

# Manuel de l'utilisateur

## II) Lancement du jeu

Au lancement du jeu, vous allez devoir choisir entre les deux variantes du jeu, la variante terminal (en lignes de commandes) et la variante « tuiles carrées » ( interface graphique ).



## Choisissez votre mode de jeu

TERMINAL

TUILES CARRÉES

## II ) Phase de jeu

Après avoir sélectionné le mode de jeu, on passe a la phase de jeu. Vous devrez dans un premier temps d'entrer les informations ( prenom, âge ) des deux joueur.

Ensuite, il vous sera demandé de choisir entre la variante intermédiaire et la variante familial, ces variantes influences simplement la façon dont seront compter les points à la fin de la partie.

- Pour le mode terminal : entrer 1 pour choisir le mode familial et 2 pour le mode intermédiaire.
- Pour le mode interface graphique : entrer 0 pour choisir le mode familial et 1 pour le mode intermédiaire.

## A ) Mode terminal

La phase de jeu commence.

À chaque tour, vous disposez de plusieurs informations :

- 4 tuiles associées à 4 animaux vous sont présentées sous cette forme :

<div>Ri</div> <div>[Bu, Sa]</div>	<div>Mo</div> <div>[Wa, Bu]</div>	<div>Ri</div> <div>[Bu, Ou]</div>	<div>Pr</div> <div>[Re, Ou]</div>
<div>Wa</div>	<div>Sa</div>	<div>Bu</div>	<div>Wa</div>
( 01 )	( 02 )	( 03 )	( 04 )

- Le plateau du joueur en train de jouer sous cette forme :

<div>Fo</div> <div>[Wa, Re]</div> <div>( 0,0 )</div>	
<div>Mo</div> <div>[Ou, Bu]</div> <div>( 0,1 )</div>	
<div>Ma</div> <div>[Sa, Ou]</div> <div>( 0,2 )</div>	

À la question :

« QUELLE PAIRE CHOISISSEZ VOUS (1 - 2 - 3 - 4) ? : »

Il suffit de rentrer le numéro de la paire tuile/animal que vous souhaitez choisir (sans le 0).

Une fois la paire tuile/animal choisie, il vous est demandé de :

« Choisissez la position d'une tuile existante où poser votre tuile (format: (x,y)) »

Par exemple ici je peux choisir (0,0), (0,1) ou (0,2)

Après avoir choisi la tuile adjacente à votre nouvelle tuile, il vous est demandé de :

« Choisissez l'endroit où poser la tuile

Haut/Bas/Gauche/Droite »

Cela correspond à où vous souhaitez poser la tuile que vous venez de choisir par rapport à la position que vous avez sélectionné à la question précédente.

Par exemple si la tuile sélectionnée est (0,0) et que j'ai choisi Droite. Mon plateau mis à jour s'affiche :

Fo	Ri
[Wa, Re]	[Bu, Sa]
(0,0)	(1,0)
Mo	
[Ou, Bu]	
(0,1)	
Ma	
[Sa, Ou]	
(0,2)	

Ensuite, il vous est demandé de choisir la position où vous souhaitez ajouter l'animal que vous avez sélectionné.

Par exemple ici l'animal sélectionné était un Wa (Pour Wapiti). Je peux seulement le poser

Fo	Ri
Wa	[Bu, Sa]
(0,0)	(1,0)
Mo	
[Ou, Bu]	
(0,1)	
Ma	
[Sa, Ou]	
(0,2)	

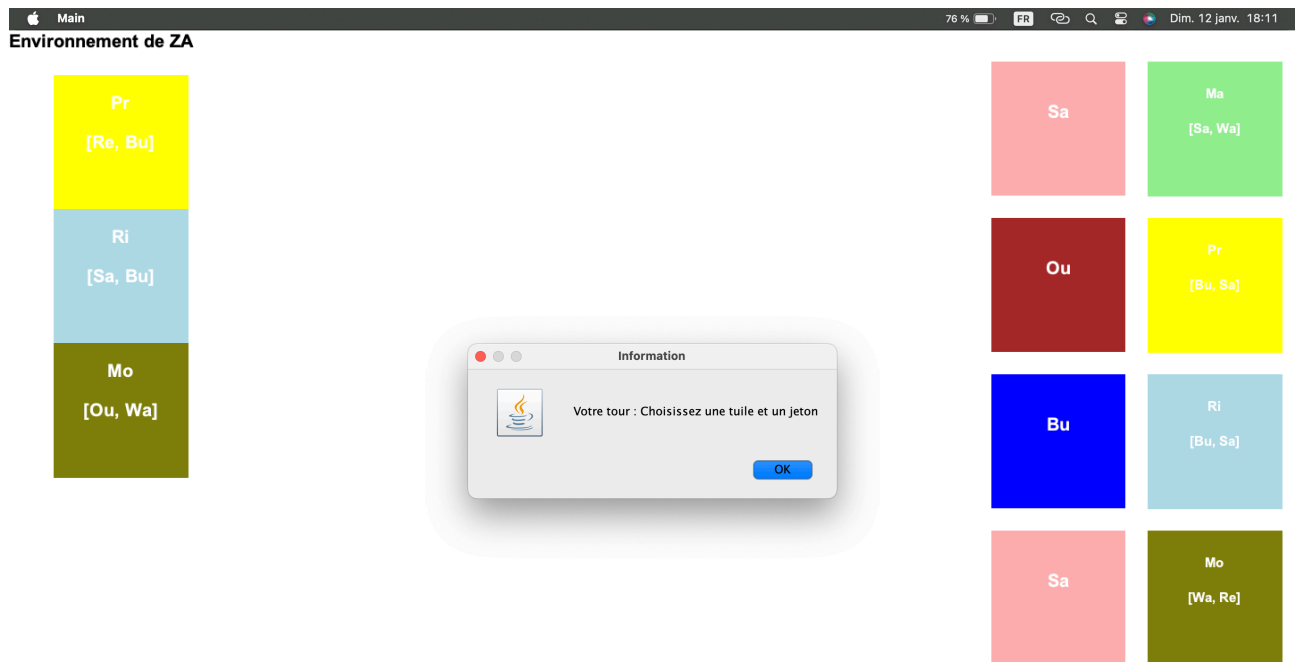
sur la case (0,0) :

A la fin de votre tour, votre plateau avec toutes les modifications apportées pendant le tour est affiché. Puis c'est le tour du joueur 2.

## B) mode interface graphique

La phase de jeu commence.

Premièrement il vous sera demandé de choisir une tuile et un jeton parmi ceux présents.



Appuyez sur OK ou sur la touche entrer de votre clavier puis entrez un chiffre entre 1 et 4 ( 1 étant la première paire en haut à gauche et 4 la dernière en bas à gauche ).

Pour l'exemple je vais sélectionner la première paire.

Une fois sélectionné, cliquez à l'endroit où vous souhaitez mettre la tuile. La tuile est donc posée ( si c'est possible ), maintenant cliquer sur la tuile où vous souhaitez poser le jeton. Le jeton est donc posé :



c'est le tour du second joueur.

En cas de surpopulation, il vous sera demandé si vous souhaitez garder ou non les jetons.

### **III) Fin de partie**

La partie s'arrête au bout de 20 tours de jeu, le score du Joueur 1 et celui du Joueur 2 sont affichés, le joueur avec le plus de points l'emporte.