



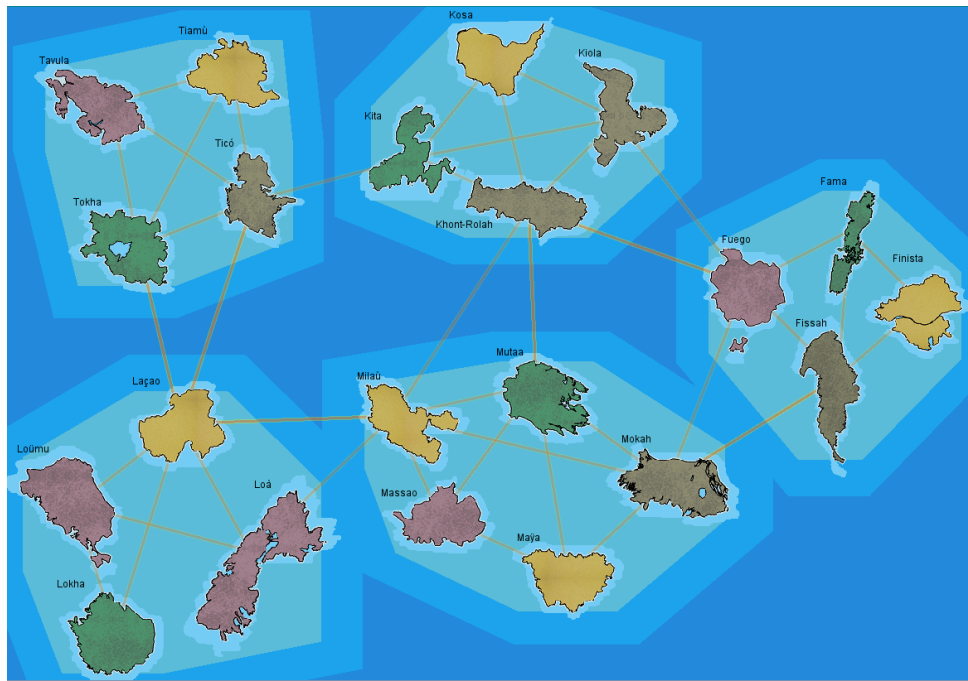
## Sommaire

<b>Sommaire</b>	<b>0</b>
<b>I. Qu'est-ce que c'est ?</b>	<b>1</b>
<b>II. Déroulement d'une partie</b>	<b>1</b>
<b>III. Les règles</b>	<b>2</b>
▶ Faire une boucle avec la même couleur	2
▶ Croiser des routes maritimes entre elles	2
▶ Créer une route maritime qui ne commence pas sur une extrémité	3
▶ Passer deux fois sur une île avec la même couleur	3
▶ Faire une route qui ne lie pas une île de la couleur de la carte	3
▶ Commencer sur l'île de départ	4
▶ Une carte correspond à un tour	4
<b>IV. Cartes et événement spécial</b>	<b>4</b>
▶ Bifurcation	4
▶ Cartes pouvoirs	4
Carte Compte Double	4
Carte Croisement	4
Carte Bis	5
Carte Double	5
Carte déchirée	5
Cartes sélectionnées	5
<b>V. Comment lancer le jeu</b>	<b>5</b>
<b>VI. Tester les limites du jeu</b>	<b>6</b>
<b>VII. Les différents scénarios</b>	<b>6</b>
▶ Mode libres	6
▶ Croisement & Cycles	6
▶ Deux joueurs & bifurcation	6
▶ Journal de bord	7
▶ Rebond & Carte Unique	7
▶ Score & Compte double	7
▶ Double passage et chemin unique	7

## I. Qu'est-ce que c'est ?

Cinke Tera, ou en français, les cinq régions est un jeu qui consiste à relier 21 îles principales, réparties en 5 régions, avec des voies maritimes.

Le jeu se joue entièrement à la souris, il est donc nécessaire d'en avoir une. Il est possible de jouer seul ou à deux.



## II. Déroulement d'une partie

La partie se déroule en deux manches, chacune composée aléatoirement de 5 à 10 tours. À chaque début de tour, vous devez piocher une carte dans le paquet.

