

Groupe 1-b



★ *documentalisation
utilisateur* ★

AMEGAH Godwin
DISTEL Louis
EL-CHAMAA Omar
FROEHLY Martin
GANZITTI Deborah
GUNES Anthony
HABAS Achraf
HAOUD Anass
HENRY Nathan
KACHOUH Marc
KILANGALANGA Michel
KOCHER Florentin
LEFEVRE Matthieu
LEGLAND Guillem

Documentation Utilisateur

Présentation du jeu

Le jeu est composé de 7 pions de 5 couleurs différentes et de 72 tuiles représentant des terrains tels que des chemins, des villes, des abbayes et des champs. Chaque joueur se voit attribuer 7 pions d'une même couleur au début de la partie.

Les joueurs posent des tuiles piochées aléatoirement tour à tour. Ces tuiles forment des zones avec des routes, des villes et des abbayes. Le joueur pourra poser son pion pour marquer son territoire et ainsi marquer des points. Ces points seront comptés pendant la partie quand une zone se ferme, ou à la fin de la partie si les dernières zones ne sont pas complétées. Toute zone sans pion sera ignorée dans le décompte des points.

Le but du jeu est de totaliser le plus de points. Un exemple du jeu d'origine est présenté à la fin de ce document pour expliciter les tuiles et les zones.

Rejoindre une partie

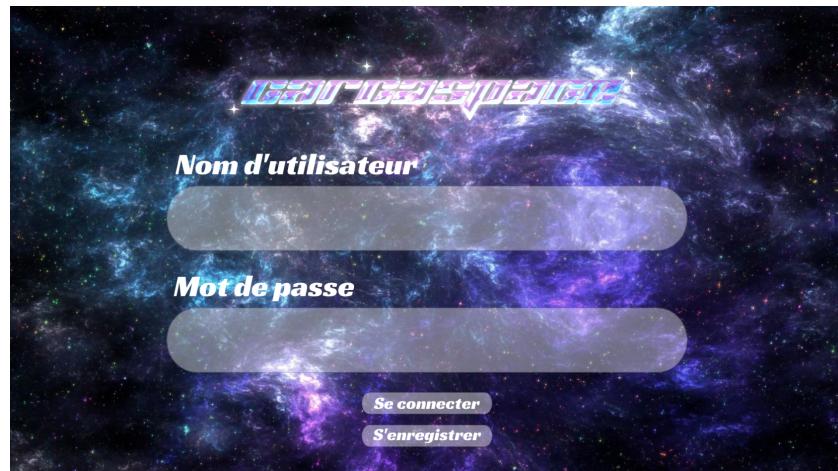
Étape 1 : en ouvrant le logiciel ou en se connectant au site internet, le joueur sera sur la page d'accueil. Un simple clic sur notre logo lui permettra de passer à la scène suivante.

Étape 1



Étape 2 : lorsque le joueur aura cliqué, il aura le choix entre se connecter, s'il possède déjà un compte, ou de s'en créer un.

Étape 2



Étape 3 : si le joueur possède un compte, il sera envoyé à l'étape 4. Lorsque le joueur veut créer un compte, il devra renseigner certains champs.

Étape 3



Étape 4 : ensuite, le joueur pourra rejoindre une partie si des joueurs sont déjà en attente ou en créer une simplement en cliquant sur le bouton "Join".

Étape 4



Étape 5 : enfin, le joueur sera en attente dans cette salle. La partie se lancera lorsque chaque joueur aura cliqué sur le bouton “Prêt” !

Étape 5



Déroulement d'une partie

1) Pose de tuiles

Lorsque le joueur pioche une tuile, il doit la poser sur le plateau. Cependant, il doit faire en sorte qu'elle respecte la continuité de la zone où il souhaite la mettre : à la suite d'une ville, d'une route ou d'un champ. Il peut modifier le sens de la tuile en cliquant sur les flèches gauche ou droite du clavier. Si le joueur essaie de poser une tuile dans une zone où il ne continue pas une ville, une route ou un champ, cette action lui sera impossible.

Dans le cas rarissime où le joueur ne trouve pas d'emplacement possible sur la grille, la tuile sera remise dans la pioche. Ainsi, le joueur pourra alors, uniquement dans ce cas, repiocher une nouvelle tuile.

2) Pose de pions

Après la pose d'une tuile, le joueur verra des étoiles apparaître sur la tuile lui indiquant les emplacements possibles pour poser un de ses pions. Deux choix s'offrent à lui : en poser un ou ne pas en poser un.

S'il choisit de le poser, il devra le faire aux emplacements prévus indiqués par les étoiles. S'il essaie un autre endroit, cela lui sera impossible. Lorsque le pion estposé, le joueur devra cliquer sur "fin de tour" pour que le joueur suivant puisse jouer. S'il ne veut pas poser de pion, il lui suffira simplement de cliquer sur le bouton "fin de tour".

Evaluation des zones

Une zone est une succession de tuiles formant, un bout ou un chemin fermé, un bout ou une ville fermée ou une abbaye. L'évaluation d'une zone peut se faire durant la partie lorsque la zone est fermée, ou à la fin de la partie si les joueurs n'arrivent pas à clôturer toutes les zones. Il est possible qu'une zone puisse avoir plusieurs pions (du même joueur, ou de joueurs différents). Cela arrive lorsque deux chemins ou deux villes se rejoignent. Le partage de points se fait en fonction du nombre de pions sur la zone. Si tous les joueurs ont le même nombre de pions, alors ils marquent chacun la totalité des points de la zone. Sinon, le joueur ayant le plus de pions marque la totalité des points de la zone et les autres joueurs aucun. Lorsqu'une zone est fermée, chaque joueur ayant des pions sur cette dernière les récupère. Rappelons qu'une zone sans pion sera ignorée dans le comptage des points.

1) Chemins

Un chemin est dit complet lorsqu'il est composé, à ses deux extrémités, des tuiles village, ville ou abbaye. Aussi, un chemin peut être complet lorsqu'il est un circuit ; c'est-à-dire que ce chemin forme une boucle. Lorsqu'un chemin est complété ou non, il rapporte toujours un point par tuile. Par exemple, si un joueur forme une boucle avec 6 tuiles chemins, cela lui rapporte 6 points.

2) Villes

Une ville est complétée lorsqu'elle est entièrement entourée de murailles. Chaque ville complétée rapporte 2 points par tuile. Si une tuile possède un blason, alors cette tuile rapporte 2 points supplémentaires ; c'est-à-dire 4 points. Si la ville n'est pas complétée, elle ne rapporte qu'un point par tuile. Si une tuile a un blason dessus, alors cette tuile rapporte 1 point supplémentaire ; c'est-à-dire 2 points. Par

exemple, si une ville est composée de 8 tuiles dont 2 avec un blason et que cette ville est complétée, le joueur avec le plus de pions dans cette ville remporte 20 points ($8*2+2*2$). Pour une ville non complète, le joueur remporte 10 points.

3) Abbayes

Une abbaye est complétée lorsqu'elle est entourée par 8 tuiles. Dans ce cas, le joueur remporte 9 points et, rappelons-le, il reprend son pion. Si à la fin d'une partie une abbaye n'est pas complétée, le joueur récupère autant de points que le nombre de tuiles qui l'entourent plus un. Par exemple, si l'abbaye est entourée de 6 tuiles, le joueur remporte 7 points.

Exemple



<https://ludygame.com/produit/carcassonne-jeu-de-societe/>

Encadré ROUGE : un chemin complet

Encadré VERT : un chemin non complet

Encadré BLEU : une ville complète

Encadré VIOLET : une ville non complète

Encadré NOIR : pion