

SNT – 03

Donjons et Python

Alexis Lamiable

Septembre 2025

Règles du jeu

Le jeu :

0. Chaque équipe a **10 points de vie** et un score de **0**
1. On **tire une carte** pour chaque équipe
2. On suit les instructions
3. On recommence en 1.

Les règles :

1. 0 points de vie : le score revient à 0
2. Le plus gros score gagne à la fin



Étape 1 – Conditions de survie

```
if couleur == 'coeur':  
    pv = pv + 1  
elif couleur == 'pique':  
    pv = pv - 1  
elif couleur == 'trefle':  
    score = score + 1  
else:  
    pass
```



Étape 2 – Résultats variables

```
if couleur == 'coeur':  
    pv = pv + valeur  
elif couleur == 'pique':  
    pv = pv - valeur  
elif couleur == 'trefle':  
    score = score + valeur  
else:  
    pass
```



Étape 3 – Et des ennemis coriaces

```
if couleur == 'coeur':  
    pv = pv + 2  
elif couleur == 'pique' and valeur >= 7:  
    pv = pv - 10  
elif couleur == 'pique':  
    pv = pv - 1  
elif couleur == 'trefle':  
    score = score + valeur  
else:  
    pass
```

Étape 4 – Se protéger

```
if couleur == 'carreau':
    bouclier = True
elif couleur == 'coeur':
    pv = pv + 2
elif couleur == 'pique' and valeur >= 7:
    if bouclier == True:
        pv = pv - 5
    else:
        pv = pv - 10
elif couleur == 'pique':
    pv = pv - 1
elif couleur == 'trefle':
    score = score + valeur
else:
    pass
```

Étape 5 – les As

```
if valeur == 14:                # 14 = As
    pv = pv + 3
    while couleur != 'trefle':
        tirer_une_carte()
    score = score + valeur
elif couleur == 'coeur':
    pv = pv + 2
elif couleur == 'pique' and valeur >= 7:
    if bouclier == True:
        pv = pv - 5
    else:
        pv = pv - 10
elif couleur == 'pique':
    pv = pv - 1
elif couleur == 'trefle':
    score = score + valeur
else:
    pass
```

Étape 6 – Avance rapide

```
if valeur == 14:           # 14 = As
    for i in range(0, 3):
        tirer_une_carte()
        score = score + valeur
elif couleur == 'coeur':
    pv = pv + 2
elif couleur == 'pique' and valeur >= 7:
    if bouclier == True:
        pv = pv - 5
    else:
        pv = pv - 10
elif couleur == 'pique':
    pv = pv - 1
elif couleur == 'trefle':
    score = score + valeur
else:
    pass
```