acheter une marchandise, déclencher un combat, se déplacer, déclencher une tempête, acheter une autre marchandise...

6 zones d'escales



## III/ Lancer une partie

Après avoir lancé l'exécutable et choisi le nombre de joueurs ainsi que la couleur pour chaque joueur, la fenêtre principale du jeu s'affiche comme indiqué ci-dessus.

```
Souhaitez vous voir vos informations ? (Non:0 | Oui:1)
1
-----
Pseudo: thor
Couleur: bleu
Argent: 2000 $
Zone: 0
Port: 0
- Or: Vide
- Textile: Vide
- Cereale: Vide
- Bois: Vide
- Machine_outils : Vide
- Petrole: Vide
-----
La marchandise vendable ce tour est : les machines à outils
Que souhaitez vous faire ? Joueur 1
Vous déplacer (mouvement normal) ? [0]
Vendre ? [1]
Acheter ? [2]
Jouer une carte ? [3]
```

# 1.jouer un tour

Lors d'un tour, il est possible de se déplacer vers les ports adjacents ou de décider d'acheter ou de vendre sa marchandise pour améliorer sa situation.

## 1.1 Acheter

dans chaque zone du jeu, vous retrouvez 4 points d'escales, dans chacune de ces ports on ne peut que acheter des produits portant la meme la couleur que le port. L'achat n'est jamais obligatoire on peut faire escale dans un port sans y acheter de marchandises

```
Type de marchandise: céréales  
Prix unitaire de la marchandise 150  
Combien de marchandise souhaitez vous acheter ?  
10  
Tour terminé, votre achat a été effectué !
```

## 1.2 Vendre

Les joueurs ont la possibilité de revendre leurs marchandises pour obtenir plus d'argent. Dans chaque port, il est possible d'acheter uniquement une seule marchandise, représentée par sa couleur.

```
Après lance du dé, vous pouvez vendre des cereales  
Vous pouvez vendre: 10 céréales, combien voulez-vous en vendre ?  
10  
Vous avez décidé d'en vendre: 10  
Cette vente vous a rapporté 4500 $
```

## 1.3 Déplacement ordinaire

Les joueurs déplacent leur cargo d'un point d'escale à un autre, dans la direction de leur choix. Chacun a le droit d'effectuer à son tour de jeu un déplacement mais un seul, jusqu'à un point d'escale immédiatement voisin de son point de départ.

Souhaitez vous vous déplacer au port le plus proche (port) ou changer de zone ? (zone)

## 1.4 Jouer une carte

### 1.4.1 Déplacement direct

Lorsque vous abattez cette carte, il vous est possible de transporter votre cargo directement (sans intermédiaires) dans un port même lointain

ce bras de fer de force 3  
ce N° 2  
ce bras de fer de force 2  
ce N° 3  
ce bras de fer de force 2  
ce N° 4  
ce bras de fer de force 3  
ce N° 5  
ce bras de fer de force 3  
ce N° 6  
ce bras de fer de force 3  
ce N° 7  
ce\_mouvdirect  
ce N° 8  
ce\_mouvdirect  
ce N° 9  
ce\_mouvdirect  
ce N° 10  
ce\_mouvdirect  
ce N° 11  
ce\_mouvdirect  
ce N° 12  
ce\_mouvdirect  
ce N° 13  
ce\_tempete  
ce N° 14  
ce\_tempete  
ce N° 15  
ce\_tempete  
ce N° 16  
ce\_tempete  
ce N° 17  
ce\_tempete  
ce N° 18  
ce\_tempete

### 1.4.2 Tempête

Chaque carte déclenche une tempête dans une zone choisie par le joueur, causant la destruction des cargos présents. Leurs cargaisons sont perdues et les navires deviennent inutilisables. Le premier cargo qui se rendra dans cette zone après la tempête pourra s'approprier gratuitement toutes les marchandises abandonnées.

### 1.4.3 Tempête

Il est fréquent que deux cargos se trouvent dans le même port. Dans un tel cas, il arrive parfois qu'une bagarre de marins éclate entre leurs capitaines.

Les coups qu'ils échangent sont représentés par les cartes de "Bagarre" qu'ils abattent. Ces coups possèdent une force qui permet au joueur possédant la force la plus élevée de remporter la bataille.

Le vainqueur dépouille le vaincu de son portefeuille.



## III.Intelligence artificielle

La version finale du jeu vous permettra de jouer contre des intelligences artificielles (IA). Les IA seront développées pour offrir un niveau de difficulté approprié et vous proposeront un défi intéressant. Elles seront conçues pour utiliser des stratégies variées, réagir à vos actions de manière réaliste et vous offrir une expérience de jeu captivante. Des améliorations continues seront apportées aux IA pour s'assurer qu'elles offrent une expérience de jeu agréable et stimulante pour les joueur

## V.Classement

Pour rendre le jeu plus compétitif, une fonctionnalité de classement des meilleurs joueurs sera mise en place. Les joueurs pourront ainsi se mesurer les uns aux autres et voir leur position dans le classement. Cette fonctionnalité ajoutera un aspect compétitif au jeu, incitant les joueurs à améliorer leurs compétences et à rivaliser pour obtenir les meilleures performances. Des ajustements continus seront apportés pour garantir l'équité et l'exactitude du classement, afin de maintenir un environnement compétitif équilibré pour tous les joueurs.

```
Le bot ne peut plus acheter ce tour-ci !  
Joueur 1 vous n'avez plus de carte à jouer, vous avez donc perdu  
Joueur 2 BRAVO ! Vous avez gagné avec 50 $  
Victoires enregistrées au classement !  
( 'Paul', 6)  
( 'Nathan', 16)  
( 'BOT Nathan', 1)  
( 'BOT Paul', 2)  
PS C:\Users\natha\Documents\GitHub\LongCours>
```



## VII. Gagner la partie

Le dernier joueur en jeu qui possède encore des cartes et parvient à les utiliser stratégiquement pour survivre jusqu'à la fin de la partie est déclaré vainqueur.