

1- Introduction/

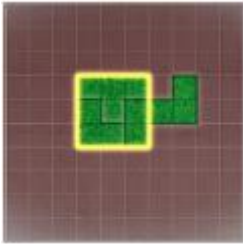
Ce projet est basé (inspiré et adapté) sur le jeu "Laying Grass", du jeu de télé-réalité Netflix The Devil's Plan (épisode 8).

Il doit être réalisé maximum en 3 semaines.

Vous n'êtes évidemment pas autorisé à copier ou adapter un code existant.

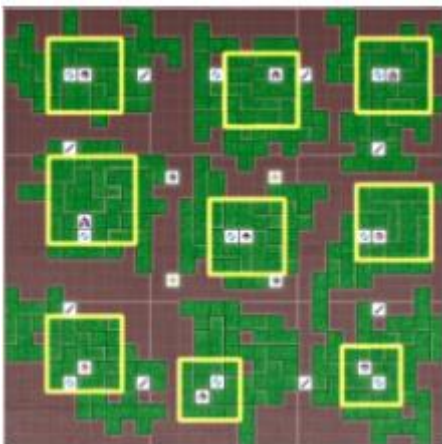
2 – Présentation/

Dans Laying Grass, les joueurs doivent placer des tuiles d'herbe sur un plateau de territoire basé sur une grille pour étendre leur territoire, dans le but de créer le plus grand territoire carré.



Le jeu se jouera de 2 à 9 joueurs, l'ordre de jeu étant déterminé aléatoirement. De 2 à 4 joueurs, la grille sera de 20x20 cases ; de 5 à 9 joueurs la grille sera de 30x30 cases.

A la fin, le joueur qui parvient à couvrir le plus grand carré (ex : 7x7) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le plus grand nombre de carrés de gazon sur le territoire sera pris en compte.



3 – Processus/

3.1 – Début

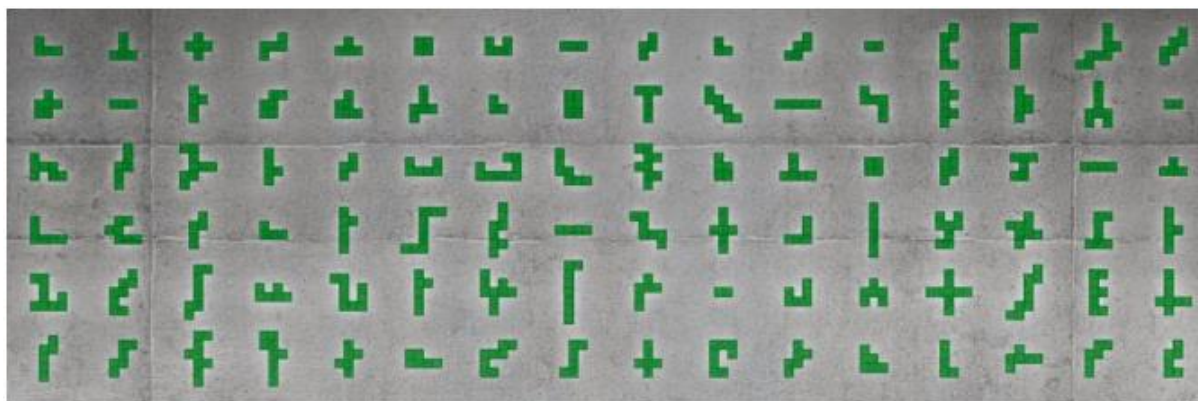
Les joueurs pourront saisir un nom et choisir une couleur.

Une fois le jeu commencé, tous les joueurs recevront chacun une tuile de départ 1x1. Les joueurs placeront cette tuile comme emplacement de départ.

De plus, tous les joueurs recevront un coupon d'échange de tuiles.

