

Splendor

LEDOUX JOHAN
THAYANANDAN
ABIDESH

Présentation

Splendor est un jeu de stratégie dans lequel les joueurs doivent obtenir des points de prestige en achetant des **Cartes de Développement** avec des **Gemmes** .

Achetez les meilleures cartes pour gagner le plus de prestige possible.

Lancement du jeu. Comment jouer ?

Lancement du jeu :

Lancez le jeu avec la commande : **java -jar Splendor.jar**

- Lorsque le jeu commence, le programme va demander la version du jeu que vous voulez lancer (**entre 0 et 3**) :
 - **Version 0** - La version beta du jeu sans les réservations et sans les nobles (dans le terminal).
 - **Version 1** - La version complète du jeu.
 - **Version 2** - Affichage graphique de la version complète, dès que le jeu sera lancé toutes les actions s'effectueront dans la fenêtre graphique.
 - **Version 3** - Ajout de la compatibilité de l'extension “**Les Cités**”, uniquement en affichage graphique.
- Entrez ensuite un numéro **entre 2 et 4** pour jouer entre 2 et 4 joueurs.
- Puis, le programme demande le prénom de chacun des joueurs.
- La partie commence juste après.

Affichage dans le terminal (versions 0 et 1)

Lorsqu'un joueur démarre son tour, le jeu affiche son profil.

----- Joueur 1 -----

Prénom: abi

Points prestige = 5

Jetons: white=0 blue=1 green=0 red=2 black=1 yellow=1

Bonus: white=0 blue=0 green=1 red=0 black=1 yellow=0

Cartes réservées: Gemme: green. Prestige: 1. Prix: [...]

- **Jetons** correspond à la liste des *Gemmes* 💎 du joueur.
- **Bonus** correspond à la liste des *Gemmes bonus* 💎 qu'on peut récupérer en achetant des cartes de Développement.
- **Cartes réservées** indique la liste des *cartes que vous avez réservé*.

Le terrain s'affiche également au début d'un nouveau tour, il ressemble à quelque chose comme ceci :

[white=4, blue=4, green=4, red=4, black=4, yellow=4]

1. Gemme: red. Prestige: 0. Prix: [...] - Gemme: red. Prestige: 1. Prix: [...] -
Gemme: blue. Prestige: 0. Prix: [...] - Gemme: white. Prestige: 0. Prix: [...]
2. Gemme: green. Prestige: 2. Prix: [...] - Gemme: red. Prestige: 2. Prix: [...] -
Gemme: black. Prestige: 2. Prix: [...] - Gemme: blue. Prestige: 1. Prix: [...]
3. Gemme: green. Prestige: 5. Prix: [...] - Gemme: black. Prestige: 4. Prix: [...] -
Gemme: black. Prestige: 4. Prix: [...] - Gemme: green. Prestige: 4. Prix: [...]

Comme vous pouvez le voir, les cartes sont triées en trois niveaux et chaque carte est représentée par une ligne **Gemme: red. Prestige: 0. Prix: [...]**, il y a donc 4 cartes par niveau.

Les données entre crochets correspondant à la liste des Gemmes 💎 et leur quantité. Par exemple [white=4, blue=4, green=4, red=4, black=4, yellow=4] correspond aux nombres de Gemmes actuellement présentes sur le plateau. Tandis que **Prix: [...]** représente le prix de chaque carte du terrain.

Tour d'un joueur :

Voici ce qu'il est possible de réaliser pendant votre tour, vous devrez **saisir un numéro entre 1 et 4 pour choisir votre action**.

Si vous réalisez mal la saisie, par exemple que vous voulez acheter une carte alors que vous n'avez pas suffisamment de gemmes, une nouvelle action vous sera alors proposée.

