
LAYING GRASS GAME

INSPIRED FROM THE DEVIL'S PLAN

MANUEL DE JEU

RÉALISÉ PAR ABDOULAYE TOURE ET JEFFREY BURLURAUX

SOMMAIRE

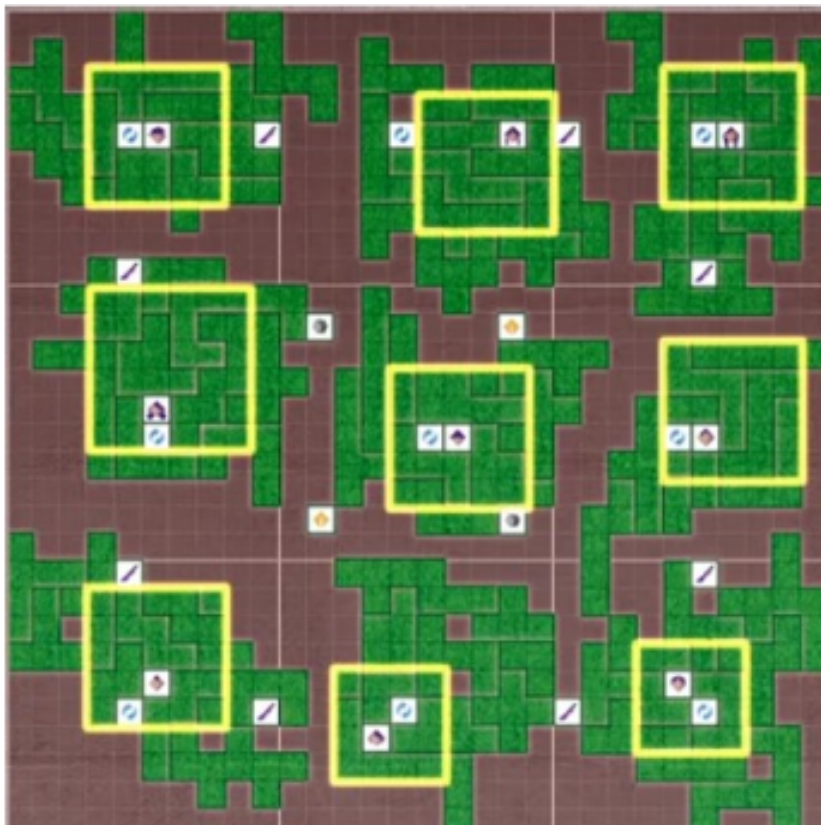
1. Rappel des règles

2. Installation et lancement

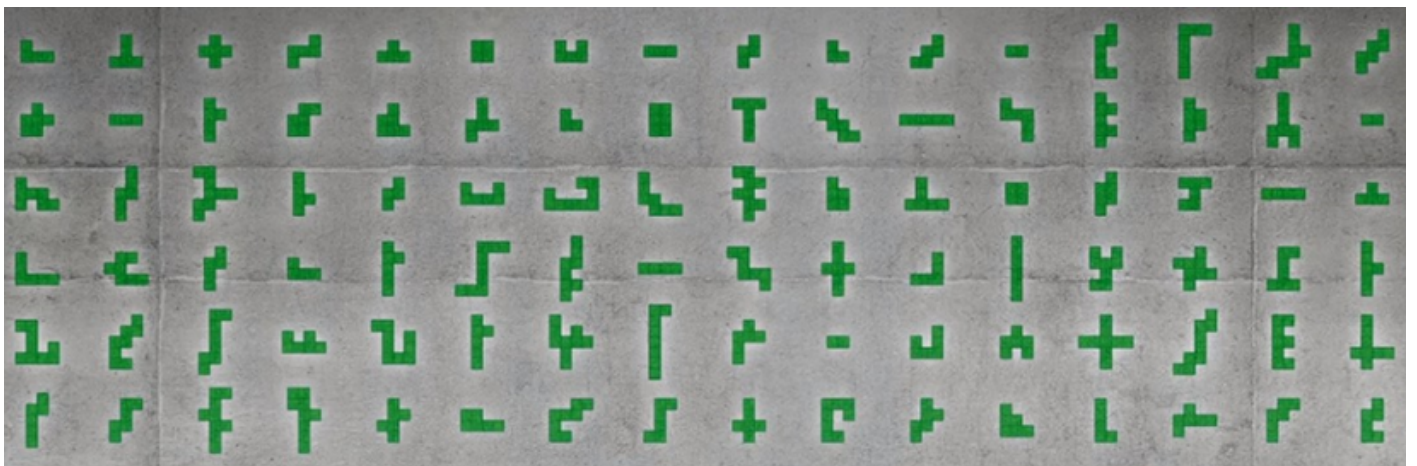
3. Prise en main de l'interface

1. RAPPEL DES REGLES

Le jeu, du laying grass , joué par 2 à 9 joueurs, consiste à placer des tuiles d'herbe sur un plateau de territoire basé sur une grille pour étendre son territoire, dans le but de créer le plus grand territoire carré. La taille de la grille varie de 20x20 pour 2 à 4 joueurs à 30x30 pour 5 à 9 joueurs. Le gagnant est celui qui parvient à couvrir le plus grand carré à la fin.



