

LONG COURS



Manuel d'utilisation

Long COURS

Sommaire

- I. Introduction**
- II. Démarrage**
- III. Composition du jeu**
- IV. Actions possibles**
- V. Les cartes**
- VI. Gagner la partie**
- VII. Version terminale**

Long Cours

I/ Introduction

A la fois un jeu économique simple et un jeu de bagarre

L'objectif du jeu est de pouvoir acquérir le plus rapidement de la richesse et d'être le dernier en liste à posséder des cartes afin de gagner la partie.



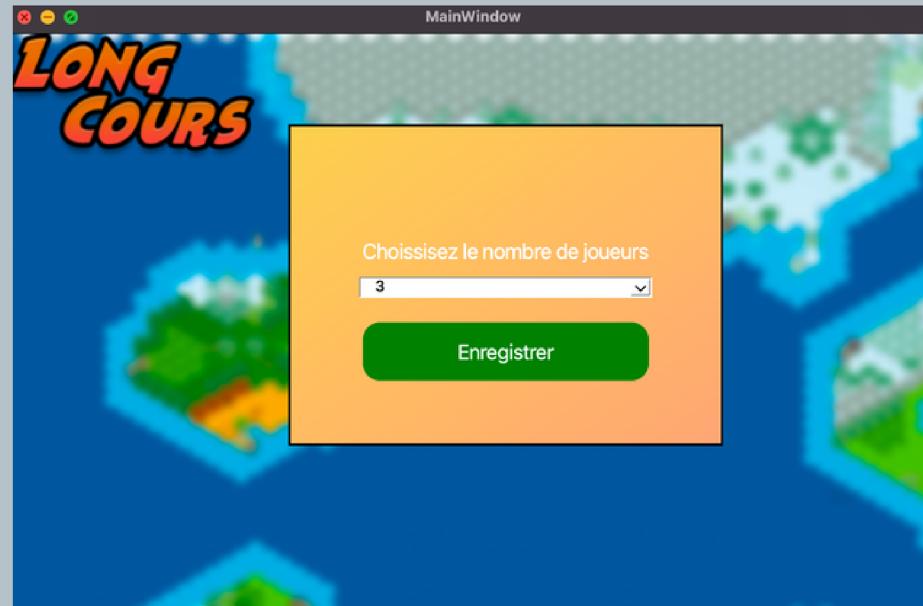
3-6

LONG COURS

II/ Démarrage

Commencer une partie

Long court est un jeu multi-joueurs, lors du démarrage du jeu, il vous est demandé de saisir le nombre de joueurs.



LONG COURS

II/ Démarrage

Commencer une partie

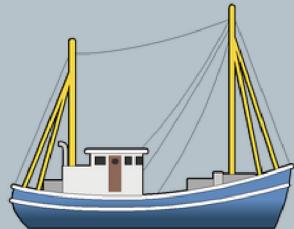
Chaque joueur est invité à choisir un pseudo et se voit attribuer une couleur qu'il choisit.
La partie peut enfin commencer !