Les différentes actions possibles sont listées dans le tableau suivant :

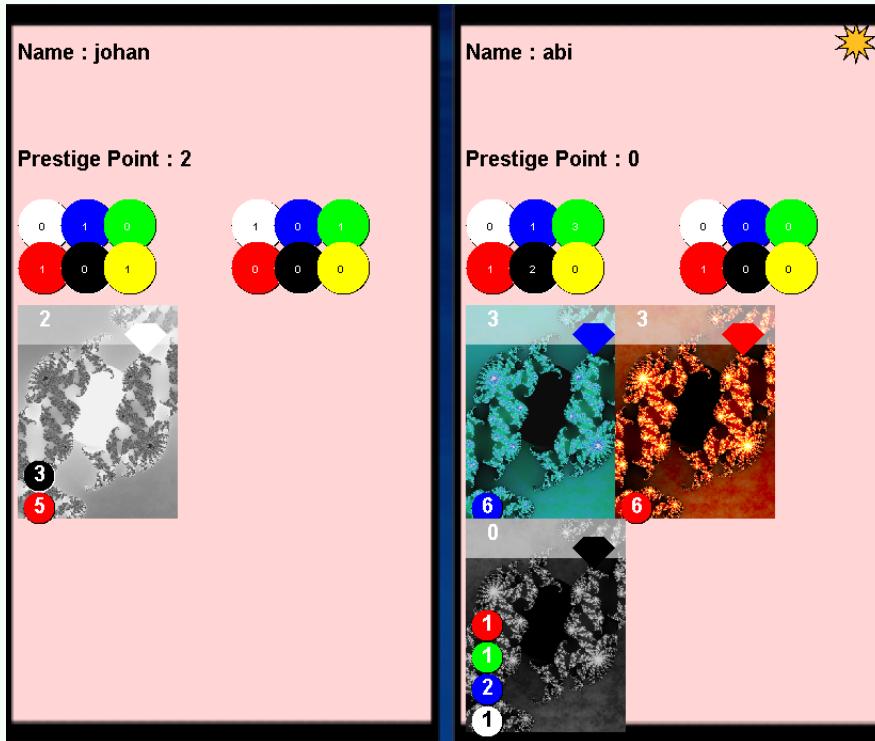
Actions	Explications
Choisir 3 pierres précieuses différentes	Il faut saisir 3 pierres précieuses différentes présentes dans le plateau à l'exception de la pierre jaune. Pour saisir une pierre il faut écrire son nom, par exemple: <u>green</u> pour la pierre verte.
Choisir 2 pierres précieuses identiques	Il faut saisir une pierre précieuse présente dans le plateau , seulement s'il y en a au plus 4 sur le plateau à l'exception de la pierre jaune (cette action prendra donc <u>2 pierres de ce type</u>).
Réserver une carte de Dév et prendre une pierre jaune	Le joueur devra saisir le niveau de la carte ainsi que sa position sur le plateau afin de mettre cette carte de côté pour un futur achat. De plus, il récupère une pierre jaune .
Acheter une carte de Dév ou une carte réservée	Il faudra saisir 1 pour acheter une carte préalablement réservée ou 0 pour acheter une carte présente sur le terrain . La carte devra alors être sélectionnée de la même manière que la réservation.
En cas d'une erreur d'action 	Le joueur pourra <u>recommencer une des actions</u> citées précédemment en saisissant “-1” puis saisir l'action de son choix ou alors il peut <u>recommencer l'action faite précédemment</u> en saisissant un autre nombre quelconque.

Lors de l'achat d'une carte, le joueur gagne des points de prestiges, inscrit sur la carte. De plus, il recevra une gemme (*Gemme bonus* ) qui lui permettra d'avoir une réduction sur son prochain achat et de permettre la visite d'un **Noble**.

Pendant la partie, des **Nobles** peuvent vous rendre visite si vous possédez les ressources nécessaires (*Gemmes bonus*  accumulées grâce aux achat des cartes). Cela vous permettra de gagner 3 points de prestige par **Noble**.

Affichage graphique (versions ≥ 2)

En affichage graphique, après avoir cliqué sur “Jouer”, le plateau du jeu s’affiche.
Les profils des joueurs se situent à droite (4 espaces pour les 4 joueurs) :



