LE JEU DE DAMES

~

INSTRUCTIONS

SOMMAIRE

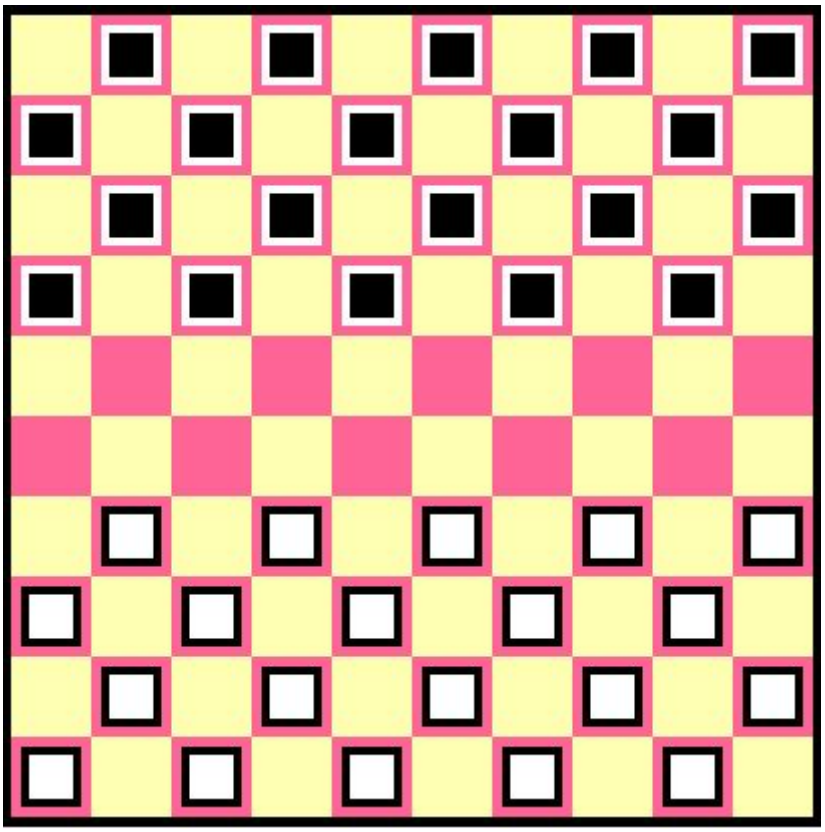
Vous pouvez cliquer sur les liens bleus pour accéder aux différents parties des instructions.

0. SOMMAIRE
1. FONCTIONNEMENT DU JEU
2. UTILISATION DU MENU PRINCIPAL
3. UTILISATION DU MENU DE PARAMÈTRES
4. UTILISATION DU MENU DES STATISTIQUES

⇑

FONCTIONNEMENT DU JEU

Cette version du jeu est basée sur les règles du jeu de dames britannique.

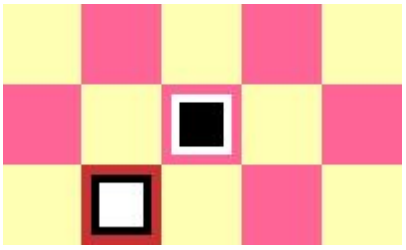


Deux équipes (□ et ■) de chacune 20 pions, s'affrontent sur un damier de 100 cases.

L'objectif du jeu est de capturer toutes les pièces de l'équipe adverse, ou de la bloquer.

Chaque pion peut se déplacer sur les diagonales, d'une case vers l'avant.

Une fois qu'un pion est arrivé à la dernière rangée, il devient un roi: . Les rois, au contraire des pions, peuvent aussi se déplacer d'une case vers l'arrière. Il peut y avoir autant de rois que possible.



Les pions peuvent également capturer des pièces adverses. Lorsqu'une pièce adverse A se trouve une case en diagonale devant un pion B, le pion B peut sauter par dessus A à condition que la case suivante soit libre.

Par exemple, dans cette configuration, le pion blanc peut capturer la pièce noire.

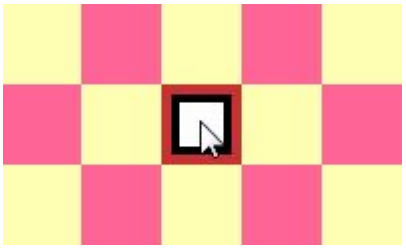
⇑

La prise/capture d'un pion adverse est obligatoire lorsqu'elle est possible, et s'effectue vers l'avant pour les pions, mais aussi vers l'arrière pour les rois.

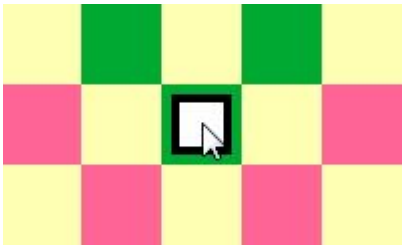
Il peut aussi y avoir des prises multiples/enchaînements de prises. Lorsqu'une chaîne a été débutée, elle doit obligatoirement être finie, et on ne peut pas en sortir.

Il y a partie nulle si, durant vingt-cinq tours, il n'y a eu aucune prise de pion ou roi. Les scores ne seront dans ce cas pas enregistrés.

