

# Manuel d'utilisation

Hanabi

**UNIVERSITE PARIS-EST MARNE-LA-VALLEE**

25 janvier 2020

Créé par : SAVANE Kévin & BERGERON Youssef

## Table des matières

1. INTRODUCTION : HANABI.....	2
I. HANABI.....	2
II. LANCER LE JEU.....	2
III. COMMENCER LA PARTIE .....	2
2. AFFICHAGE CONSOLE .....	3
I. DEROULEMENT DE LA PARTIE.....	3
II. DEFAUSSER UNE CARTE.....	4
III. JOUER UNE CARTE.....	4
IV. DONNEZ UN INDICE.....	4
3. AFFICHAGE GRAPHIQUE .....	6
I. DEROULEMENT DE LA PARTIE.....	6
II. DEFAUSSER UNE CARTE.....	8
III. JOUER UNE CARTE.....	9
IV. DONNEZ UN INDICE.....	9
4. FIN DE PARTIE .....	11

# 1. Introduction : Hanabi

---

## I. Hanabi

---

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.

## II. Lancer le jeu

---

Il vous suffit d'ouvrir un terminal là où se trouve l'exécutable Hanabi.jar, et de lancer la commande `java -jar Hanabi.jar`

## III. Commencer la partie

---

Hanabi est en très grande partie guidé. Vous n'aurez généralement aucun problème pour jouer au jeu.

Lorsque vous lancez le programme, ce message apparaît :

```
Input the game type you want (1 - Console, 2 - Graphic) :
```

## 2. Affichage Console

---

### I. Déroulement de la partie

---

Si vous choisissez l'option console, ce message s'affiche :

```
Input the number of players (2 - 5) :
```

Comme indiqué, vous n'avez qu'à saisir le nombre de joueurs dans la partie entre 2 et 5.

Une fois le nombre de joueurs saisi, le plateau de jeu s'affiche :

```
1 Discard :  
2 Blue Coin : 8  
3 Red Coin : 3  
4 Board :  
   |   |   |   |   |   |  
   |   |   |   |   |   |  
   |   |   |   |   |   |  
   |   |   |   |   |   |  
   |   |   |   |   |   |  
   |   |   |   |   |   |  
5 My hint :  
  - ? ? - ? ? - ? ? - ? ? - ? ? -  
6 Player 2 :  
 a - 2 Green - 3 Red - 1 Red - 4 White - 2 White -  
7 Player 3 :  
 a - 3 Red - 5 Green - 2 Green - 4 Green - 5 White -
```

Il s'agit ici d'une partie à 3 joueurs.

1 : La défausse

2 : Le nombre de jetons bleus dans le couvercle

3 : Le nombre de jetons rouges

4 : Le plateau de jeu. (Les couleurs ne sont pas affichées)

L'ordre des couleurs est blanc, rouge, bleu, jaune, vert, et les cartes sont ajoutées de haut en bas. La case la plus haute correspond à 1, la case la plus basse à 5.

5 : Les indices que vous connaissez sur vos cartes

6 : Ce que vous connaissez du joueur 2

a. Les cartes du joueur 2

7 : Ce que vous connaissez du joueur 3

### a. Les cartes du joueur 3

Vous avez la possibilité de choisir entre 3 actions, Défausser une carte (d), Jouer une carte (p), Donnez un indice (h) :

```
Discard (d), Play (p), Hint (h) ?
```

Vous n'avez qu'à saisir la lettre correspondant à l'action pour l'exécuter.

Tant que vous n'avez pas effectué une action légale, votre tour continuera.

## II. Défausser une carte

---

Vous avez décidé de défausser une carte en saisissant "d" à l'écran précédent.

```
Choose the index of the card you want to play between [0,4]
```

Vous pouvez donc choisir la carte que vous voulez jouer entre 0 et 4. Attention, la carte 1 correspond au numéro 0, la carte 2 correspond au numéro 1, etc...

