

LP2A P2024: Project

Deadline : May 15th 2025

INTRODUCTION

This work must be performed by a group of 2-3 students (if possible, in the same TP group)

For the evaluation, you are required to furnish:

- A **video** (3min maximum length) presenting the project including a presentation of the game rules, the conception choices you made and an overview of your technical difficulties.
- A **report**, including the conception of your software and an explanation of the implementation choices.
- The **source code** of all classes is required for running your game.

This year, we are proposing two different games:

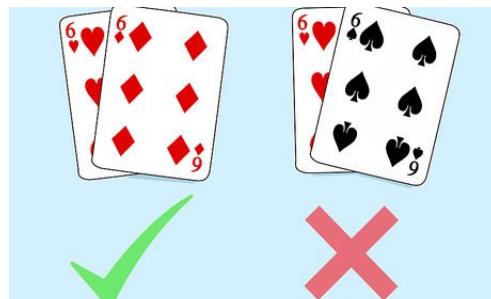
GAME#1 POUILLEUX

This year you have to code the “pouilleux” game. The game can be played with 4 players. The aim is to get rid of all the cards in your hand, if your last card is Jack of Spades (J♠), you lose the game.

For those unfamiliar with this game, here are its rules:

Remove the Jack of clubs (♣) from a standard deck of 52 cards. Shuffle the remaining cards and deal all the cards evenly to each player.

Phase 1: Players must get rid of color pairs. For instance, a 6 of clubs and a 6 of Hearts is not a pair but the 6 of hearts and the 6 of diamond is:



The color pairs are placed on the table to be seen by all the players.

Phase 2: A player is randomly chosen to be the dealer and starts this phase. He picks randomly one card from the player on his left. If the new card gives him a color pair, he has to place it with the other pairs on the table. The game proceeds clockwise, thus it is the player who lost a card's turn to be the dealer and play.

The first player to get rid of all its cards wins and the game continues till one of the other players is the last one with cards or its last card is the Jack of Spades (J♠).

Additional features:

- “Quit Game”, “Replay” buttons/functions
- A Game Menu
- Solo or multiplayer mode
- Players can change their names
- If several rounds are played → Scoreboard/Standing
- ...

A Graphic User Interface is recommended but not mandatory.

GAME#2 LAMA

LAMA

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Rey Sommerkamp et Barbara Spelger

Principe et but du jeu

LAMA : Lâche ta MAIN. Chaque carte non posée à la fin d'une manche rapporte des points, mais le gagnant est celui qui en aura le moins ! Il faut savoir doser la prise de risque pour savoir quand piocher ou quitter la manche pour limiter les dégâts.

Contenu

Mise en place

Mélanger toutes les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur, face cachée. Le reste des cartes est empilé face cachée et forme la pioche. Retourner la première carte de la pioche à côté pour former la pile de défausse. Les jetons sont placés afin que chacun puisse les atteindre facilement.

Déroulement d'une partie

La partie se joue en plusieurs manches. Le joueur le plus jeune commence puis le tour se poursuit dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour choisit de faire l'une des trois actions suivantes :

- Poser une carte
- Piocher une carte
- Quitter la manche

Poser une carte

La carte du dessus de la pile de défausse détermine ce que le joueur peut poser :

- soit une carte de même valeur ou d'une valeur supérieure de un.
- soit un lama sur un 6 ou sur un autre lama.
- soit un 1 ou un lama sur un lama.

Piocher une carte

Le joueur prend la première carte de la pioche. Il ne pose pas de carte sur la défausse, c'est ensuite au tour du joueur suivant. Si la pioche est épuisée cette action n'est plus possible.

Quitter la manche

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte et ne souhaite pas piocher, il quitte la manche en cours. Il pose alors les cartes qui lui restent en main faces cachées devant lui.

Fin d'une manche

La manche prend immédiatement fin si :

- un joueur a posé toutes les cartes de sa main ou
- tous les joueurs ont quitté la manche.

Si tous les joueurs ont quitté la manche sauf un, ce dernier peut continuer à jouer seul, mais il ne peut plus piocher.

Jérôme, Victor et Jérémie ont quitté la manche. Julie pose encore son 3 et ses deux 4. Elle ne peut plus poser ses deux 1 et son lama. La manche prend fin.

Décompte

Les cartes qui sont devant les joueurs ou dans leur main à la fin d'une manche leur rapportent des points négatifs. Chaque carte rapporte sa valeur en points. Les *lamas* valent 10 points. Pour le décompte, chaque valeur ne compte qu'une fois ; Par exemple 4 points pour l'ensemble des 4 et 10 points pour l'ensemble des *lamas*.

Accumuler les jetons

Les joueurs reçoivent les points sous forme de jetons. Les jetons blancs ont une valeur de 1 et les jetons noirs une valeur de 10.

Julie reçoit un total de 11 points (1 point pour ses deux 1 + 10 points pour son Lama). Elle prend un jeton de 1 et un de 10.

Se débarrasser de jetons

Si un joueur réussit à poser toutes ses cartes sur la pile de défausse et qu'il a déjà reçu des jetons lors d'une manche précédente, il peut en éliminer un. Il peut s'agir d'un jeton d'une valeur de 1 ou d'un jeton d'une valeur de 10.

Julie possède un jeton de 1 et un jeton de 10. Elle termine la manche suivante en posant toutes ses cartes et peut donc se débarrasser d'un jeton. Elle choisit le jeton de 10.

Pour la manche suivante, les cartes sont à nouveau mélangées et chaque joueur en reçoit 6 face cachée. On retourne la première carte de la pioche. Le joueur qui a terminé la manche précédente entame la nouvelle.

Fin du jeu

Les joueurs jouent jusqu'à ce que l'un d'eux ait atteint 40 points ou plus. Celui qui a obtenu le moins de points remporte alors la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, la victoire est partagée.

AMIGO
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIX
Version 1.0

Adaptation et distribution françaises :
GIGAMIC
ZAL Les Garderies F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Age recommandé : 8 ans et plus
Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
0-3
Dommages et abus de conservier. 11-2019

By the same as for GAME#1, a Graphic User Interface is recommended but not mandatory.