TFE Colone Catane

Introduction

Notre sujet de TFE consiste à réaliser jeu de plateau en python avec un site internet en rapport avec le jeu. Nous avons choisi le jeu “les colons de Catane”.

“Les colons de Catane” est un jeu de plateau et stratégie. L’objectif est de construire des infrastructures pour obtenir 10 points de victoire.

Matériel du jeu

Le plateau est composé de 19 tuiles hexagonale. Le type de terrain des tuiles peut être foret, colline, champ, pré montagne, désert celle-ci produisent respectivement bois, argile, blé, laine, minerai, rien. Chaque tuile reçoit un numéro compris entre 2 et 12. L’ensemble du plateau représente un ile, les bords du plateau sont des plages.

Chaque joueur possède 5 colonies, 4 villes et 15 routes.

Commencement

Chaque joueur lance un fois les dés le joueur qui a fait le plus grand nombre commence. Tout les joueurs vont devoir placer deux colonies et deux routes. Le placement s’effectuera en deux tours un dans le sens horloger et un dans le sens anti-horloger. Enfin chaque joueur décide laquelle de ces colonies va lui fournir les trois ressources de départ. Les types de ressources sont en fonction des trois tuile entourant sa colonies.

Partie

Une partie se joue en tour par tour(sens horloger). Un joueur lance les dés appart si le joueur fait un sept (Voleur) le nombre permet de dire quelle tuile va produire des ressources. La « Banque » va distribuer les ressources aux différents joueurs qui doivent en recevoir. Le joueur du tour peut commercer avec la « Banque » (soit directement soit grâce a un port) ou avec un autre joueur (les échanges peuvent ne pas être équitable). Le joueur peut construire une infrastructures ( route, colonie, ville) s’il dispose des ressources nécessaire. Alors il doit donner les dit ressources a la « Banque ». Le joueur peut aussi acheter une carte développement. Il pourra jouer la carte n import quand a partir du tour suivant.

Lors d’un tour si le joueur fait un 7 avec les dés il déclenche l’évènement Voleur. Le joueur peut déplacer le voleur ce qui bloque la production de la tuile. Si la tuile est occupé il peut piocher une ressource dans la main du joueur propriétaire.