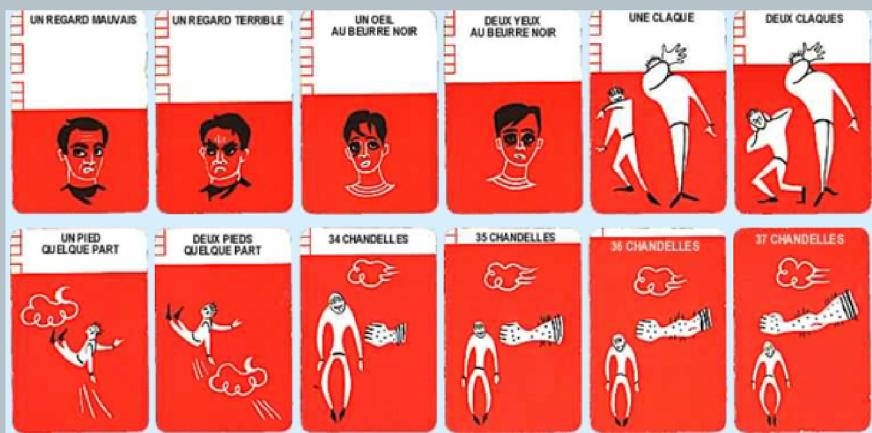
Long Cours

III/ Composition du jeu

6 navires de couleurs différents



12 cartes batailles



36 cartes



2000 \$ par joueur au début de la partie



Long Cours

III/ Composition du jeu

Les Cimetières : lieu de récupération des marchandises échouées



Zone d'échouage



6 Marchandises



Bois



Pétrole



Machine-outils



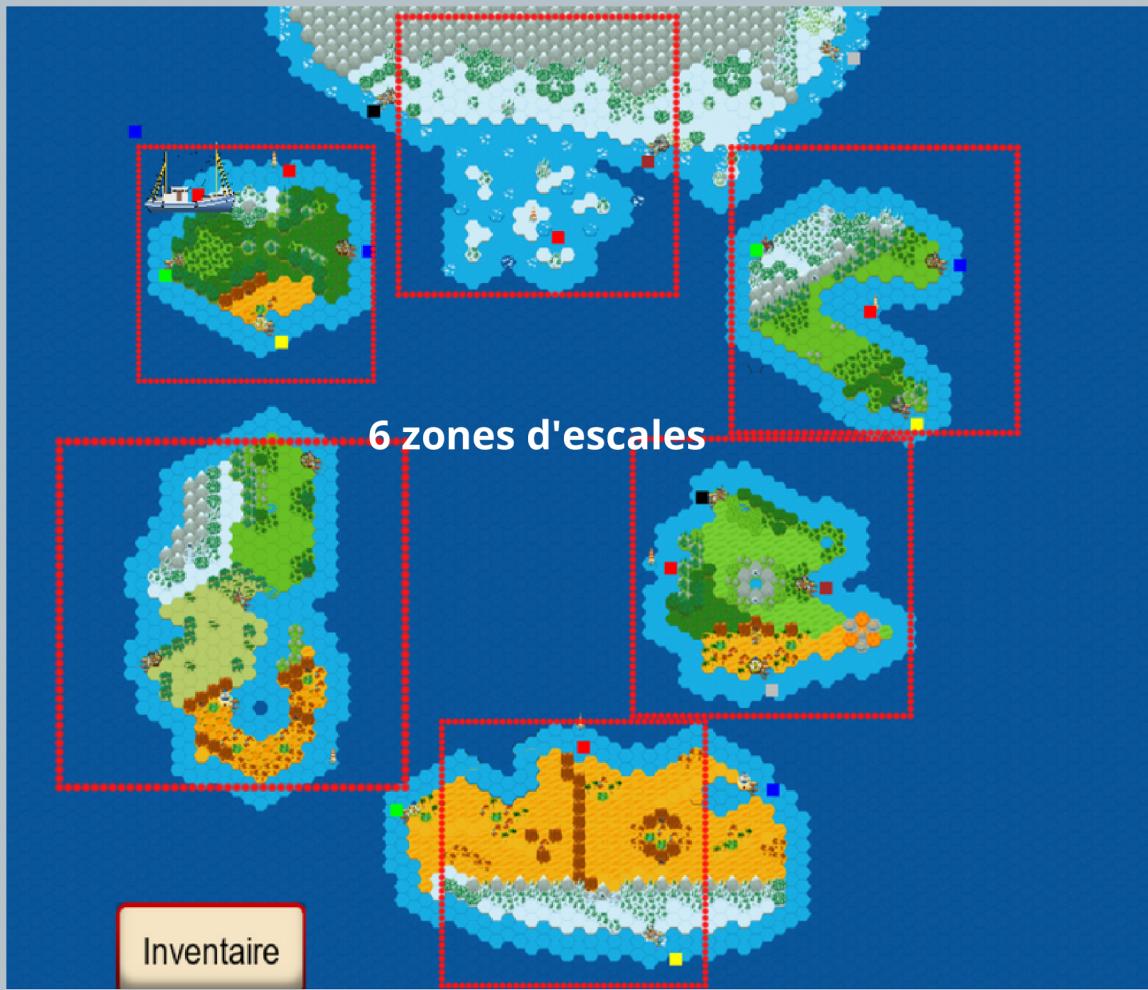
Cereale



Or



Textile



Long Cours

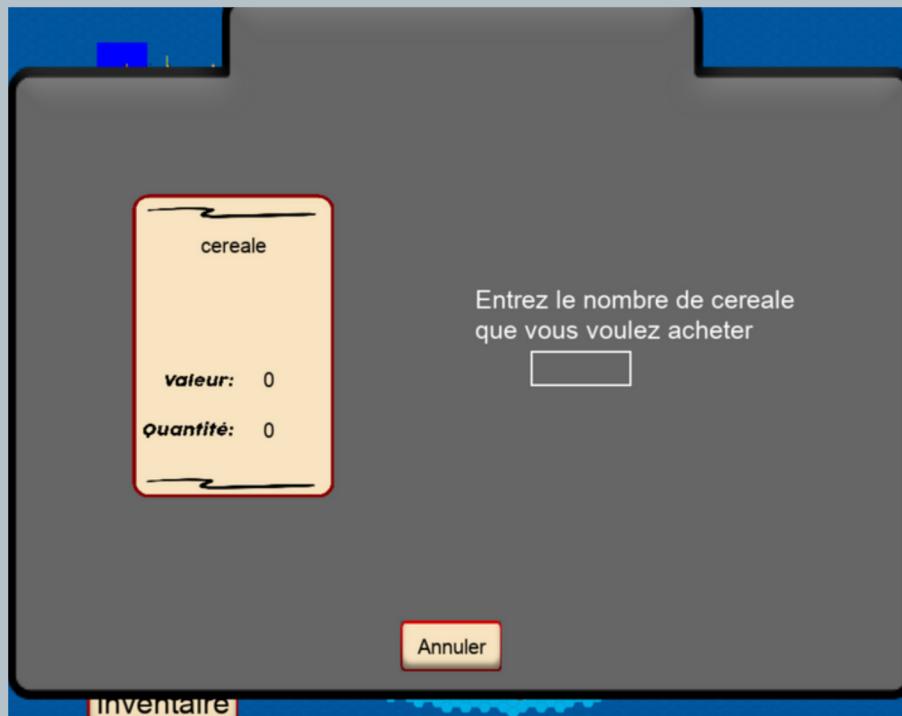
IV /Action possibles

Achat

JE VEUX 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 même
couleur que le port. L'achat n'est jamais
obligatoire on peut faire escale dans un
port sans y acheter de marchandises

Exemple : A Perth (rectangle jaune)
on ne peut que acheter de l'or(produit jaune)



Long Cours

IV/ Action possibles

Revente

JE VEUX VENDRE!

Les joueurs ont la possibilité de revendre leurs marchandises à d'autres joueurs.

Chaque joueur lors d'un tour de jeu, lance un dé. Ce geste ne lui donne de revendre qu'un produit et le dé lui indique lequel



Long Cours

