

add-tcg

add-tcg

“ Catalogue généré le 2026-05-11

En une phrase

Checklist 6-axes pour intégrer un nouveau Trading Card Game (Lorcana, Pokémon, One Piece, Yu-Gi-Oh, Marvel Snap...) dans l'app boardgame-referee, avec les chemins de fichiers exacts, les patterns à dupliquer et les vérifications end-to-end.

Quand l'utiliser

- Quand tu veux ajouter un nouveau TCG complet au projet boardgame-referee
- Pour intégrer un jeu de plateau plus simple (Ark Nova, Terraforming Mars) — version réduite à 2 axes
- Pour valider qu'une intégration TCG est vraiment terminée et fonctionnelle
- Pour cadrer le niveau d'intégration souhaité (Minimum / Standard / Full premium)
- Quand l'utilisateur évoque juste un nom de TCG ("et si je voulais Lorcana ?") sans dire "ajouter"

Comment l'invoquer

- **Slash command** : `/add-tcg`
- **Phrases déclencheurs (texte)** : "ajouter un nouveau TCG", "intégrer Lorcana", "support Pokemon TCG", "nouveau jeu de cartes", "ajouter One Piece TCG", "Sorcery Contested Realm", "et si je voulais Lorcana ?"

- **Auto-invocation** : ☐ Oui — dès qu'un nom de TCG est mentionné dans le contexte de boardgame-referee

Description détaillée

Ce skill est spécifique au projet **boardgame-referee**. Il découpe l'intégration d'un nouveau TCG en 6 axes indépendants : **(1) Cartes** (source de données, ingestion, autocomplete `@`), **(2) Symboles & UI** (icônes inline, modal zoom), **(3) Decompose-query** (parsing des questions utilisateur), **(4) Deckbuilding** (génération de decklists complètes), **(5) Set matching** (filtrage par extension), **(6) Méta** (tier lists, tournois). L'axe 1 est la fondation ; les autres peuvent être appliqués selon le niveau d'intégration choisi.

Avant de coder, le skill **pose 7 questions obligatoires** : source des données cartes (API live, package npm, dataset GitHub, scraping), multilinguisme (FR/EN/bilingue), tailles de deck officielles par format, système de couleurs/factions, symboles inline à rendre, source méta disponible, et si le PDF de règles a déjà été ingéré via `/add-game`. Sans ces réponses, il refuse de commencer — les hard-codes (couleurs, types, deck sizes) en dépendent.

Trois niveaux d'intégration sont proposés : **Minimum viable** (axes 1+2, pour un jeu de plateau), **Standard** (axes 1+2+3, TCG sans deckbuilding), **Full premium** (les 6 axes, niveau MTG/Riftbound). Il fournit un tableau d'aiguillage avec durée typique de chaque axe et les fichiers de référence à lire (`references/axe-1-cards.md`, etc.). Après tous les axes, il déroule 7 vérifications end-to-end : autocomplete fonctionnel, symboles rendus, synergie classifiée, deckbuilding validé, méta synchronisée, set matching filtré, auto-wrap des noms de cartes. Il rappelle aussi la **règle d'or** : ne jamais mapper sémantiquement les stats d'un TCG à celles d'un autre (chaque jeu a ses propres champs `card_<jeu>_<stat>`), sinon le LLM hallucine des analogies fausses entre jeux.

Pour Thymon : c'est ton kit de travail dédié quand tu veux étendre boardgame-referee à un nouveau jeu de cartes sans rater une étape.

Source

- **Plugin** : `perso (standalone)`
- **Nom interne** : `add-tcg`
- **Fichier** : `/home/thymon/.claude/skills/add-tcg/SKILL.md`

Revision #2

Created 2026-05-11 21:18:13 UTC by thymon

Updated 2026-05-11 21:36:14 UTC by thymon