Il existe deux types de cartes : les bords noirs et les bords blancs. Chaque type est décomposé en 5 couleurs. (rose, gris, vert, jaune et multi-couleur)

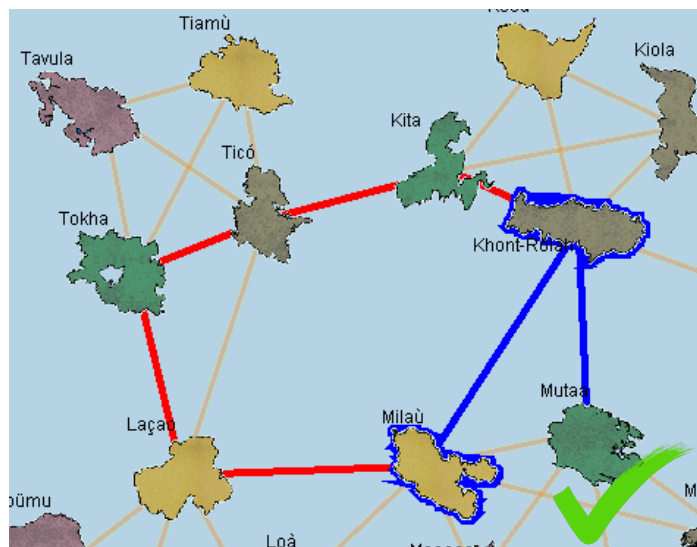
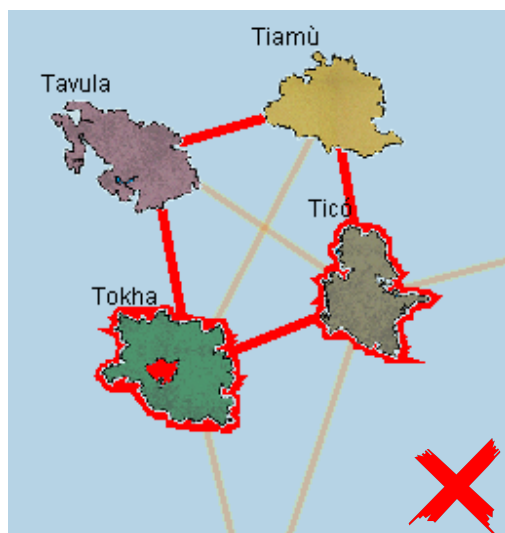
Une fois toutes les cartes noires piochées, la deuxième manche se lancera avec les mêmes règles, seule la couleur changera.

Vous commencerez sur une île de départ qui dépend de la couleur de votre feutre : pas besoin de se souvenir des noms, les îles seront en surbrillance en début de manche.

### III. Les règles

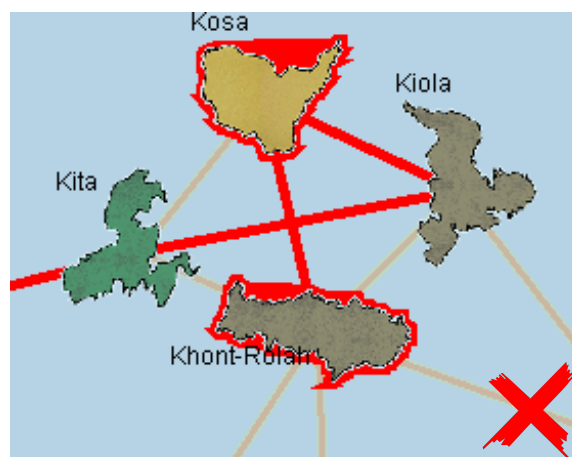
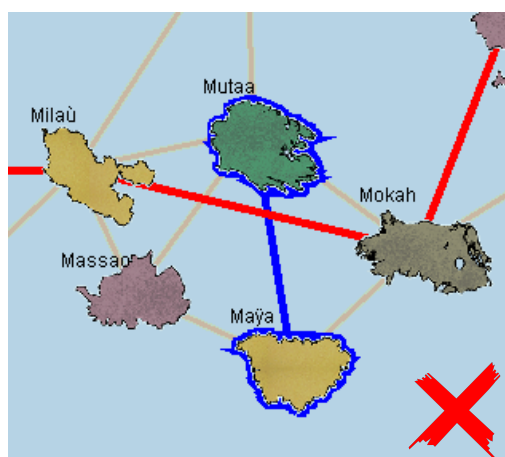
#### ► Faire une boucle avec la même couleur