Le processus du jeu commence par les joueurs entrant un nom et choisissant une couleur. Chacun reçoit une tuile de départ 1x1 et un bon d'échange de tuile. Les tuiles, au nombre de 96, sont définies dans un ordre prédéterminé mais aléatoire.



Les joueurs reçoivent une tuile d'herbe à leur tour et peuvent utiliser un bon d'échange pour choisir une tuile parmi les cinq suivantes. Les tuiles doivent être placées de manière à toucher au moins un côté de la tuile de départ du joueur



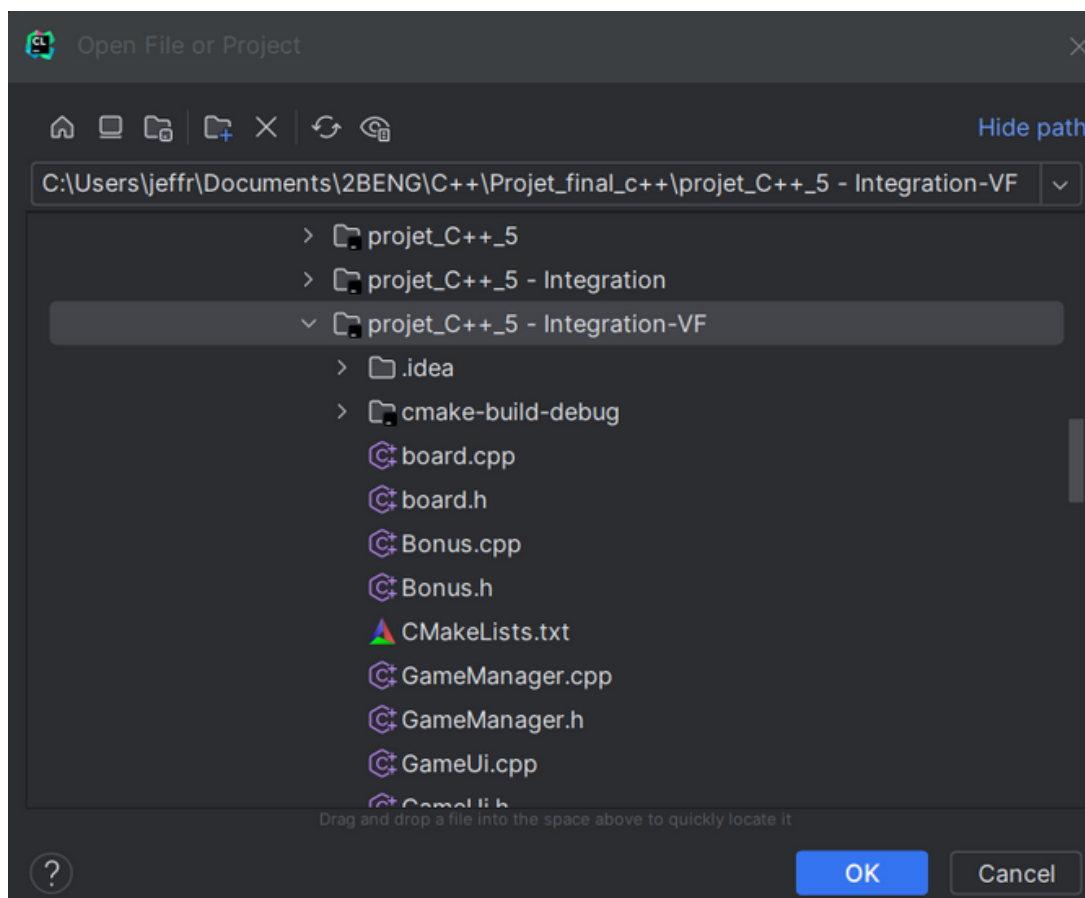
Le jeu dure neuf tours, avec la possibilité d'échanger un bon contre une tuile 1x1 à la fin. Des carrés bonus sur le plateau offrent des avantages spéciaux, comme des coupons d'échange de tuile, des carrés en pierre, et des carrés de vol qui doivent être utilisés immédiatement.