Le profil de deux joueurs (les meilleurs joueurs 😊) en pleine partie

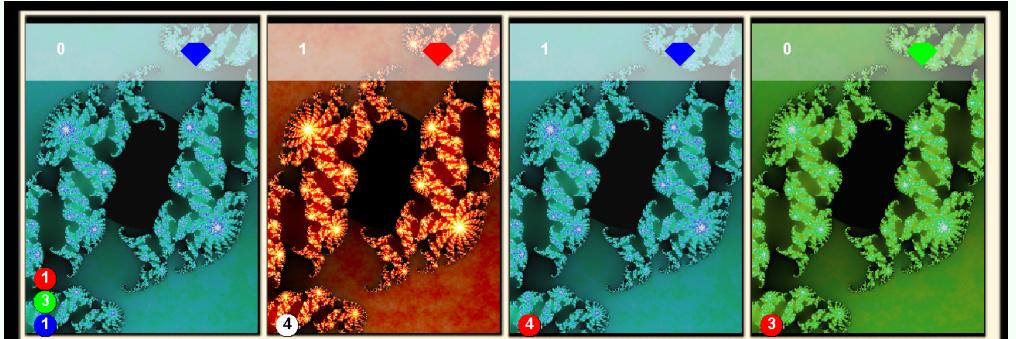
- **Paquet de gemmes (gauche)** - correspond à la liste des Gemmes 💎 du joueur.
- **Paquet de gemmes (droite)** - correspond à la liste des Gemmes bonus 💎 qu'on peut récupérer en achetant des *cartes de Développement*.
- **Cartes affichées dans le profil** - indique la liste des *cartes que vous avez réservé*.

Les cartes de développement se trouvent au centre du terrain.

Chaque carte possède :

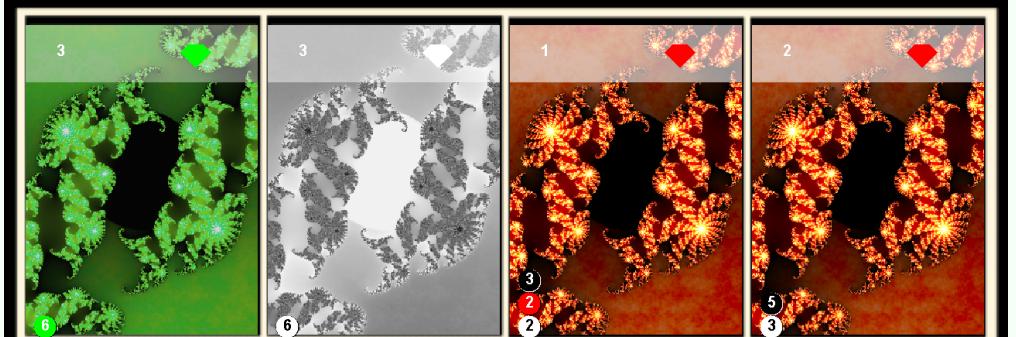
- **Un nombre** - correspond au prestige qu'on obtient en achetant cette carte.
- **Une gemme en haut à droite** - correspond à la Gemme bonus 💎 qu'on obtient en achetant cette carte.
- **Des gemmes en bas à gauche** - indique le prix de la carte, ce qui correspond aux Gemmes qu'il faut dépenser pour acheter cette carte.

Les cartes sont divisées en 3 niveaux, leur position sur le plateau indique le niveau.



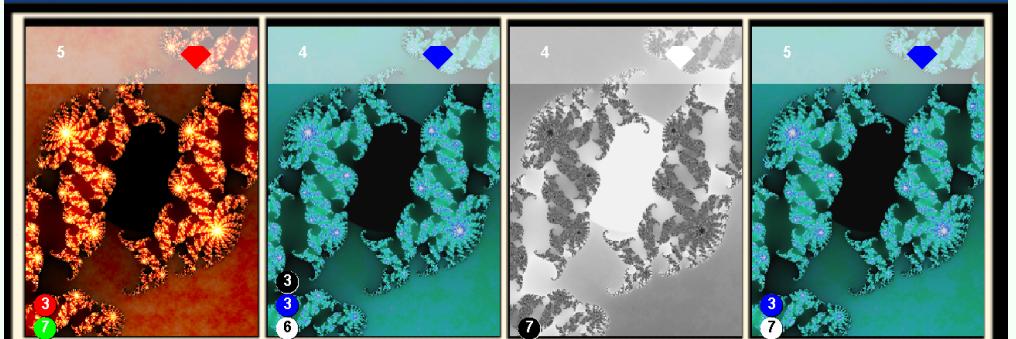
Cartes niveau 1

Les premières cartes pour commencer



Cartes niveau 2

Les cartes intermédiaires pour gagner quelques points



Cartes niveau 3

Les plus grosses cartes qui coûtent vraiment chères

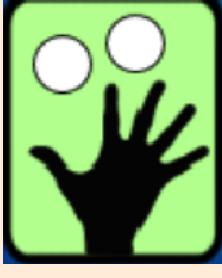
En bas à gauche du plateau se trouve la liste des Gemmes actuellement présentes sur le plateau.