Il est interdit de former une boucle avec une seule et unique couleur. Il est cependant possible de former une boucle avec deux couleurs différentes :



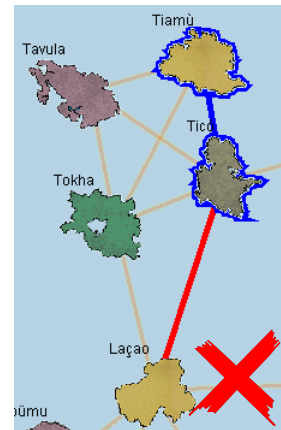
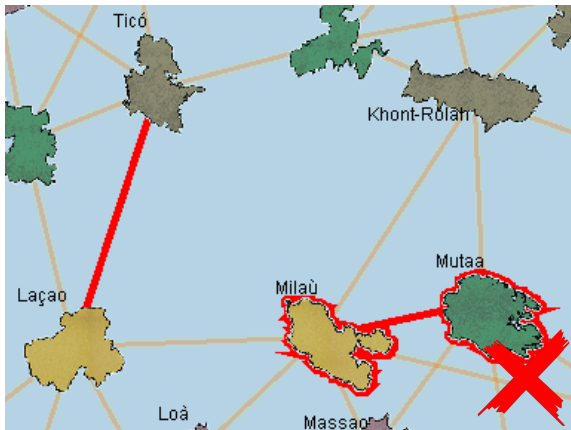
#### ► Croiser des routes maritimes entre elles

Qu'importe la couleur, il est strictement interdit de faire croiser des routes maritimes entre eux.



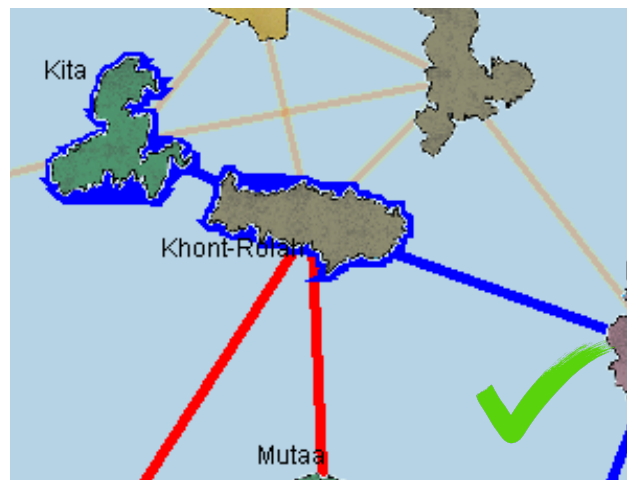
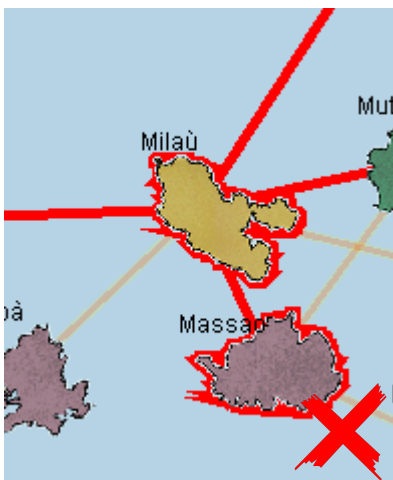
► Créer une route maritime qui ne commence pas sur une extrémité

Sauf première route, les routes construites avec une couleur doivent commencer sur une extrémité de route déjà prise par cette même couleur.



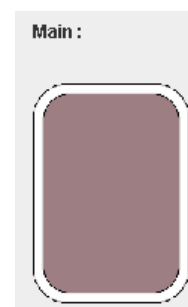
► Passer deux fois sur une île avec la même couleur

Il est interdit de servir une île deux fois avec la même couleur.