2. INSTALLATION & LANCEMENT

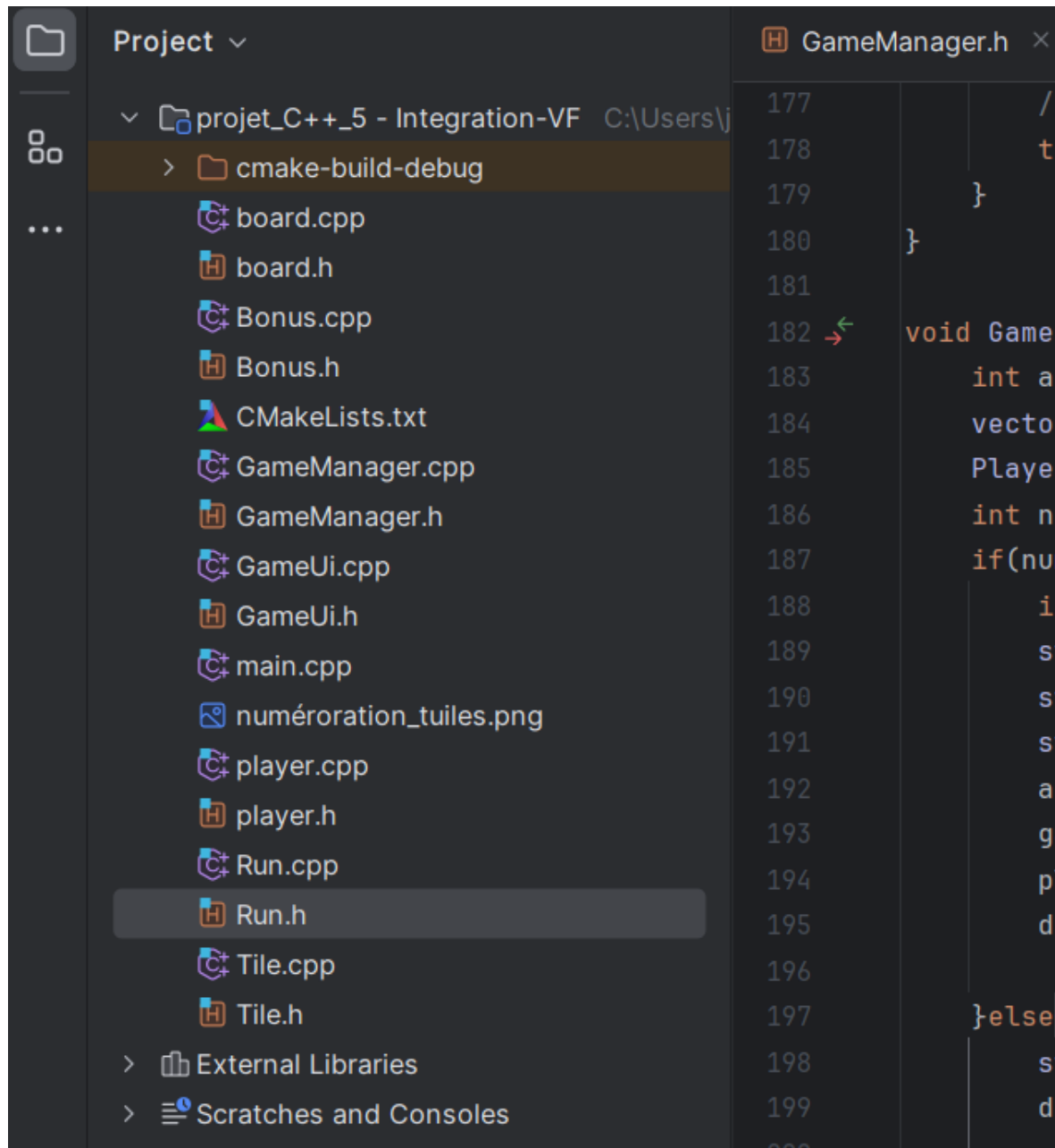
Tout d'abord téléchargez et extrayez notre dossier compressé " laying-grass-game" contenant le code source du jeu .



