

Hanabi

Documentation utilisateur

Jeu codé en JAVA

Par

SAADAOUÏ Oussama

LEBON Nicolas

SOMMAIRE

1. Introduction

2. Règles

3. Comment jouer ?

- a) Donner un indice
- b) Jouer une carte
- c) Défausser une carte

1. Introduction

Ce programme a été codé par deux étudiants de première année d'école d'ingénieur. Etant en formation INFORMATIQUE de l'ESPE, nous avons du coder ce jeu à l'occasion d'un projet de programmation JAVA. Le but était de recréer le jeu de société Hanabi sortie en 2010 par le français Antoine Bauza.

2. Règles

Les règles du Hanabi sont plutôt simples, il se joue de 2 à 5 joueurs. Les joueurs se mettent dans la peau d'artificiers qui ont mélangés tous leurs artifices avant leurs représentations. Il faut qu'ils réussissent à remettre dans l'ordre les artifices (cartes) par couleurs et du plus petit chiffre au plus grand inscrit sur la carte.

Les artifices sont de 5 couleurs différentes, bleu, vert, rouge, blanc et jaune. Chaque artifice (carte) a un chiffre qui est marqué sur lui **ex** : un feu d'artifice bleu peut avoir le chiffre 3 marqué sur lui.

Tout au long de la partie, chaque joueur tient 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueur) retournées dans sa main, c'est-à-dire que tout le monde voit les cartes des autres joueurs, sauf celui qui les tient dans sa main.

Le but du jeu va être de donner des indications sur les cartes des autres joueurs, par exemple, donner soit une indication sur la couleur de celle-ci, ou alors le chiffre qui est marqué dessus. Ce qui aidera le joueur recevant l'indice pour placer la carte sur le tapis de jeu.

Le tapis de jeu est au début du jeu, composé de 5 tas imaginaire qui correspond au 5 couleurs des cartes. Les joueurs vont devoir pour chaque tas, replacer les cartes par couleurs et en commençant par la carte numéro 1 pour finir par le numéro 5.

Lors d'un tour, un joueur a plusieurs possibilités, soit il place une carte sur un des tas, soit il peut donner un indice sur les cartes d'un autre joueur, ou alors, il peut défausser une carte (la jeter).

Les joueurs commencent avec 8 jetons d'indice, à chaque fois que quelqu'un donne un indice, le nombre de jeton diminue, les joueurs peuvent en récupérer en défaussant des cartes. Les joueurs ont 3 vies, c'est-à-dire qu'à chaque fois qu'un joueur place une mauvaise carte sur un tas, il jeton de vie est perdu.

Pour finir la partie, il faut réussir à mettre les 5 cartes de chaque couleur dans le bon ordre sur le tapis de jeu, ou bien s'il n'y a plus de carte dans la pioche, mais aussi si les jetons de vie tombent à 0. Il y a donc trois manières de finir une partie !

3. Comment jouer ?

Pour faciliter la compréhension de notre version bêta du jeu, nous vous avons préparé un tutoriel qui illustre le fonctionnement de celui-ci.

Avant toute chose, vous devrez élire un joueur qui va configurer le jeu en début de partie, il aura pour rôle de paramétrer le jeu en mettant le nombre de joueur, leurs noms etc.

Tout commence après avoir lancé notre jeu. Le joueur que vous avez élu va devoir rentrer les différentes informations demandées :

```
Bienvenue sur Hanabi !  
Veuillez entrer le nombre de joueurs (2 à 5 joueurs):
```

Une fois les diverses informations enregistrées par le jeu, le premier tour commence ! C'est à vous de jouer !

```
Tour n°0  
A ton tour, Alex  
Jetons bleus: 8  
Jetons rouges: 3  
Main de Alex: | Carte ? n°? | Carte ? n°? | Carte ? n°? | Carte ? n°? | Carte ? n°? |  
1. Donner un indice | 2. Jouer une carte | 3. Défausser une carte
```

Le premier joueur à jouer est le premier joueur que vous avez créé, le deuxième joueur est le deuxième créé, etc.