IV/ Action possibles

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.



Long Cours

V /Les cartes

Déplacement direct

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



LONG COURS

V /Les cartes

Cartes de tempête

Chacune de ces cartes permet à celui qui la joue de déclencher une tempête dans une zone que le joueur choisit librement.

Malheur aux cargos qui se trouvent dans cette zone! Ces cargos sont transformés en épaves inutilisables. Leurs cargaisons sont perdues pour leurs propriétaires.

Par la suite, le premier cargo qui fera escale à ce rectangle blanc s'adjugera gratuitement toutes les marchandises abandonnées.



LONG COURS

V / Les cartes

Cartes de bagarre

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 possède une force qui permet au joueur possédant la force la plus élevée de remporté la bataille.

Le vainqueur dépouille le vaincu de son portefeuille.

FORCE 0



FORCE 1



FORCE 2



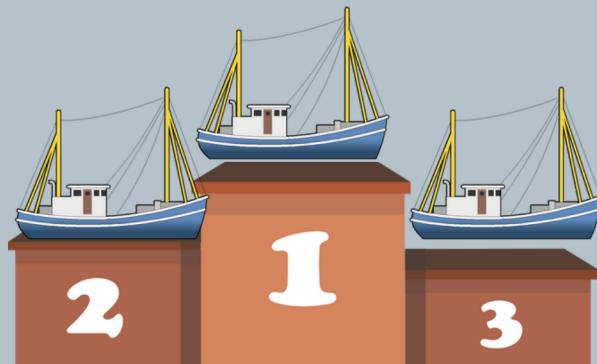
FORCE 3



LONG COURS

VI /Gagner la partie

Le dernier en jeu possèdant encore des cartes gagne la partie.



