

RÈGLE DE JEU

***Long
Cours***



**RÉALISÉ PAR NATHAN
DEVIENNE, PAUL PRUVOST,
KABEYA JUDE**

Sommaire

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

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.

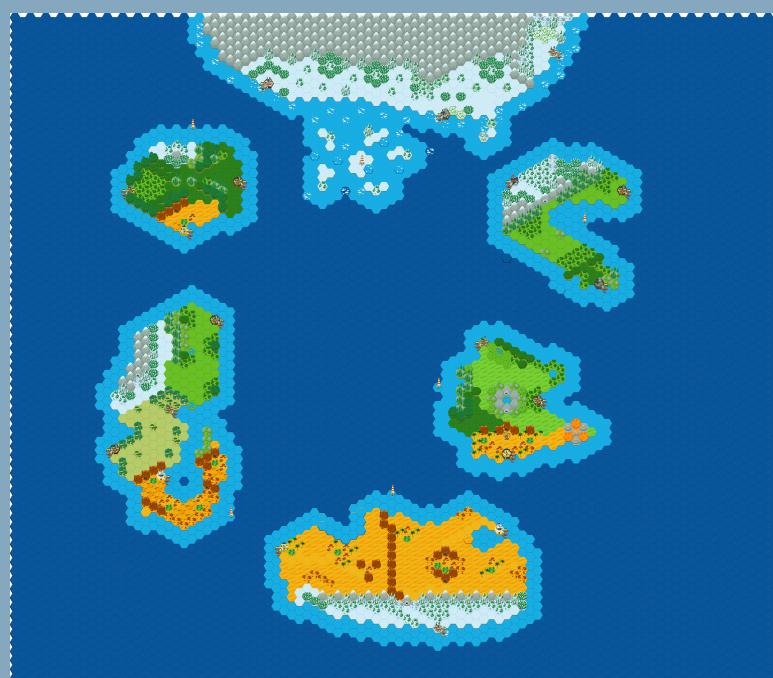
II / UTILISATION

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.

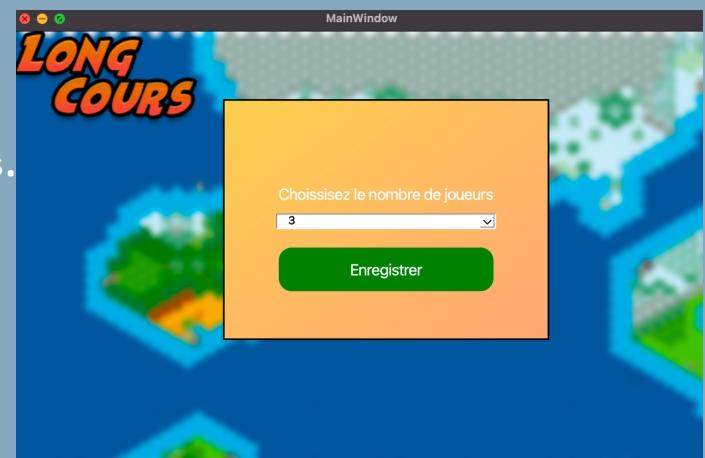
Votre objectif sera de couler tous vos adversaires pour rester le dernier joueur en jeu et d'être le dernier en lice avec ses cartes .



II / UTILISATION

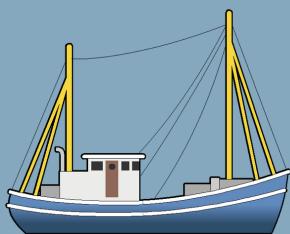
2. DÉMARRAGE

Avant de commencer le jeu, il vous sera demandé de saisir le nombre de joueurs. Chaque joueur sera invité à choisir un pseudo et se verra attribuer une couleur de son choix. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur pseudo et leur couleur, la partie peut enfin commencer !



3. COMPOSITION DU JEU

NAVIRE PAR JOUEUR



2000 EUROS PAR JOUEURS

6 Marchandises

Bois	Pétrole	Machine-outils

Cereale	Or	Textile

36 CARTES



Les Cimetières : lieu de récupération des marchandises échouées



Zone d'échouage

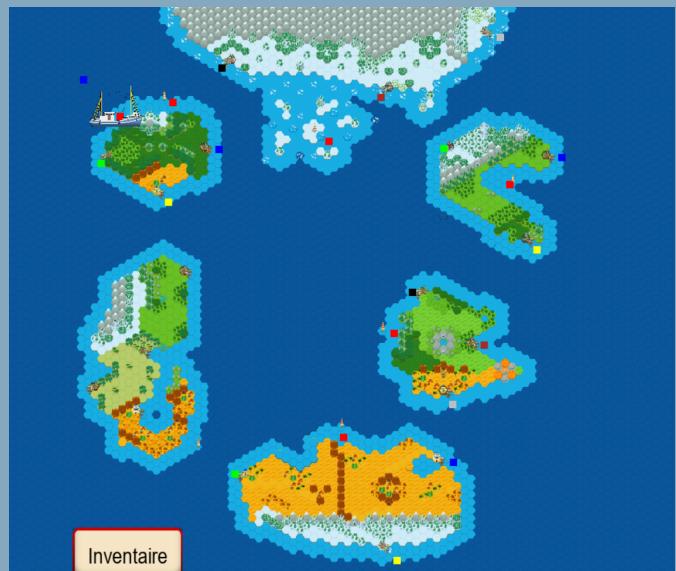
3. Composition du jeu

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.



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.

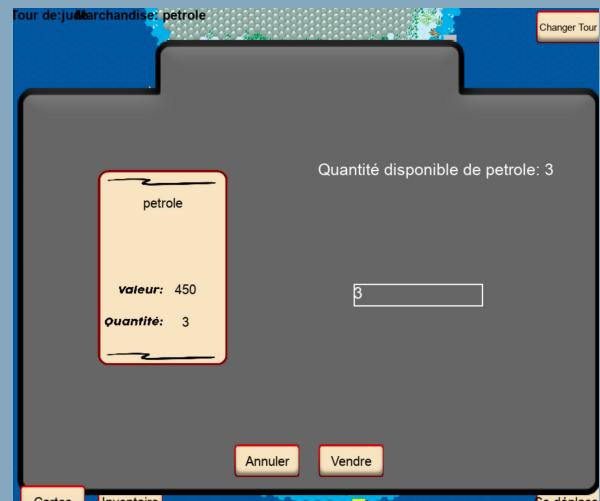
1.1 Acheter

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



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.



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.

1.4 Jouer une carte

1.4.1 Déplacement direct

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



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

Le vainqueur dépouille le vaincu de son portefeuille.



III.Gagner une 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.