Tour d'un joueur (actions dans l'interface graphique) :

Pour choisir une action pendant votre tour, vous devez cliquer sur une des icônes "windows" à gauche du plateau. Votre tour est indiqué par une étoile sur votre profil. 

Les différentes actions possibles sont listées dans le tableau suivant :

Icônes d'action	Explications
	<p>Choisir 3 pierres de couleurs différentes. Cliquez ensuite sur <u>3 pierres du plateau de couleurs différentes</u> pour les récupérer. Attention, <i>il n'est pas possible de récupérer des pierres jaunes.</i></p>
	<p>Choisir 2 pierres de même couleur. Cliquez ensuite sur <u>2 pierres du plateau de couleurs identiques</u> pour les récupérer. Attention, vous pouvez récupérer des pierres identiques <i>seulement si il y en a au moins 3 sur le terrain et il n'est pas possible de récupérer des pierres jaunes.</i></p>
	<p>Acheter une carte. Cliquez ensuite sur une <u>carte du terrain</u> ou bien sur une <u>carte que vous avez réservé</u> pour confirmer <u>l'achat</u>. Attention, si vous n'avez pas <i>suffisamment de Gemmes pour acheter la carte, l'action sera refusée.</i></p>
	<p>Réserver une carte et prendre une pierre jaune. Cliquez ensuite sur une <u>carte du terrain</u> pour confirmer <u>la réservation</u> et ainsi <u>prendre une pierre jaune</u>. Attention, si vous n'avez pas <i>suffisamment de Gemmes pour acheter la carte, l'action sera refusée.</i></p>



En cas d'une erreur d'action

Si une action a été mal réalisée, le jeu va vous demander de choisir une nouvelle action.

Vous pouvez soit *changer complètement votre action*, soit *relancer l'action précédente* en cliquant dans la case correspondante.

Le déroulement de la partie se déroule de la même manière qu'en version terminale (mais on affiche pas les Nobles, pourquoi ? Et bien c'est une bonne question ça 😐). Non sérieusement, les Nobles ne sont pas affichés car on a eu la flemme de les afficher mais ils fonctionnent correctement).

Quand la partie se termine, la fenêtre graphique disparaît et le nom du joueur gagnant s'affiche dans le terminal.

Améliorations et Extensions

Joueur Robot (versions ≥ 2 du jeu)

Pour qu'un joueur soit interprété comme un “**Ordinateur**”, vous devez le nommer **robot** au début du début du jeu (*seulement dans une partie graphique*).

Les Robots jouent des coups aléatoires en respectant une certaine stratégie, ce qui leur permet d'avoir très souvent l'avantage sur les joueurs humains, je vous assure qu'ils sont **effrayants**. 😬

- Vous pouvez également faire jouer un **Robot contre un autre Robot**, la partie se déroulera à la vitesse de l'éclair (*il est possible que la partie plante*).
Dans la grande majorité des cas, les Robots peuvent s'affronter en duel et les résultats sont affichés dans le terminal à la fin de la partie.

Extension “Les Cités” (version 3 du jeu)

Avec la version 3 du jeu, les Nobles font leur adieu et les Cités sont ajoutées.

Les Cités sont affichées **en haut à gauche du plateau**.

Pour remporter la partie, il faut acquérir **l'une des 3 cités** du terrain.

Il faut donc posséder un certain nombre de points de prestige et un certain nombre de Gemmes bonus 💎.

Lorsque vous obtenez une cité, on attend que tous les joueurs terminent leurs tours, et celui ayant le plus de prestige et de Gemmes remporte la partie !

11	somewhere in france	3 3 3 3
13	big one	3 4
15	idk it looks like paris	5

Fin d'une partie

Qu'importe la version du jeu, lorsqu'un joueur possède **15 points de prestige**, on attend d'abord que tous les joueurs terminent leur tours, puis *celui qui aura le plus de points de prestige et le plus de Gemmes bonus sera déclaré vainqueur* .

(PS: Avec la **version 3** du jeu, les conditions de victoire changent et sont remplacées par celles décrites dans la partie "**Les Cités**".)

