

## Projet CSI 2772:

**But du jeu:** Chainer les cartes du même type d'haricot pour gagner des pièces

**Gagnant :** c'est le joueur avec le plus de pièce à la fin du jeu.

**Nombre de chaîne maximum :** 3 par joueur

Chaque chaîne peut juste être formé d'un seul type d'haricot.

Ex : chaîne de Blue, chaîne de Stink, chaîne de Chili

**Debut du jeu:**

- Chaque joueur reçoit 5 cartes haricots en main.
  - **NB: Les cartes dans la main d'un joueur doivent être maintenu trier**
- Le reste des cartes constitue la pioche (plateforme de tirage) ou deck

**Au Cours du jeu: Déroulement d'un tour**

1. Si l'autre joueur a laissé des cartes haricots en échange dans le tour précédent (à l'étape 5), le joueur peut ajouter ces cartes haricots à sa/ses chaînes ou les jeter.
2. Le joueur joue alors la première carte de sa main.
  - ❓ Si le joueur n'a actuellement pas de telle chaîne sur la table
    - i. Une vieille chaîne sur la table devra être liée et vendue. Si la chaîne vendue n'a pas atteint la longueur suffisante le joueur peut recevoir 0 pièce
    - ii. Une nouvelle chaîne doit commencer (Une chaîne correspondant au type de haricot de la carte qu'il vient de jouer)
3. L'étape 2 peut être répéter si le joueur le souhaite
4. Puis, le joueur a la possibilité de se débarrasser d'une carte arbitraire (pas nécessairement dans l'ordre) de sa main dans la pile au rebut de face visible.

5. Le joueur tire 3 cartes de la pioche (deck), et les place en échange(c'est-à-dire le joueur place les 3 cartes dans la trade area).

- ❓ Le joueur tire des cartes de la pile au rebut (discard pile) et les place dans la trade area aussi longtemps que la carte corresponde à l'une des haricots en échange (trade area).

Ex: trade area : R R S et Discard Pile top : **R**

=> trade area: RRS**R**

- ❓ Une fois que la carte supérieure (top) ne correspond pas (ou la pile est vide), le joueur peut soit chaîner les cartes ou les laisser en échange(c-a-d dans la trade area) pour le joueur suivant.
- ❓ Comme à l'étape 2, si le joueur n'a actuellement pas de telle chaîne correspondante à l'haricot de la carte, une ancienne chaîne sur la table devra être liée et vendue, et puis une nouvelle chaîne est lancée.

6. Le joueur achève son tour en piochant 2 nouvelles cartes, qui seront bien sûr placées derrière la dernière carte de sa main.

NB:

- À chaque fois qu'un joueur lie une chaîne et la vend (étapes 2, 3 ou 5), le joueur reçoit des crédits en échange pour la chaîne
- Pas plus de trois chaînes peuvent être formées simultanément par un joueur pendant le jeu.

**Fin du jeu: Le jeu se termine quand la plate-forme de tirage (deck) est vide**

**Glossaire:**

- **Deck:** contiendra d'abord toutes les cartes qui devront être mélangées pour produire un ordre aléatoire, puis les mains des joueurs sont distribuées, et pendant le jeu les joueurs tirent les cartes du Deck.
- **DiscardPile:** Contiendra les cartes dont les joueurs se débarrassent à l'étape 4. et à l'étape 1 au cas où il décide de jeter les cartes laissées en échange par le joueur précédent.