

## Introduction

Bienvenue dans *The Devil's Plan : Laying Grass*, un jeu de stratégie au tour par tour.

Le but est simple : **former le plus grand carré possible** sur le plateau à l'aide de tuiles de différentes formes.

## Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle.

À votre tour, vous pouvez :


- **Placer une tuile** sur le plateau (action principale).
- **Faire pivoter** la tuile.
- **Retourner** la tuile.
- **Utiliser un coupon** pour obtenir un avantage.
- **Afficher les prochaines tuiles**.
- **Passer votre tour**.

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles sont jouées ou qu'aucun joueur ne peut poser de tuile.

## Les bonus

Certaines cases du plateau contiennent des **bonus**, indiqués par des lettres.

Bonus	Nom	Effet
P	Pierre	Bloque une case du plateau.
E	Coupon	Permet de retirer une pierre ou de changer la tuile à venir.
V	Vol	Permet de voler une tuile d'un adversaire.

 Un bonus est activé uniquement si vous l'entourez entièrement avec vos tuiles.

Si vous posez directement dessus, il disparaît sans effet.


## Règles principales

- Les tuiles **ne peuvent pas se superposer**.
- Elles doivent **toucher votre territoire par un côté** (pas en diagonale).
- Les **pierres** bloquent toute pose sauf si retirées avec un coupon.
- Vous pouvez **cumuler plusieurs coupons**.

## Fin de la partie

En fin de partie, on calcule pour chaque joueur :

1. La taille du **plus grand carré** formé.
2. Le **nombre total de cases** posées.

 Le joueur ayant le **plus grand carré** (ou à égalité, le plus grand territoire) remporte la partie.

## Commandes principales (mode manuel)

Commande	Action
R	Tourner la tuile
F	Retourner la tuile
P	Placer la tuile (ex : P K10)
E	Utiliser un coupon
N	Voir les prochaines tuiles
S	Passer le tour

## Lancer le jeu

Après compilation avec `make`, vous pouvez exécuter :

Commande	Description
<code>make</code> <code>run_manual</code>	Jouer à la main en console
<code>make</code> <code>run_auto</code>	Lancer une partie automatique de démonstration
<code>make</code> <code>run_tests</code>	Exécuter les tests automatiques