

# Analyse TP1

Jeu Meduris

Par

Luigi Eid

Travail présenté à

Raouf Babari

Collège Bois-de-Boulogne

420-P45-BB: Développement Graphique

25 Février 2020

Ressources : 4 marqueurs, 72 ressources (18 par type), 8 temples (2 de chaque couleur), 32 huttes (8 de chaque couleur), 9 pierres runiques, 1 druide, 1 dé (4 faces +1+1+1, 1 face +1 et 1 face -1), 8 ouvriers (2 par couleur), 4 jetons 100.

PRÉPARATION : Le jeu commence avec la mise en place du plateau. Puisqu'il y a toujours 3 joueurs : on a



le choix des couleurs violet, bleu, vert clair ou rouge et on choisit le côté avec l'icône ; les huttes et temples disponibles seront de 8 huttes et 2 temples; chaque joueur aura 2 ouvriers au début de la partie; chaque joueur doit placer le marqueur de sa couleur sur le 5 de l'échelle des points de victoire. Chaque joueur commencera avec 1 tuile de chaque matière première. On place le druide sur son temple. Finalement, on décide de l'ordre des joueurs et chacun son tour, les joueurs placent leur ouvrier sur le haut plateau de la ressource de son choix.

MODIFICATIONS : PAS DE LIMITES DE RESSOURCES; PAS DE JETONS BONIS; SI LE DÉ TOMBE SUR LE -1, SYSTÈME DÉCIDE UNE RESSOURCE ET TOUT LE MONDE EN PERT UNE.

ÉTAPE 1/2 DU TOUR : On lance le dé. Face +1+1+1 : veut dire que le joueur gagne 1 ressource par ouvrier. Face +1 : veut dire que tous les joueurs peuvent produire 1 ressource de leur choix, peu importe où se trouve leurs ouvriers. Face -1 : Le système décide une ressource et tous les joueurs perdent 1 de cette ressource. S'ils n'en ont pas, alors ils ne perdent rien.

ÉTAPE 2/2 DU TOUR :

Option ressource : on prend un ouvrier, peu importe où il se trouve dans la pile d'ouvriers et on le dépose sur le haut de la pile d'ouvrier du plateau sélectionné. (ON NE PEUT PAS DÉPASSER 3 OUVRIERS PAR PLATEAU). Produit ensuite des ressources dépendamment de la position dans la pile. Les joueurs au plus bas gagne 1 ressource, en deuxième position gagne 2 ressources et le 3<sup>ème</sup> gagne 3 ressources. C'est au tour du joueur suivant.

Option Hutte : Choisir une case vide. S'il n'y a pas de huttes à côtés, le cout des ressources est celui affiché. S'il y a déjà une hutte à côté, cela forme une colonie. Le cout de la hutte est alors multiplié par le nombre de huttes qu'il y aura après l'ajout. La taille d'une colonie est illimitée et elle est délimitée par un temple ou une case vide. Si un joueur veut combler l'espace entre deux colonies, il doit multiplier le nombre de ressources par la taille finale de la colonie. Après avoir fait la transaction, on place une hutte sur la case et on prend la pierre runique associée à la zone qui a subi un ajout. Si un joueur possède la pierre runique, on la prend. On fait avancer le druide d'une case pavée et c'est au tour du joueur suivant.

Option Temple : Choisir une case vide. Utiliser les matières premières demandées et placer le temple. Ne pas toucher aux pierres runiques et déplacer le druide d'une case pavée. C'est au tour du joueur suivant.

LE DRUIDE :

Dès qu'il a parcouru les 3 cases pavées, il fait le tour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'arrête à la hutte la plus proche. Le joueur dont la hutte est visitée par le druide peut faire une offrande. S'il donne une des 2 matières requises, il a 1 point; S'il donne les 2 matières requises, il a le nombre de points correspondant aux nombres de huttes totales dans la colonie; S'il ne fait pas d'offrandes il perd un point. Après cela, le druide continue à la prochaine hutte de cette colonie et recommence le même processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de huttes dans la colonie. Extra : si une hutte est construite devant le druide qui vient de parcourir une colonie, le druide recommence à

parcourir la colonie à partir du milieu. Si 4 temples sont bâtis et aucune hutte n'est construite, le druide ne se déplace pas.