Si vous avez tous vos jetons bleus et ne pouvait pas defausser, le jeu vous le fera savoir :

```
You have all blue coins, you can't discard a card.
```

## III. Jouer une carte

---

Vous avez décidé de jouer une carte en saisissant "p" à l'écran précédent.

```
Choose the index of the card you want to play between [0,4]
```

Vous pouvez donc choisir la carte que vous voulez jouer entre 0 et 4. Attention, la carte 1 correspond au numéro 0, la carte 2 correspond au numéro 1, etc...

## IV. Donnez un indice

---

Vous avez décidé de donner un indice en saisissant "h" à l'écran précédent.

```
Select the player you want to give a hint to
1

What kind of hint do you want to give ? Color or Value (c / v)
c

Choose the color between White, Red, Blue, Yellow and Green (w / r / b / y / g)
```

Vous devez d'abord choisir le numéro du joueur auquel vous voulez donner un indice. Attention, vous ne pouvez pas donner un indice à vous même. Le programme vous l'avertira si vous le faite.

Ensuite, vous devez choisir quel type d'indice donner, une **Couleur** ou une **Valeur**, en saisissant "c" ou "v".

Si vous choisissez une couleur, vous devez entrer l'initiale en anglais de la couleur que vous voulez donner :

w – Blanc

r – Rouge

b – Bleu

y – Jaune

g – Vert

```
Select the player you want to give a hint to
1

What kind of hint do you want to give ? Color or Value (c / v)
v
|
Choose the value in [1, 5]
```

Si vous choisissez une valeur, il vous suffit d'indiquer la valeur que vous voulez donner entre 1 et 5.

Si vous n'avez pas assez de jetons bleus, le programme vous en avertira.

### 3. Affichage Graphique

---

#### I. Déroulement de la partie

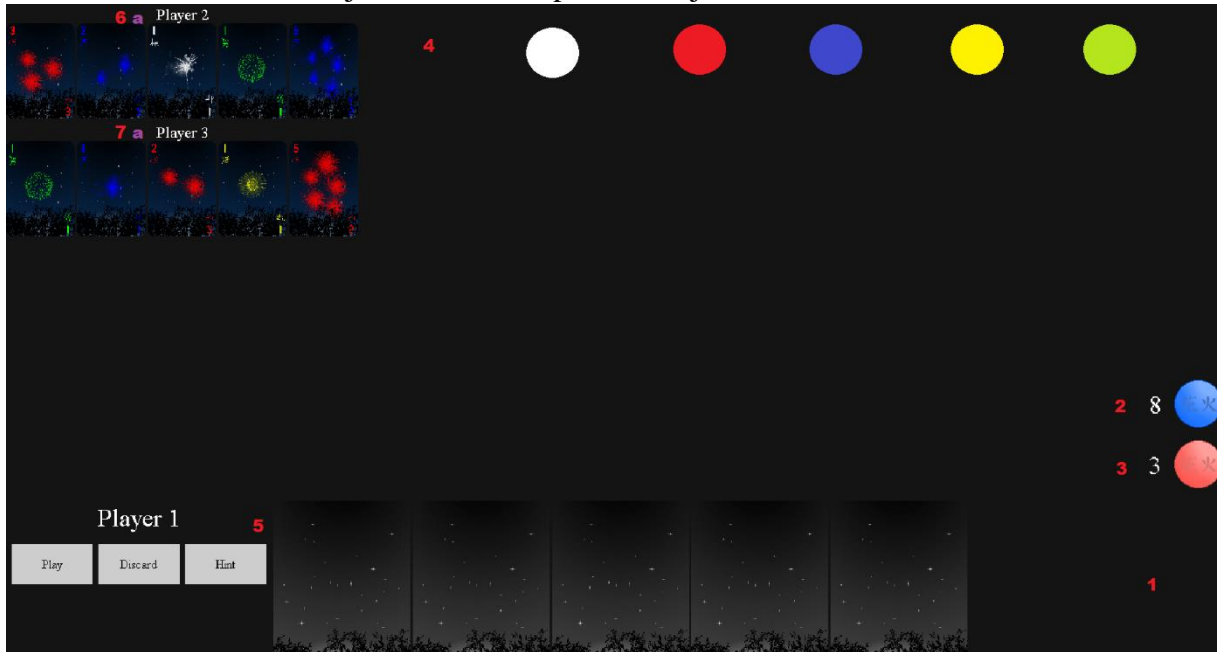
---

Si vous choisissez l'option graphique, cet écran s'affiche :



Comme indiqué, vous n'avez qu'à sélectionner le nombre de joueurs dans la partie entre 2 et 5.