Long Cours

VII/ Version terminale

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
```

Long Cours

VII/ Version terminale

```
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]
```

A chaque tour vous avez la possibilité de vous déplacer, vendre, acheter ou bien jouer une carte. Vous pouvez visualiser vos informations (argent, port dans lequel vous vous trouvez etc)

Long Cours

VII/ Version terminale

->La vente de marchandise

Type de marchandise céréale

Prix unitaire de la marchandise 150

Combien de marchandise souhaitez vous acheter ?

10

Tour terminé, votre achat a été effectué !

->La revente de marchandise

Après lancer du dé, vous pouvez vendre des céréales

Vous pouvez vendre: 10 céréales, combien voulez-vous en vendre ?

10

Vous avez décidé d'en vendre: 10

Cette vente vous a rapporté 4500 \$

-> Déplacement : changement de zone ou port le plus proche

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

Long Cours

VII/ Version terminale

```
Carte bras de fer de force 3  
Carte N° 2  
Carte bras de fer de force 2  
Carte N° 3  
Carte bras de fer de force 2  
Carte N° 4  
Carte bras de fer de force 3  
Carte N° 5  
Carte bras de fer de force 3  
Carte N° 6  
Carte bras de fer de force 3  
Carte N° 7  
carte_mouvdirect  
Carte N° 8  
carte_mouvdirect  
Carte N° 9  
carte_mouvdirect  
Carte N° 10  
carte_mouvdirect  
Carte N° 11  
carte_mouvdirect  
Carte N° 12  
carte_mouvdirect  
Carte N° 13  
carte_tempete  
Carte N° 14  
carte_tempete  
Carte N° 15  
carte_tempete  
Carte N° 16  
carte_tempete  
Carte N° 17  
carte_tempete  
Carte N° 18  
carte tempete
```



L'ensemble de vos cartes

- La carte bras de fer
- La carte tempête
- La carte mouvement direct

Sur quel joueur souhaitez vous déclencher la tempête ?
1

Tous les bateau dans la zone 1 port 1 se sont échoués

Le choix de jeu d'une carte tempête fait échouer votre adversaire et vous récupérer sa cargaison

Long Cours

VII/ Version terminale

Qui est votre cible ?

Le joueur 1 ?

1

Début du BRAS DE FER !

La force de l'attaquant est : 3 et celle du défenseur: 0
Défenseur joueur 1 Souhaitez-vous vous défendre (Non: 0 | Oui:1)

1

La force de l'attaquant est : 3 et celle du défenseur: 0

Choix du défenseur (Joueur 1)

Carte N° 1

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 2

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 3

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 4

Carte bras de fer de force 2

Carte N° 5

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 6

Carte bras de fer de force 2

Quelle carte souhaitez vous jouer ?

4

La force de l'attaquant est : 3 et celle du défenseur: 2

Défenseur (joueur 1)souhaitez vous jouer une nouvelle carte ?

0

Comme vous avez refusé de vous défendre, le joueur 2 reparts avec votre inventaire !

Bras de fer terminé, Bravo joueur 2 !

Vous avez la possibilité de déclaré un bras de fer avec un joueur.

Le joueur possédant la carte ayant la plus grande force remporte le duel ainsi que l'inventaire de son adversaire

Long Cours

VII/ Version terminale

Qui est votre cible ?

Le joueur 1 ?

1

Début du BRAS DE FER !

La force de l'attaquant est : 3 et celle du défenseur: 0

Défenseur joueur 1 Souhaitez-vous vous défendre (Non: 0 | Oui:1)

1

La force de l'attaquant est : 3 et celle du défenseur: 0

Choix du défenseur (Joueur 1)

Carte N° 1

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 2

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 3

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 4

Carte bras de fer de force 2

Carte N° 5

Carte bras de fer de force 3

Carte N° 6

Carte bras de fer de force 2

Quelle carte souhaitez vous jouer ?

4

La force de l'attaquant est : 3 et celle du défenseur: 2

Défenseur (joueur 1)souhaitez vous jouer une nouvelle carte ?

0

Comme vous avez refusé de vous défendre, le joueur 2 reparts avec votre inventaire !

Bras de fer terminé, Bravo joueur 2 !

Vous avez la possibilité de déclaré un bras de fer avec un joueur.

Le joueur possédant la carte ayant la plus grande force remporte le duel ainsi que l'inventaire de son adversaire