Lorsque le druide passe la rivière, on fait un classement intermédiaire. Chaque joueur obtient alors un point de victoire par pierre runique qu'il possède à ce moment-là. La partie continue alors comme d'habitude.

FINALE : La finale se déclenche seulement lorsqu'un joueur pose deux temples et a édifié toutes ses huttes. Tous les joueurs jouent un dernier tour et ensuite la finale commence.

On place alors le dé à côté de la position actuelle du druide. Le druide commence alors à faire des rituels d'offrandes en continue jusqu'à ce qu'il retourne à sa position initiale.

On calcule ensuite les points de cette manière : nombre de points initial + nombre de pierres runiques en possession + nombre de huttes à côtés du temple à gauche + nombre de huttes à côtés du temple de la droite.

Celui qui a le plus de points gagne.

| Classes            | Description                                      | Variables   |
|--------------------|--|---|
| Marqueur           | Informations sur les marqueurs                   | String Couleurs, int []<br>[]Position   |
| Matières Premières | Informations sur les Différentes ressources      | String Matériaux, int quantité  |
| Dé                 | Informations sur le dé                           | Int face (case 1,2,3,4 : +1 matériaux /ouvrier; case 5 : imput choix ressource pour chaque joueur; case 6 : randomize ressource perdu et tous les joueurs perdent 1 ressource)  |
| Joueur             | Contient les éléments d'un joueur.               | Int tour, arraylist<br>MatierePremieres(case 0 : bois, case 1 : laine, case 2 : cuivre, case 3 : pierre), int<br>templesDisponibles, int<br>huttesDisponibles, arraylist<br>ouvriers, arraylist<br>InventairePierresRuniques,<br>int Pointage |
| Ouvriers           | Contiens les informations générales d'un ouvrier | String Couleur, String<br>Matériaux, int position   |
| Pierres runiques   | Informations sur la pierre                       | String nomPierre, boolean<br>assigné  |

|          |  |  |
|----------|--|--|
| Druide   | Informations sur le druide                   | Int [] [] Position, boolean fleuveTraversé   |
| Plateau  | Contient les éléments nécessaires au plateau | ArrayList<br>MatièresDisponibles;<br>ArrayList OuvriersPlacés;<br>Int [] [] Positions; String RessourceNecessaire1; String RessourceNecessaire2; |
| Temples  | Informations d'un temple                     | String Couleur; int [] [] Position;  |
| Huttes   | Informations sur les Huttes                  | String Couleur; int [] [] Position; String RessourceNecessaire1, String RessourceNecessaire2   |
| Colonies | Informations sur les colonies                | Arraylist ColoniesDroite;<br>Arraylist ColoniesGauche;<br>ArrayList ColonieEntière;  |

Méduris



JOUEUR 1

Ressources:

Temples Disponibles: 2

Huttes Disponibles: 8

Bois: 1

Laine: 1

Cuivre: 1

Pierre: 1

Miner Ressources

Construire Hutte

Construire Temple

JOUEUR 2

Ressources:

Temples Disponibles: 2

Huttes Disponibles: 8

Bois: 1

Laine: 1

Cuivre: 1

Pierre: 1

Miner Ressources

Construire Hutte

Construire Temple

JOUEUR 3

Ressources:

Temples Disponibles: 2

Huttes Disponibles: 8

Bois: 1

Laine: 1

Cuivre: 1

Pierre: 1

Miner Ressources

Construire Hutte

Construire Temple

Choix Couleur

Choisissez la couleur du Joueur1

Rouge

Vert Clair

Violet

Bleu

OK