



Bienvenue sur GRAPH-T.

Vous avez été sélectionnés comme testeurs pour le programme GRAPH-T. GRAPH-T est une organisation rassemblant des personnes dotées d'excellentes capacités du monde entier pour créer un monde meilleur et plus agréable.

Le but de ce test n'est pas divulgué au c.

GRAPH-T contactera ultérieurement les testeurs avec d'excellents résultats.

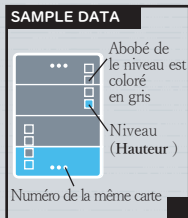
On va commencer par expliquer le test!

Contenu

Manuel d'instructions (ce document) 1 feuille

52 cartes (répartition ci-dessous)

- 4 cartes grises
- 7 cartes dont rouge
- 8 cartes dont jaune
- 10 cartes contenant du bleu ciel
- 11 cartes contenant du violet
- 12 cartes dont c



Chaque carte a un niveau (hauteur) défini.

Toutes les parties de la carte au-dessus du niveau sont remplies de gris.

Dans le tableau ci-dessous, le nombre de chaque carte est indiqué.

Le nombre de chaque carte est le même que celui des cercles blancs au bas de la carte.

Niveau	1	2	3	4	5	6	Hauteur de 1 niveau
■	4						1
■	4	3					1/2
■	3	3	2				1/3
■	3	3	2	2			1/4
■	3	3	2	2	1		1/5
■	3	3	2	2	1	1	1/6

De plus, en haut à droite et en bas à gauche de la carte, le niveau maximum de la couleur et le niveau de cette carte sont indiqués par le nombre de cercles blancs. C'est une bonne idée de garder cela à l'esprit lorsque vous devez prendre des décisions rapides.

Préparation

Chaque testeur prend une carte grise et met les cartes grises d'autres dans la boîte. Mélangez ensuite toutes les cartes restantes et distribuez le même nombre de cartes à tous les testeurs. Gardez les cartes distribuées dans votre main et ne les montrez pas aux autres. Les cartes que vous avez en main sont appelées votre main. Une fois que vous avez décidé qui est la personne la plus grande ou qui jouera la carte en premier comme bon vous semble, vous êtes prêt à tester.

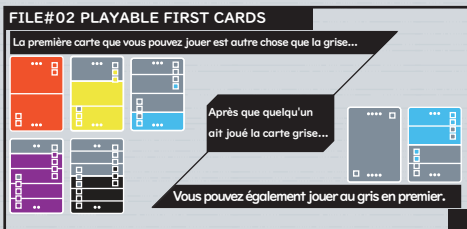
FILE#01 GRAYED CARDS



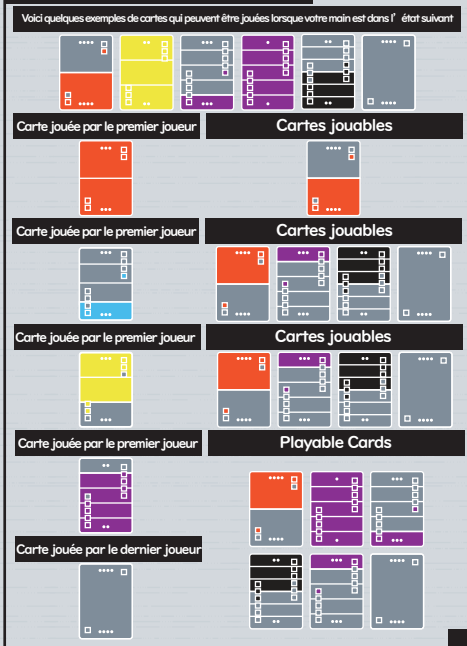
Procédure de test

Le premier testeur à jouer une carte doit sortir une carte de son choix de sa main, rouge, jaune, ciel, violette ou noire, face visible devant lui. Lorsque vous jouez une carte, placez-la de manière à ce que la couleur que vous avez choisie soit tournée vers vous. Pendant le test, si quelqu'un a déjà joué au jeu, placez devant vous une carte de votre choix parmi l'une des six couleurs, dont le gris. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le testeur suivant doit jouer une carte de sa main de la même couleur que la première carte jouée.

Si le testeur avant vous a joué une carte grise ou une carte contenant du gris, jouez une carte qui est soit de la même couleur que la première carte jouée, soit grise. Tant que le testeur n'a pas de carte de la même couleur que la première carte jouée, il doit retourner la carte contenant du gris ou utiliser une carte grise pour jouer du gris. Si le testeur ne possède pas de carte contenant du gris, il peut jouer n'importe quelle carte.