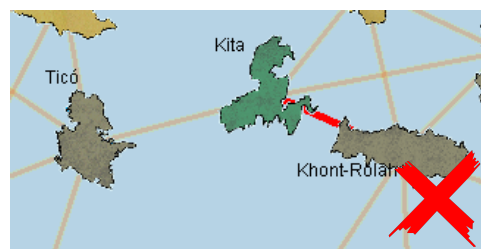
► Faire une route qui ne lie pas une île de la couleur de la carte

La couleur de la carte piochée doit être respectée, ainsi, en piochant une carte, vous pouvez uniquement rejoindre une île ayant la couleur de la carte.



### ► Commencer sur l'île de départ

Vous êtes obligés de commencer par l'île de départ de votre feutre.



### ► Une carte correspond à un tour

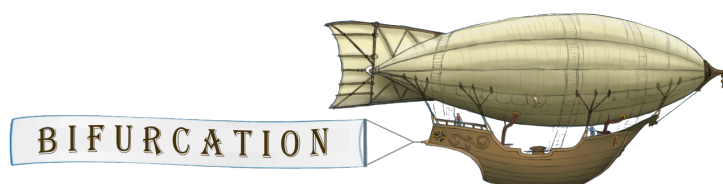
Vous êtes obligés de piocher une carte avant de jouer votre tour. Si vous ne pouvez pas la jouer, vous pouvez bien sûr piocher une autre carte.

**Pas de panique, les îles atteignables seront surlignées de leur couleur afin de vous aider dans votre partie et les règles seront respectées directement par le programme.**

## IV. Cartes et événement spécial

### ► Bifurcation

De manière aléatoire durant la manche, il vous sera possible d'apercevoir le dirigeable passé sur votre écran avec la bannière "Bifurcation".



Durant cet événement, vous pourrez en profiter pour prendre un chemin partant de n'importe où sur votre ligne afin de ne plus avoir deux, mais trois extrémités.

Bien évidemment, toutes les autres règles citées plus haut doivent être respectées (pas de cycle, croisement, etc.).

### ► Cartes pouvoirs

En début de partie, il vous sera demandé si vous souhaitez jouer ou non avec les cartes pouvoirs. Ces cartes seront un pouvoir distribué à chaque début de manche aux joueurs, qui pourront choisir ou non de les utiliser. Si le pouvoir est sélectionné, alors, l'utilisateur verra la carte bonus passer au vert. Une fois la carte utilisée par le joueur, la carte sera déchirée.

#### Carte Compte Double

La carte **Compte Double** vous permettra de compter l'île visitée en double. Ainsi, l'île visitée comptera pour deux dans le calcul du plus grand nombre d'îles d'une même région.



#### Carte Croisement

La carte **Croisement** vous permettra de croiser les chemins, qu'importe la couleur des chemins croisés.



### Carte Bis

La carte **Bis** vous permettra de colorier deux îles de même couleur avec la même carte.



### Carte Double

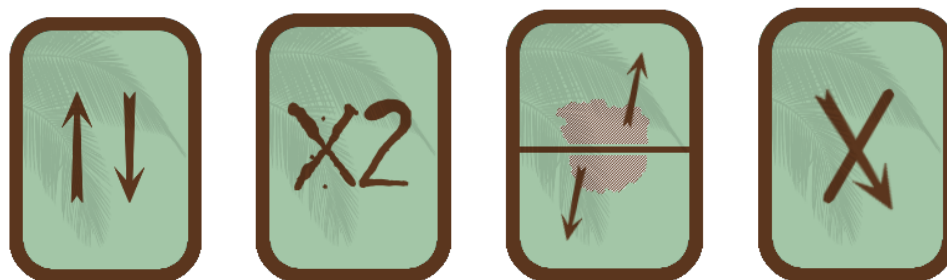
La carte **Double** vous permettra de recolorer un chemin déjà pris de la couleur opposée.