A chaque tour vous verrez vos cartes qui sont retournées, vous ne savez donc pas la couleur et la valeur de celles-ci (symbole ?). Cependant, si quelqu'un vous donne un indice sur vos cartes, alors les cartes correspondantes à l'indice auront une couleur et/ou une valeur à la place du point d'interrogation (?).

```
Main de remi: | Carte bleue n°3 | Carte bleue n°3 | Carte ? n°? | Carte ? n°? | Carte ? n°? |  
Main visible de alex: | Carte (verte) n°3 | Carte (verte) n°5 | Carte jaune n°3 | Carte bleue n°1 | Carte blanche n°3 |
```

C'est votre tour ! Vous pouvez faire une action parmi les trois qui vous sont proposées :

1. Donner un indice
2. Jouer une carte
3. Défausser une carte

A chaque fin de tour, le joueur ayant joué ou défaussé une carte, re-pioche automatiquement une carte.

a) Donner un indice

En effectuant cette action, vous allez choisir le joueur à qui vous allez donner un indice. Cet indice peut prendre deux formes, soit être une couleur, ou une valeur (un chiffre). Sachant qu'une fois le joueur sélectionné, vous allez voir ses cartes, vous pourrez donc choisir quel indice est le plus judicieux. L'indice s'applique à toutes les cartes du joueurs sélectionné, **ex** :

Le joueur Alex veut donner un indice, il va donc choisir un des autres joueurs :

```
A quel joueur souhaitez-vous donner un indice ?  
1. Remi: Main visible de Remi: | Carte jaune n°3 | Carte blanche n°1 | Carte bleue n°4 | Carte bleue n°1 | Carte rouge n°1 |  
2. Claude: Main visible de Claude: | Carte verte n°2 | Carte verte n°4 | Carte blanche n°3 | Carte jaune n°4 | Carte jaune n°1 |
```

Les cartes des autres joueurs sont visibles, ce qui permet de choisir s'il est plus judicieux de donner un indice « couleur » ou « valeur ».

```
Joueur sélectionné: Remi  
Indice de couleur ou de valeur ?  
1. Indice de couleur | 2. Indice de valeur
```

Je joueur choisit de donner un indice sur la valeur des cartes car, Remi a beaucoup de carte **n°1**.

```
Choisissez la carte lié à l'indice  
1. Carte jaune n°3  
2. Carte blanche n°1  
3. Carte bleue n°4  
4. Carte bleue n°1  
5. Carte rouge n°1
```

Il va donc choisir l'une des cartes n°1, car il pourra directement la poser sur le tapis de jeu au prochain tour ! Ce qui va indiquer à Remi toutes les cartes ayant la valeur 1.

```
A ton tour, Remi  
Jetons bleus: 7  
Jetons rouges: 0  
Cartes restantes: 35  
Main de Remi: | Carte ? n°? | Carte ? n°1 | Carte ? n°? | Carte ? n°1 | Carte ? n°1 |  
1. Donner un indice | 2. Jouer une carte | 3. Défausser une carte
```

On remarque que les jetons bleus (indices), sont passés de 8 à 7, car un joueur a utilisé un indice.

Pour récupérer des jetons d'indice, il faut soit défausser une carte, soit en complétant les tas de couleurs qui se situe sur le tapis de jeu.

b) Jouer une carte

Cette action permet de rajouter une carte sur l'un des paquets qui est sur le tapis de jeu. Si votre carte est celle attendu par le jeu alors vous re-piochez directement une autre carte, ce qui veut dire que vous progresser dans le triage des feux d'artifices !

Exemple :

Si vous pensez jouer une carte jaune qui vaut 3, et que sur le tapis de jeu, la dernière carte sur le tas jaune est un 2, alors vous avez la bonne carte, et vous pouvez la poser sans perdre de point de vie !

Cependant, si la carte n'est pas celle attendu, alors votre équipe perd un point de vie !

Exemple :

Si vous pensez jouer une carte jaune qui vaut 3, et que sur le tapis de jeu, la dernière carte sur le tas jaune est un 1, alors vous n'avez pas la bonne carte ! Vous pouvez la poser mais vous perdrez un point de vie et votre carte sur perdue !

Les cartes jouées sont affichées dans le champ FIELD :

FIELD
Couleur jaune: 0
Couleur rouge: 0
Couleur bleue: 0
Couleur verte: 0
Couleur blanche: 0

c) Défausser une carte

Cette dernière action possible, permet de vous séparer d'une carte qui ne vous plait pas. Si vous voulez avoir une nouvelle carte à la place d'une qui est dans votre main et qui vous ne sert à rien, vous pouvez la défausser pour récupérer une nouvelle carte. Attention, votre carte sera perdue si vous la défausser !

En défaussant une carte, vous récupérez un point d'indice !

Les cartes défaussées sont affichées dans le champ DEFAUSSE :

DEFAUSSE
Couleur jaune:
Couleur rouge:
Couleur bleue:
Couleur verte:
Couleur blanche: