

# Le Labyrinthe

## Manuel d'utilisation

Par  
PRZYBYLSKI Bastien et  
DESPRES Antoine

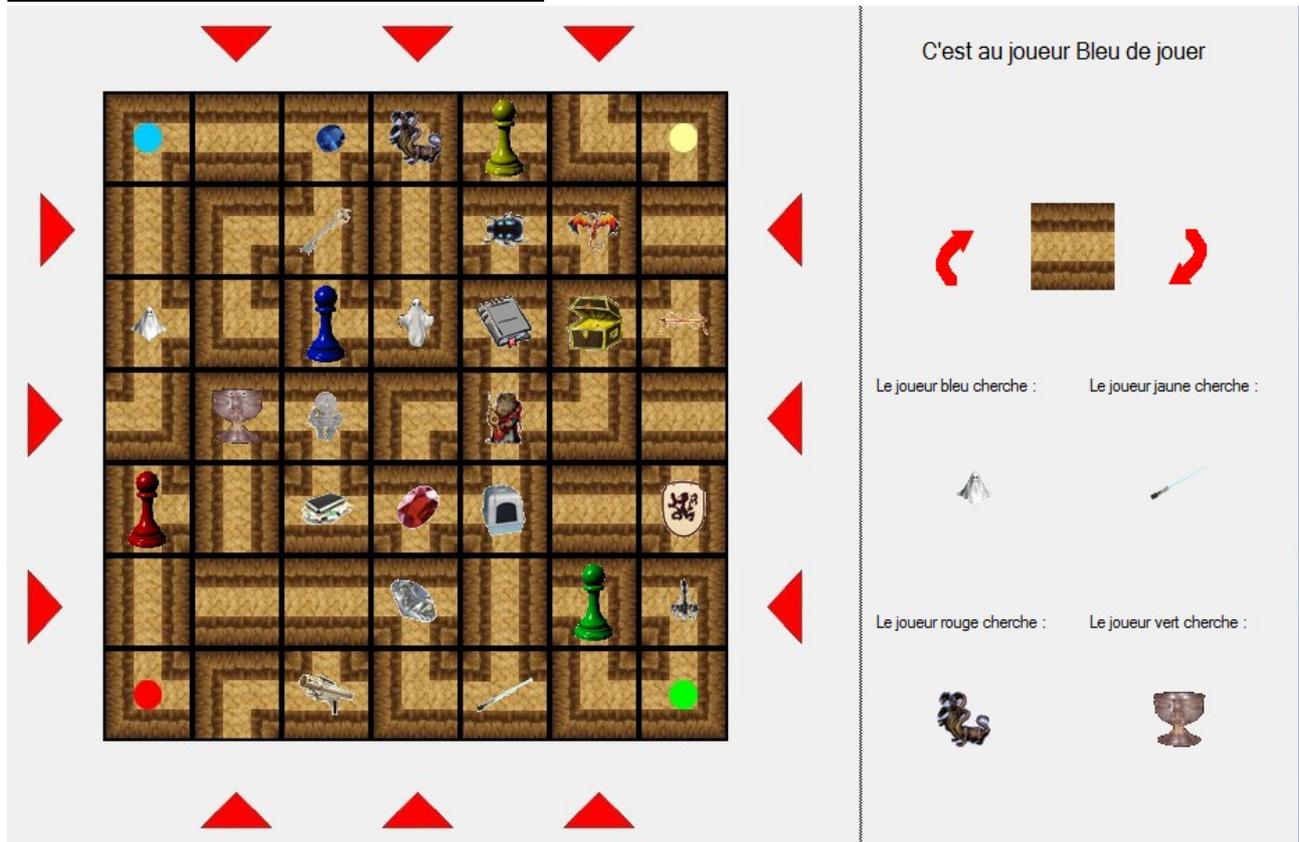
### Installation du jeu :

- Placer l'exécutable et le dossier images dans un même répertoire.
- Sur une plate-forme Windows, double cliquez sur l'exécutable pour le lancer.

### But du jeu:

Rendez vous dans le labyrinthe et parcourez le à la recherche de trésors. Vous devez trouver un certain nombre de trésors avant de pouvoir vous enfuir et gagner la partie !

### Présentation de l'interface :



Vous pouvez voir à gauche le plateau. Le plateau est découpé en 49 cases pouvant contenir des trésors (symbolisés par des images). Les joueurs sont représentés par des pions.

Les flèches rouges indiquent où il est possible d'insérer la case libre. Attention, toutes les couloirs du labyrinthe ne peuvent être modifiés, réfléchissez bien avant d'agir.

Sur la droite vous voyez le nom du joueur en train de jouer (ici le joueur bleu) suivi de la case libre (que vous pouvez faire pivoter en cliquant sur les flèches rouges).

Juste en dessous vous pouvez voir quels sont les trésors que vous recherchez. Lorsqu'un joueur se déplace la case libre et les flèches d'insertion ne sont plus visibles.

## Déroulement d'une partie :

Tout d'abord il vous sera demandé le nombre de participants. Vous pouvez y jouer jusqu'à 4 ! Il vous suffit de cliquer sur le bouton correspond et la partie sera créée. Afin d'éviter tout bug, il est conseillé de ne pas fermer cette fenêtre en cliquant sur le croix en haut à droite.

Chaque joueur se verra attribuer un certain nombre de trésors. Seul le premier trésor de chaque joueur est connu. A vous de piéger vos adversaires dans une impasse tout en vous rapprochant de votre butin !

Une fois la partie lancée, les joueurs joueront à tour de rôle, en commençant par le joueur Bleu, suivi du Jaune, du Rouge puis du Vert :

- Le joueur peut, s'il le désire, faire pivoter la case libre visible sur la droite à l'aide des deux flèches.
- Ensuite le joueur doit cliquer sur une des flèches disposées autour du plateau de jeu afin de l'insérer. La case est alors insérée directement sous la flèche, décalant toute les autres cases de la ligne/colonne. Une case sera éjectée et deviendra la nouvelle case libre.
- Le joueur est obligé de se déplacer. En cliquant sur n'importe quelle case du labyrinthe accessible, le pion du joueur s'y rendra.
- Si le trésor que vous arrivez sur la case contenant le trésor que vous recherchez, il est à vous ! S'il vous reste des trésors à trouver le prochain vous est révélé... sinon vous avez gagné la partie !

La partie est donc terminée lorsque l'un des joueurs trouve tout les trésors qui lui ont été attribués.

## Règles supplémentaires :

Si un joueur est éjecté de la partie lorsque le labyrinthe est modifié, il est alors replacé comme par magie sur la case qui vient d'être insérée.

Tous les joueurs peuvent être sur la même case.

Il est possible de modifier les images. Les images de trésor doivent être en 60x60px, sur fond transparent. Les images des cases doivent être en 60x60px. Les images des flèches d'insertion doivent être en 30x60px sur fond transparent tandis que les flèches pour pivoter doivent être en 45x45px.