### Carte déchirée



### Cartes sélectionnées



## V. Comment lancer le jeu

1. Se positionner dans le répertoire envoyé, puis avec la commande `javac @compile.list @option.list`, compiler les fichiers java.
2. Ensuite, se déplacer dans le répertoire class avec la commande `cd class`
3. Lancer l'application avec la commande `java cinketera.Controleur`

## VI. Tester les limites du jeu

Une envie de jouer le rôle de debugger ? Pas de soucis !

1. Se positionner dans le répertoire envoyé, puis avec la commande `javac @compile.list @option.list`, compilez les fichiers java.
2. Ensuite, se déplacer dans le répertoire class avec la commande `cd class`
3. Lancer l'application avec la commande `java cinketera.Controleur debug``
4. Cela vous permettra de tomber sur une nouvelle interface, caché au public. Bien sûr, debug pourra plus tard être changé par un autre mot afin de cacher cette interface au public.

Avec ce mode de jeu, vous aurez la possibilité de voir et donc de choisir vos cartes, mais vous pourrez aussi choisir différents types de scénario pour tester toutes les fonctionnalités de notre programme.

Ce mode vous permettra de tester toutes les erreurs que l'on a pu rencontrer lors de la programmation.

## VII. Les différents scénarios

### ► Mode libres

Il peut s'avérer difficile de penser à toutes les combinaisons que le joueur peut faire et qui pourraient mener à un bug. C'est pour cela qu'il existe, en plus de nos scénarios proposés, un mode libre qui vous permettra de jouer en choisissant les cartes que vous voulez jouer. Il vous sera prouvé que...

- La mappe change selon la taille de la Frame.
- On lit un fichier, ainsi, on peut rajouter ou enlever des chemins/îles.
- On ne peut commencer que sur l'île de début de notre couleur.
- On ne peut prendre qu'un chemin qui existe.
- 5 cartes noires piochées emmènent à la fin de la manche.
- On change de couleur à la manche deux.
- La pioche est mélangée.
- On ne joue qu'à partir d'une extrémité.

### ► Croisement & Cycles

Un scénario qui vous permettra de montrer que...

- Il y a différence de couleur entre les joueurs.
- On vérifie l'interdiction de faire un cycle de même couleur.
- On vérifie l'interdiction de croiser un chemin de même couleur.
- On vérifie l'autorisation de croiser un chemin avec la carte bonus
- La couleur change en fin de manche.
- On vérifie l'autorisation de faire un cycle de couleur différente.
- On vérifie l'interdiction de croiser deux couleurs différentes.



## ► Deux joueurs & bifurcation

Un scénario qui vous permettra de montrer que...

- Le mode deux joueurs crée une mappe par joueur tandis que la pioche est commune.
- Les deux joueurs ont le même pouvoir qu'ils peuvent utiliser à des moments différents.
- Les deux joueurs ont l'événement de la bifurcation en même temps..
- On peut utiliser la bifurcation seulement pendant le tour prédéfini.
- On peut prendre un chemin qui a été pris par l'autre joueur.

## ► Journal de bord

Un scénario qui vous permettra de montrer que...

- On peut montrer et cacher l'historique dans les deux frames séparées.
- L'historique affiche les cartes piochées et la carte bonus tirée.
- L'historique affiche les routes prises.
- L'historique affiche quand les cartes ont été utilisées.
- L'historique est retranscrit dans un fichier data.

## ► Rebond & Carte Unique

Un scénario qui vous permettra de montrer que...

- Une fois la carte jouée, on ne peut plus la jouer.
- Si on utilise la carte rebond, on peut prendre une deuxième île de même couleur
- Même quand la carte est un joker, c'est la couleur de l'île prise qu'on peut réutiliser.

## ► Score & Compte double

Un scénario qui vous permettra de montrer que...

- Le nombre d'îles maximum dans une région est compté et multiplié par le nombre de régions visitées.
- Les bonus de chemin sont pris en compte
- Si une île est desservie par deux circuits, on rajoute un bonus de deux points
- La carte compte double permet de compter pour deux une seule île.

## ► Double passage et chemin unique

Un scénario qui vous permettra de montrer que...

- On ne peut pas reprendre un chemin tracé.
- On peut reprendre un chemin avec la carte bonus.