Copiez le code source tout en haut dans la barre de tâche puis ouvrez un éditeur de code prenant en charge le langage c++ (CLion de préférence). Dans votre éditeur de code collez le chemin d'accès au dossier puis ouvrez le .



Recherchez dans la vue du dossier le fichier nommé “Run.cpp” . lancez et voilà! vous êtes prêts à jouer !



3. PRISE EN MAIN DE L'INTERFACE

Une fois le fichier run lancée vous accédez au menu du jeu .C'est le moment de configurer votre partie ! Entrez un nombre de joueur, puis saisissez à tour de rôle un nom , ainsi qu'un choix de couleur

```
Bienvenue dans le jeu Lay Grass!
Entrez le nombre de joueurs (de 2 a 9) :2
  Les codes de couleur sont les suivants :
Code couleur 0
Code couleur 1
Code couleur 2
Code couleur 3
Code couleur 4
Code couleur 5
Code couleur 6
Code couleur 7
Code couleur 8
Code couleur 9
Code couleur 10
Code couleur 11
Code couleur 12
Code couleur 13
Code couleur 14
Code couleur 15
Entrez les noms et les couleurs des joueurs :
Joueur 1 :Lucie
  Choisissez une couleur (de 0 - 15) pour Lucie :5
Joueur 2 :Abdoulaye
  Choisissez une couleur (de 0 - 15) pour Abdoulaye
:9
```


The current board:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0
1
2
3
4
5
6	1	2
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19

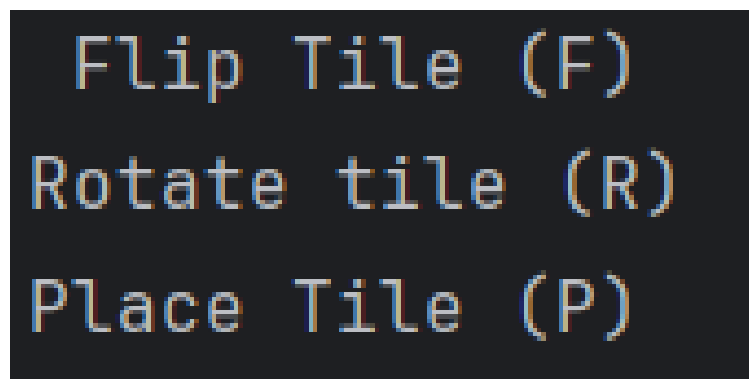
voici votre grille de jeu. les joueurs peuvent y placer des tuiles dans un ordre prédéfnie



Dans un premier Temps , 3 actions sont proposées au joueur:

- T - si le joueur est satisfait et veut jouer sa tuile
- E - si le joueur veut échanger sa tuile
- D - si le joueur souhaite afficher à nouveau la liste de tuiles suivantes

Une fois la tuile saisie , celle ci peut etre retournée ou inversée par le joueur. enfin , elle est placée viza l'entrée de coordonnées .



```
Flip Tile (F)
Rotate tile (R)
Place Tile (P)
```

UDes messages d'erreur son affichés en cas d'action impossible.

le gagnant est le joueur ayant le plus grand carré plein sur la grille . Bon jeu !!!!!