Une fois le nombre de joueurs saisi, le plateau de jeu s'affiche :



Il s'agit ici d'une partie à 3 joueurs.

1 : La défausse

2 : Le nombre de jetons bleus dans le couvercle

3 : Le nombre de jetons rouges

4 : Le plateau de jeu. (Les couleurs ne sont pas affichées)

L'ordre des couleurs est blanc, rouge, bleu, jaune, vert, et les cartes sont ajoutées de haut en bas. La case la plus haute correspond à 1, la case la plus basse à 5.

5 : Les indices que vous connaissez sur vos cartes

6 : Ce que vous connaissez du joueur 2

a. Les cartes du joueur 2

7 : Ce que vous connaissez du joueur 3

a. Les cartes du joueur 3



Vous avez la possibilité (le joueur devant jouer) de choisir entre 3 actions, Défausser une carte (discard), Jouer une carte (play), Donnez un indice (hint) :



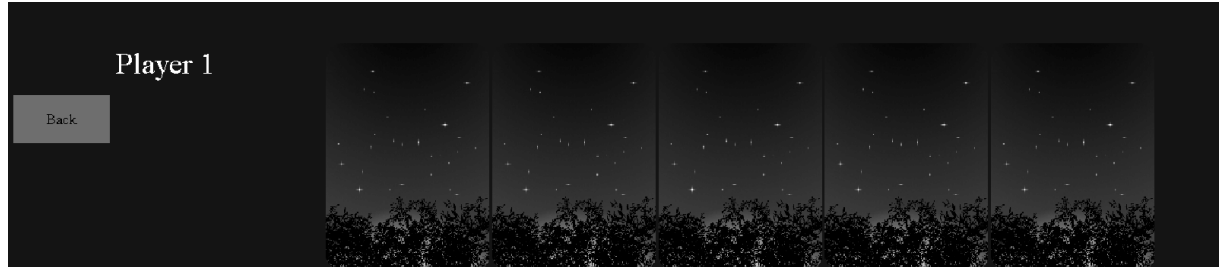
Vous n'avez cliquer sur la case correspondante à l'action pour l'exécuter.

Tant que vous n'avez pas effectué une action légale, votre tour continuera.

## II. Défausser une carte

---

Vous avez décidé de défausser une carte en cliquant sur "discard" à l'écran précédent.



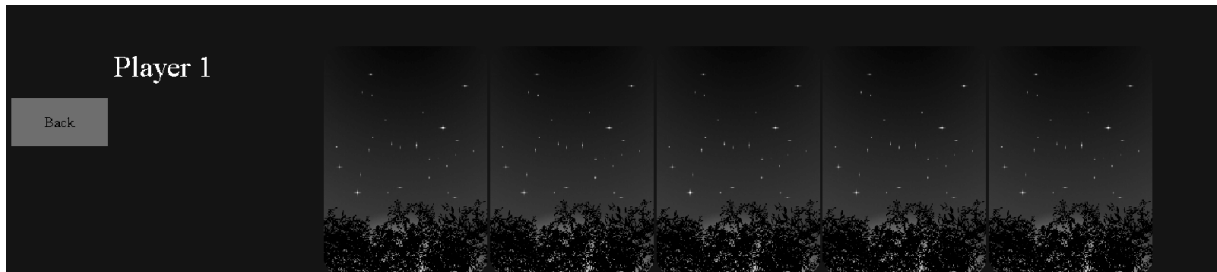
Vous pouvez donc choisir la carte que vous voulez jouer parmi vos cartes d'un simple clic.

Si vous avez tous vos jetons bleus et ne pouvez pas defausser, le jeu vous amènera de nouveau au choix parmi les trois actions, il faudra alors comprendre que l'action est illégale.

