

# Rapport d'analyse

Décomposition en élément simple	Analyse									
Le jeu est constitué de 84 tuiles dont 12 tuiles avec des rivières qui ne seront pas utilisées pour cette version. Soit 72 tuiles.	Les informations présentes sur les tuiles doivent être immuables car la nature des tuiles ne peut être changée. 72 tuiles non modifiables doivent exister.									
Une tuile est décomposable en 5 morceaux localisés sur la tuile à <b>droite</b> , en <b>haut</b> , à <b>gauche</b> , en <b>bas</b> et au <b>milieu</b> . Un morceau de tuile peut être : - Un <b>pré</b> - Une <b>route</b> - Une <b>ville</b> - Une ville avec <b>blason</b> - Un <b>carrefour</b> (ou <b>village</b> ) - Une <b>abbaye</b>	Chaque tuile peut donc être représentée comme ceci : <table><tr><td></td><td>X</td><td></td></tr><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr><tr><td></td><td>X</td><td></td></tr></table> X prend l'une des valeurs suivantes : ville, pré, route, ville avec blason, village, abbaye.		X		X	X	X		X	
	X									
X	X	X								
	X									
Les tuiles doivent être empilées face cachée et mélangées afin de former la pioche.	Il faut que seule la tuile au dessus de la pile puisse être piochée et que les tuiles constituant la pile soient agencées dans un ordre aléatoire.									
Les tuiles doivent pouvoir être posées sur la table, les unes à côté des autres. On sous-entend dans les règles que la table est de taille infinie car il n'est pas prévu qu'un joueur ne puisse pas poser une tuile si il atteint le bord de la table.	Les tuiles doivent donc pouvoir être posées sur une grille les unes à côté des autres. La taille de cette grille doit pouvoir être augmentée jusqu'à ce que toutes les tuiles soient posées pour pouvoir permettre au joueur de poser une tuile adjacente à n'importe quelle autre.									
Le jeu se joue de 2 à 5 joueurs	Le nombre de joueurs maximum est de 2, le nombre minimum est de 5.									
On trouve dans la boîte du jeu 40 meeples de 5 couleurs différentes soit 8 meeples par joueur.	Chaque joueur commence la partie avec 5 meeples qui doivent pouvoir être dépensés et regagnés mais il ne doit jamais avoir plus de 8 meeples ou moins de 0.									
Les joueurs jouent tour à tour.	Le joueur dont c'est le tour doit pouvoir être identifié.									
Une fois une tuile posée si la situation le permet le joueur peut poser un meeple sur la case qu'il vient de poser.	Une fois une tuile posée il faut vérifier les cases adjacentes à la tuile qui vient d'être posée et effectuer un parcours sur ces dernières afin de déterminer si nous sommes dans une situation permettant au joueur de poser un meeple sur sa tuile. Le joueur indique ensuite si il désire poser un meeple si oui alors poser le meeple sur la tuile.									
Un meeple peut être présent sur une tuile.	Un indicateur sur chaque tuile doit être représenté									

	si oui ou non un meeples est actuellement sur la tuile et si oui à quelle joueurs il appartient.
Il est impossible de placer un meeples sur un meeples sur une zone qui appartient déjà à un autre joueur.	Avant de proposer au joueurs de placer le meeples sur un morceau de sa tuile il faut vérifier que aucun meeples ne contrôle déjà cette zone par exemple pour une route il faut vérifier qu'elle n'est pas relié à d'autre route et si c'est le cas il faut vérifier que aucun meeples n'est déjà présent sur cette route. Si et seulement si ces conditions sont respecté alors proposer au joueurs de placer son meeples sur la route.
Les meeples sur une route qui vient d'être terminé doivent être retiré et les points doivent être compté.	Si les deux extrémité d'une route sont adjacente à une ville ou un village ou une ville avec un blason ou une abbaye ou que la route se referme avec elle même alors il faut retirer tout les meeples sur cette dernière puis le ou les joueurs aillant le plus de meeples sur cette dernière récupérer 1 point par tuile route.
Une fois une ville fermé les meeples doivent être retiré d'elle et les points doivent être compté. Ainsi Le joueur qui contrôle la ville gagne 2 points par case ville et 4 point par case ville avec un blason.	Quand une tuile ville est posé sur la grille toute les cases ville adjacente les unes aux autres doivent être vérifié de sorte à déterminer si la ville est fermé. Si la ville est fermé il faut ajouté 2 point pour chaque case ville et 4 point pour chaque blason au joueurs.
Les abbayes rapportent 1 point par case l'entourant, si elle est complètement entouré retirer le meeples.	Chaque fois qu'un case est posé à côté d'une abbaye il faut vérifier si elle complètement entouré. Si oui retirer le meeples et ajouter 9 point au joueurs qui possède le meeples sinon ne rien faire.
La partie se termine quand toute les tuiles ont été joué.	Lorsque le nombre de tuile dans la pile atteint 0 et que le joueur a terminé son tour, arrêter la partie.
Une fois la partie terminé compter les points restant suivant d'autre règle.	Une fois la partie terminé parcourir toute la grille pour vérifier si un meeples est sur une case, si oui compter les points de cette case en fonction de son type.
EN fin de partie une route incomplète rapporte 1 point au/x joueur/s qui l'a possède.	Adapter la méthode de comptage de point des route pour la fin de partie. Rien ne change sauf le fait que la route n'est pas forcément fermé.
En fin de partie les prés ne sont évalué que à la fin de la partie. Il rapporte 3 points par ville adjacente au prés.	Non implémenté dans cette version. <del>Lors du parcours de la grille en fin de jeu chaque sur chaque case avec un meeples sur un prés faire la liste de toute les ville adjacente au prés et de tout les meeples sur ses case puis rajouter 3 point par ville au/x joueur/s qui a/ont le plus</del>

	<del>de de meeples sur les prés.</del>
Une ville incomplète rapporte la moitié des points (blason compris) qu'elle devrait rapporter en fin de partie.	Adapter la méthode permettant de compter les points d'une ville fermé et réduire de moitié le nombre de points offert par les cases ville.
En fin de partie les abbayes sur lesquelles sont placé un meeple rapport 1 points par case adjacente.	Lors du parcours de la grille en fin de partie, compter le nombre de point adjacent à une abbaye sur laquelle se trouve un meeple et ajouter ses points au score du joueurs possédant le meeple.
Le jeu est constitué d'un plateau de jeu servant à compter les points.	Chaque joueurs a un compteur de point.