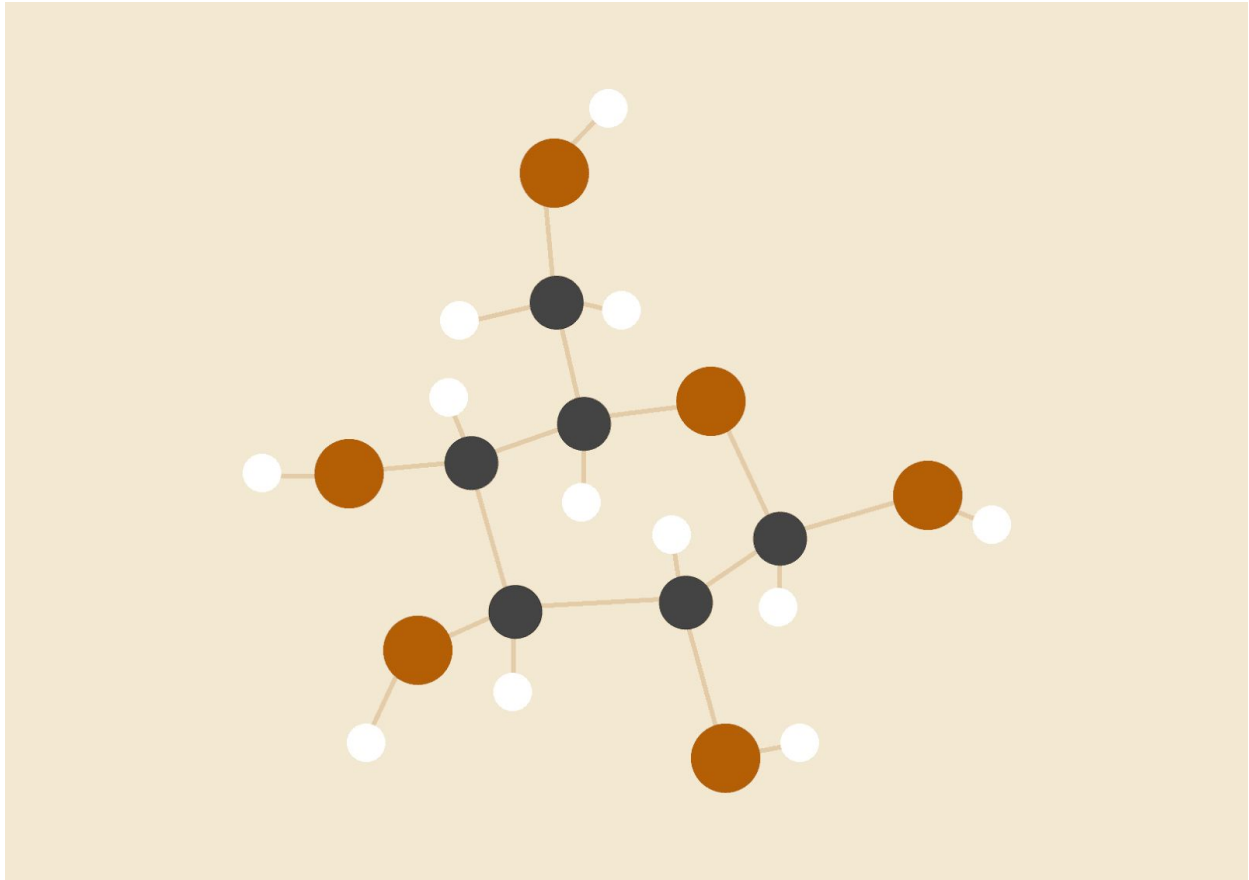


# Manuel de jeu

*MANICOME Saravanane*

*THIEBAUD Jeremy*



31/05/2020

Java - INFO1

## INTRODUCTION

Le manuel suivant explique comment utiliser le programme pour jouer à Hanabi.

## BUT DU JEU

Hanabi est un jeu coopératif, c'est-à-dire un jeu dans lequel les joueurs ne s'affrontent pas mais font équipe pour atteindre un objectif commun. Ils interprètent ici des artificiers distraits qui ont mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Il leur faudra s'entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe !

Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, un de chaque couleur (**blanc,rouge,bleu,jaune,vert**), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

## DÉROULEMENT DU JEU

Tout d'abord, le programme doit être lancé avec la commande ***java -jar Hanabi.jar***

Puis le jeu se lance et affiche le menu de sélection du nombre de joueurs. Entrez le nombre de joueurs pour la partie (jusqu'à un maximum de 5) et le jeu lancera la partie.

C'est au tour du joueur 1 !

Les actions possibles vont s'afficher, il faut écrire le chiffre correspondant au mot pour faire l'action voulue.

Les actions possibles sont :

Engage a card :

Jouez une carte !

Entrez le numéro de la carte à jouer.

Si elle est jouable elle s'ajoutera à la pile de sa couleur.

Sinon, elle sera défaussée et un jeton rouge s'ajoutera au compteur !

Au bout de 3 jetons rouge, c'est perdu et le score est de 0 !

Give a tips(coûte 1 jeton bleu) :

Cela affiche la main des autres joueurs et vous demande à quel joueur vous voulez donner un indice.

Entrez le numéro du joueur, puis choisissez de donner un indice sur une valeur ou une couleur. Enfin, choisissez la valeur/couleur à révéler !

Discard (donne 1 jeton bleu) :

Cela vous permet de gagner un jeton bleu, au prix d'une carte !

Entrez le numéro de la carte à défausser, puis dites-lui au revoir...

**Voici le déroulement des actions :**

**Engage a card :**

Entrez l'index de la carte que vous voulez jouer.

Le jeu va alors retourner la carte et l'afficher, vous devrez alors entrer le numéro de la couleur de la carte l'y ajouter.

**Give a tips :**

Choisissez si vous voulez donner un indice concernant la valeur des cartes ou la couleur entrant le chiffre de l'option correspondante.

Le jeu affiche alors les choix possibles et vous devrez à nouveau entrer le chiffre de l'option correspondante.

Puis le jeu montre les index des cartes du type choisi.

**Discard :**

Entrez l'index de la carte à défausser et vous l'échangerez contre une nouvelle carte.

Attention : Chaque nouvelle carte est placée en dernier donc à l'index 4.

## FIN D'UNE PARTIE

Une partie peut se terminer de trois façons différentes :

Quand les 5 couleurs sont complétées, vous gagnez avec le score maximum de 25 points !

Quand la pioche est vide, le score sera calculé automatiquement, en fonction de la plus haute valeur de chaque couleur.

Quand vous atteignez 3 jetons rouges, c'est une catastrophe et vous avez 0 points.

## BONUS

Quand une couleur est complétée, vous gagnez un jeton bleu ! Incroyable !  
(Si le nombre maximum de jetons bleus est atteint ce bonus est perdu).