

Premier jeu à implémenter avec votre librairie :

La conquêtes des Goles .

- 1) chaque case de terrain rapporte une ressource (sans type...) les cases d'océan sont bleu ne rapportent rien et ne sont pas utilisables (elles permettent de compléter votre carte).
- 2) chaque pièces a autant de déplacement par tour dans le territoire et une attaque sur une frontière du territoire.
- 3) chaque case appartient à un joueur, un ensemble connexe de cases est un territoire du joueur. Chaque territoire gagne son nombre de case (sans champignons) en ressources au début du tour plus les économies des tours précédents moins le cout des Zéros du territoire (Ziil(2),Zonk(6),Zull(18),Zorg(54)). Si les économies sont insuffisantes tous les Z du territoire sont tués.
- 4) chaque zone de 2 cases ou plus appartenant a un joueur contient un totem (si un territoire se retrouve sans maison une totem est crée automatiquement dans une case vide)
- 5) un totem (clique droit) permet de créer des Zorg ce qui coute 2 ressources du territoire (il n'est pas possible d'utiliser les ressources d'un autre territoire du joueur.) le totem ne peut être mangé que par un Zonk ou plus fort.
- 6) une case vide (ctrl-clic gauche) peut recevoir un Gâteau ce qui coute 15 ressources du territoire (il n'est pas possible d'utiliser les ressources d'un autre territoire du joueur.) qui ne peut être mangé que par un Zull ou un Zorg.

Quand c'est au tour d'un joueur de joueur, tout les champignons pouvant apparaitre sur un case de ses territoire apparaissent. Le bilan économique de tous les territoires est calculé, création des cadavres etc. Puis tous ces territoires sont indiqués par un changement de couleur de leur frontières. Enfin c'est la partie interactive, Il est possible de sélectionner un des Z qui n'a pas encore bougé et de réaliser les actions suivantes :

- 1) cliquer sur une case sans Z du territoire permet de le sélectionné ce qui permet de connaitre sa situation économique.
- 2) cliquer sur un Z du même type transforme les deux Z en un Z supérieur Ziil->Zonk->zull->Zorg.
- 3) cliquer sur une case d'un adversaire défendu par un Z plus faible permet de conquérir la case, une case est défendu par un Z sur la case (dans ce cas il disparaît avec le changement de propriétaire) ou un Z sur une case adjacente. La maison a la force défensive d'un Ziil.
- 4) cliquer sur une case du territoire positionne le Z en position de défense.
- 5) cliquer sur un case cadavre ou champignons positionne le Z sur la case et nettoie celle ci.

Dans les trois cas le Z a joué.

Le joueur peut (menu fichier) passer son tour, si il reste des Z qui n'ont pas bougés ou si il reste assez de ressources pour créer un gâteau un message lui demande confirmation.

Si un territoire est coupé en deux les ressources reste dans la maison, l'autre territoire n'a aucun économie. Si une maison est détruite (il faut au moins un Zonk pour cela) toutes les économies sont détruites, une maison réapparaît en début de tour dans le territoire (placement dans la case libre la plus en haut à gauche). Si le territoire est réduit à une case contenant une maison alors des champignons mutants apparaissent sur la case et empêche la création de ressource sur la case ou ils sont installés, attention ils sont très contagieux et s'étendent sur toute case qui est adjacente à deux champignons (pas de frontière territoriales).

Les champignons apparaissent systématiquement sur les cadavres de Z quand il y a une pénurie de ressource dans le territoire (mais il mettent un round a apparaître) , le traitement par un ziil permet de détruire cadavres et champignons mutants.

Création d'un jeu avec n joueurs de couleurs différentes, les joueurs ont un ensemble de territoires dont le nombre de case total est identique. Celui qui a le plus petit territoire maximal commence.

En termes de la librairie

uniformité de cout de déplacement, et de création de ressource.

Les case adverses ont un cout de déplacement très grand supérieur a celui des Z. Les déplacements dans un territoire on tous un cout de 1 quelque soit la longueur.

La couleur d'une case dépend du camps propriétaire.