

Jeu de cartes à collectionner

Tableau des Règles Officielles.

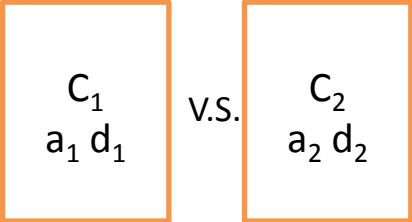
Position carte attaquée	Attaque	Défense
Valeur carte attaquante		
>	$D_2 \cdot M_2$	D_2
=	$D_1 \cdot D_2$	$\emptyset$
<	$D_1 \cdot M_1$	M_1

Légende :
• D_i : destruction de la carte C_i .
• M_i : malus point de vie joueur J_i .

Jeu équilibré et ordonné ?

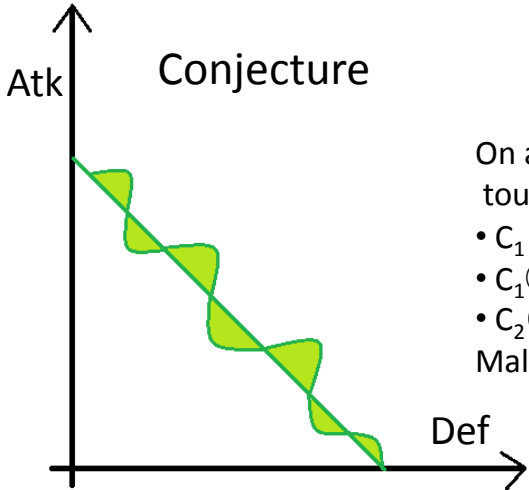
- Un ensemble E est ordonné s'il est muni d'une relation d'ordre $\leq$.
- $\leq$ est une relation d'ordre si elle est réflexive, antisymétrique et transitive c'est-à-dire :
 - Réflexive : Pour tout x dans E , $x \leq x$
 - Antisymétrique : Pour tout x et y dans E , si $x \leq y$ et $y \leq x$ alors $x = y$
 - Transitive : Pour tout x , y et z dans E , si $x \leq y$ et $y \leq z$ alors $x \leq z$.

Affrontement de deux cartes.



Avec deux cartes, $27=3^3$ possibilités !
 $a_1 R_i a_2$, $a_1 R_i d_2$ et $a_2 R_i d_1$, avec i dans $\{1,2,3\}$ et R_i dans $\{<,=,>\}$.

- $a_1 > a_2 \Rightarrow C_1$ en position d'attaque.
- $a_1 < a_2 \Rightarrow C_1$ en position de défense.
- $a_1 = a_2 \Rightarrow$ Si C_1 est en position d'attaque, on compare d'abord son attaque et la défense de C_2 . Sinon, si C_1 en position de défense, on compare d'abord sa défense et l'attaque de C_2 .
- SI C_1 EN POSITION D'ATTAQUE :
 - $a_1 > d_2 \Rightarrow C_1$ en position d'attaque.
 - $a_1 < d_2 \Rightarrow$ La position de C_1 dépend de ce qui suit :
- SI C_1 EN POSITION DE DEFENSE :
 - $d_1 > a_2 \Rightarrow C_1$ en position de défense.
 - $d_1 < a_2 \Rightarrow C_1$ en position d'attaque.



On aimerait dire qu'il n'existe pas de carte « plus forte que » toutes les autres.

- $C_1 \boxplus C_2$ si $(C_1 \boxdot C_2) \wedge \neg(C_2 \boxcirc C_1)$
- $C_1 \boxdot C_2$ si $a_1 \geq \min(\{a_2, d_2\})$
- $C_2 \boxcirc C_1$ si $a_1 \leq \max(\{a_2, d_2\})$

Malheureusement, $\boxplus$ ne définit pas une relation d'ordre.