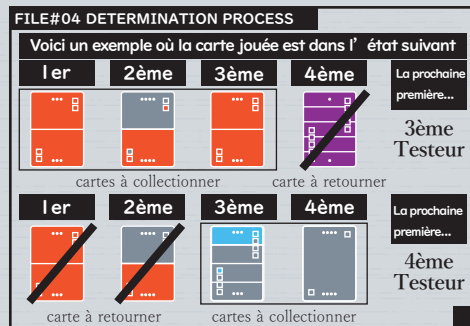


FILE#03 AVAILABLE CARDS



Une fois que tous les testeurs ont joué une carte, on est décidé qui jouera en premier au tour suivant. Le testeur dont la carte est la plus colorée dans la couleur de la première carte jouée ou grise (le joueur avec la hauteur verticale la plus élevée) jouera la carte en premier.

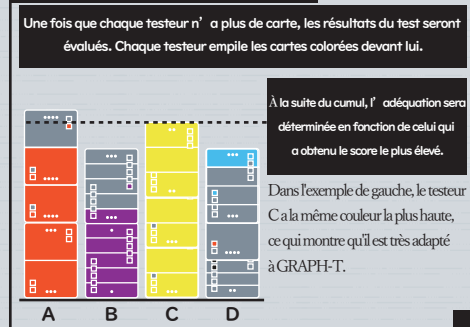
Si deux testeurs ont des cartes de même hauteur, le testeur qui a joué la dernière carte joue alors la première carte. Le prochain testeur qui jouera une carte en premier devra récupérer uniquement les cartes de la même couleur que lui parmi les cartes de chacun, dans le sens de leur couleur. Il sépare ensuite les cartes par couleur et les place face visible devant lui avec sa carte dessus. On garde toutes les autres cartes face cachée et regroupées près de la boîte. Jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes en main, on répète cette étape.



Fin du test

Quand chaque testeur n'a plus de cartes, chaque testeur empile des cartes de la même couleur sur la pile de cartes devant lui afin que les couleurs soient liées. Lors de l'empilement, les cartes ne peuvent pas être retournées et empilées. Le testeur qui a accumulé la hauteur verticale la plus élevée de la partie colorée des cartes empilées est le testeur le plus adapté pour GRAPH-T. S'il y a deux testeurs ou plus ayant la hauteur la plus élevée, nous comparerons les couleurs avec la hauteur verticale la plus élevée suivante et considérerons celle avec la hauteur la plus élevée comme étant plus appropriée. Si la hauteur est toujours la même, alors on peut dire que ce test a eu un résultat très significatif!

FILE#05 EVALUATION PROCESS



Test simple

Si vous n'avez pas assez de temps pour tester, ou si vous testez avec seulement deux testeurs, veuillez démarrer le test après avoir mis les cartes grises et les cartes contenant du noir dans la boîte.

Vous pouvez mettre les deux cartes dans la boîte, ou seulement la carte grise.

Si vous mettez les cartes grises dans une boîte, commencez à vous préparer en distribuant les cartes restantes.

Programme de réponse automatique (facultatif)

Pas assez de testeurs?

GRAPH-T vous prêtera jusqu'à 3 IA capables de répondre automatiquement.

Veuillez ajuster le nombre de testeurs, y compris l'IA, entre 2 et 4.

L'IA est programmée pour répondre avec deux règles.

Lorsque vient le tour du programme de réponse automatique, quelqu'un doit retirer de la main de l'IA la carte déterminée par les règles.

Retourner les cartes de l'IA face visible pour que tous les testeurs puissent les voir. Merci de rendre l'IA prête à la fin du test.

[Règle]

1. Si vous pouvez jouer une carte grise, jouez une carte grise.
2. Jouez toujours la carte la plus haute de votre main.
S'il y a deux candidats ou plus, jouez la carte avec le plus grand nombre de cartes de la même couleur parmi les cinq couleurs de votre main hors gris.
3. S'il n'y a pas de couleurs disponibles, jouez la carte la plus haute parmi les couleurs les plus nombreuses, à l'exclusion du gris.

Générique

Le design du jeu	Asuka (With Token)
Ouvrages d'art	Asuka (With Token)
Caricature des règles d'explication	Kirinnabe
Traduction	Asuka (EN) Maki NIIKURA NISHIMURA (FR) Trustdate LTD (GE) Arlangs Translation Team (CN)

Nous tenons à vous remercier tous pour votre soutien afin d'améliorer Programme GRAPH-T:

きりんなべ様、佐藤敏樹様、だかこ様、たかひろ様、たぎざわまさかず様、ねこひげーむず様、フェイ様、柚井ゆい様

English/Deutsch/Français/ 中文

Please download this manual from below QR code. /

Bitte laden Sie das Handbuch über den untenstehenden QR-Code herunter. /
Veuillez télécharger le manuel à partir du code QR ci-dessous. /
请通过下面的二维码下载说明书。

お問合せ /Contact/Kontakt/Contactez/ 联系

Mail: info@with-tomorrow.com

X: @withtoken_tw