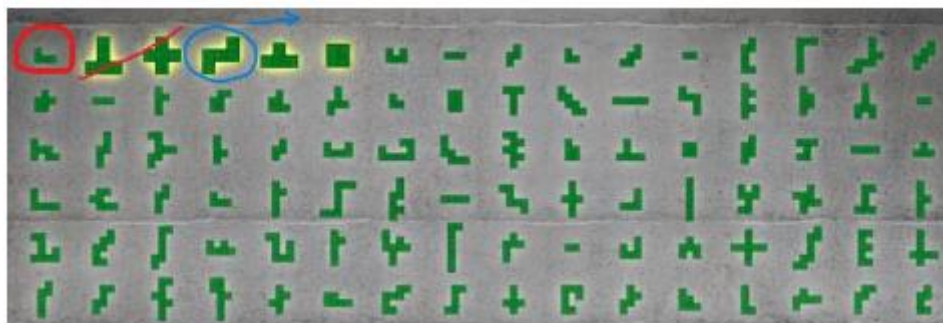
3.2 – Tiles

Des tuiles de formes différentes sont définies dans un ordre prédéterminé (mais aléatoire). Il y a 96 tuiles possibles, mais seulement 10,67 tuiles seront disponibles par joueur (arrondies), ex : 43 pour 4 joueurs.



À leur tour, les joueurs recevront la première tuile d'herbe de la file d'attente de tuiles à venir.

En utilisant un coupon d'échange de tuiles, au lieu de la première tuile de la file d'attente à venir, les joueurs peuvent choisir une tuile parmi les cinq tuiles suivantes. La tuile suivante dans l'ordre de celle choisie par le joueur devient la tuile du joueur suivant. Les tuiles précédant la tuile choisie reviendront en jeu une fois toutes les autres tuiles épuisées (dans le même ordre).

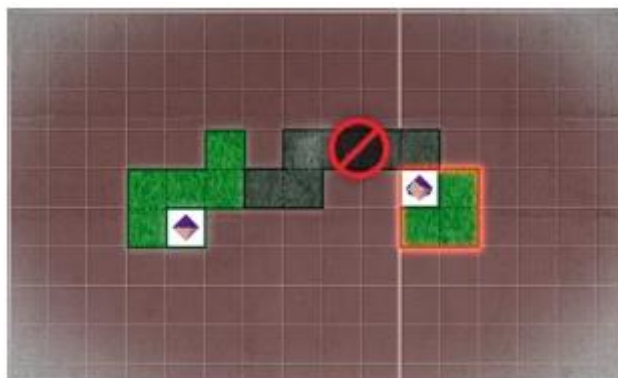


Lorsque les joueurs reçoivent leur première tuile, ils doivent la placer de manière qu'elle touche au moins un côté de leur tuile de départ. À l'avenir, le groupe de tuiles en contact avec la tuile de départ d'un joueur devient son territoire. Les tuiles d'herbe posées doivent toucher le territoire du joueur sur au moins un côté. Une fois qu'une tuile est placée, elle ne peut plus être déplacée. Les tuiles ne

peuvent pas se chevaucher. Les tuiles peuvent être tournées dans n'importe quelle direction, ou même retournées de l'autre côté.



Lorsqu'ils placent des tuiles, ils ne peuvent pas toucher les tuiles de territoire des autres joueurs.



Si le joueur ne peut pas jouer la tuile, celle-ci est défaussée et le joueur passe son tour.

3.3 – Fin du jeu

Le jeu durera un total de neuf tours (9 tuiles jouées par joueur).

À la toute fin, les joueurs peuvent payer un coupon d'échange de tuiles pour acheter une tuile d'herbe 1x1. Les joueurs peuvent le (ou les) placer à leur guise sur la table des territoires.

3.4 – Exemple de rendu

Exemple de version console :

```
Player 2 (Benjamin) - Round 2:
Current tile:

Next tiles:

      ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
A  .....
B  .bba.....
C  .bEa.....E.....
D  .aa.....S.....
E  .1.....
F  .....E.....
G  .....R.....
H  .....E.....
I  .....R.....Ea.....
J  .....Raaaa.....
K  .....R.....2.....
L  .....E.....
M  .....
N  .....
O  .....
P  .....E.....
Q  .....aaa.....
R  .....3Saa.....
S  .....
T  .....

Take tile (T)
Exchange tile - 0 available (E)
Display queue (D)
> T
Tile to place:

Flip tile (F)
Rotate tile (R)
Place tile (P)
> F
Tile to place:

Flip tile (F)
Rotate tile (R)
Place tile (P)
> P
Line (most top-left square of the tile): I
Column (most top-left square of the tile): J
```