### III. Jouer une carte

---

Vous avez décidé de jouer une carte en cliquant sur "play" à l'écran précédent.



Vous pouvez donc choisir la carte que vous voulez jouer parmi vos cartes d'un simple clic.

### IV. Donnez un indice

---

Vous avez décidé de donner un indice en cliquant sur "**hint**" à l'écran précédent.



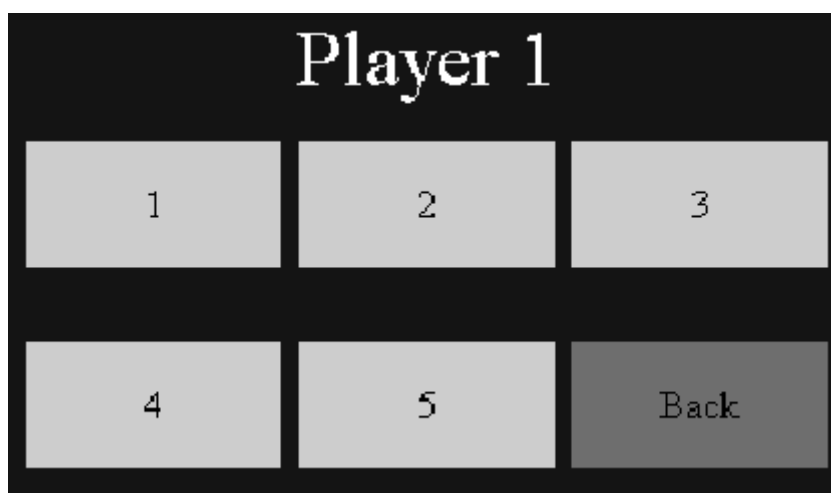
Vous devez d'abord choisir le numéro du joueur auquel vous voulez donner un indice.



Ensuite, vous devez choisir quel type d'indice donner, une **Couleur** ou une **Valeur**, en cliquant sur "**color**" ou "**number**".



Si vous choisissez "**color**", vous devez cliquer sur le nom de celle-ci en anglais.



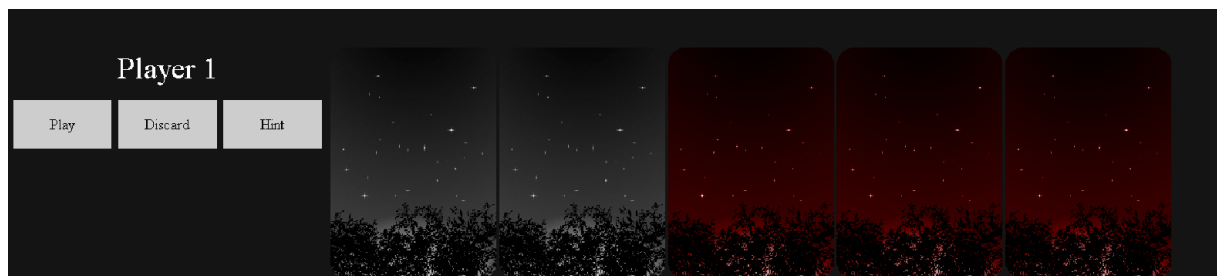
Si vous choisissez "**number**", il vous suffit d'indiquer la valeur que vous voulez donner entre 1 et 5.

Si vous n'avez pas assez de jetons bleus, le programme vous avertira et vous devrez rejouer.

Le Joueur 1 a donné au Joueur 2 l'indice sur ces cartes 1, voici ce qu'il voit :



Le Joueur 3 a donné au Joueur 1 l'indice sur ces cartes rouges, voici ce qu'il voit :



## 4. Fin de partie

---

La partie peut s'achever de 3 manières différentes :

- Vous n'avez plus de jetons rouges (Défaite)
- Les 5 feux d'artifices sont complets avant la fin de la pioche (Victoire parfaite)
- La pioche est vide. Un dernier tour s'enclenche (vous en serez averti par un message à chaque joueur tel que celui suivant). A la fin du tour, le programme compte vos points (Victoire)