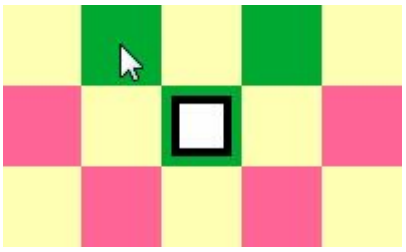
Afin de déplacer un pion, il faut procéder ainsi:

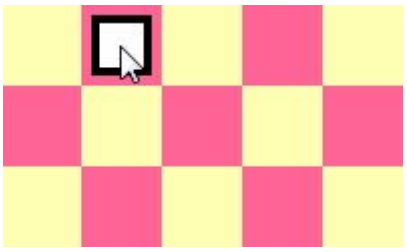


Cliquez simplement sur une de vos pièces surlignées en rouge, qui sont les pions ou rois qui peuvent être déplacés pendant votre tour.



Les cases où il est possible de déplacer cette pièce s'allumeront en vert.

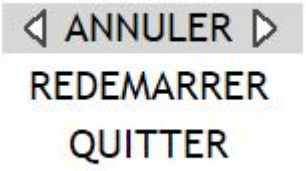




Recliquez sur une de ces cases vertes pour déplacer le pion.

Si vous voulez déplacer un autre pion après avoir sélectionné une pièce erronée, cliquez simplement sur le damier: le pion sera dé-sélectionné, et vous pourrez en choisir un autre.

Il y a aussi la possibilité d'annuler un mouvement, ou plusieurs si vous le souhaitez. Cependant, si vous jouez contre l'IA, cette option est seulement disponible dans les difficultés plus faciles.



Cliquez simplement sur le bouton ANNULER pour revenir en arrière. Si vous jouez contre l'IA, cliquez 2 fois pour revenir sur un pas de l'IA, et 1 fois pour que l'IA fasse un autre choix.

⇑

Une fois la partie terminée, et le vainqueur déclaré, vous pourrez enregistrer vos données. Une fenêtre popup apparaîtra à cet effet.

Ici, le joueur NOIR a gagné. On peut rentrer les noms des deux joueurs dans la boîte à dialogue. Si vous ne voulez pas que vos données statistiques soient enregistrées, ne remplissez pas les cases. Cliquez sur OK pour enregistrer vos données (ou pas).

Vous pourrez les consulter dans le menu des STATISTIQUES.

Il est également possible, à tout moment, de cliquer sur REDÉMARRER pour redémarrer votre partie depuis le début.

Afin de revenir au menu principal, sans quitter votre partie, cliquez sur < en haut à gauche. Vous ne pourrez pas accéder aux paramètres, mais vous pourrez consulter les statistiques.

Pour pouvoir accéder aux paramètres de jeu, vous devrez d'abord quitter la partie en cours en cliquant sur QUITTER. Ceci vous fera revenir au menu principal.

Bonne chance!

⇑

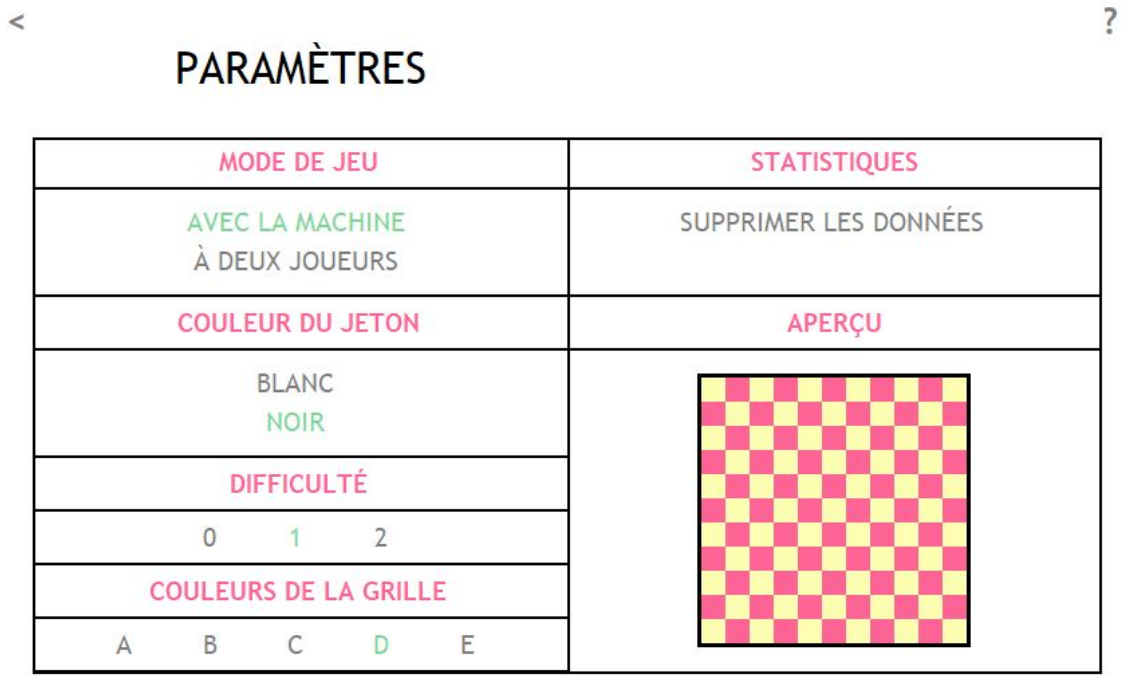
UTILISATION DU MENU PRINCIPAL

Vous avez 4 choix dans le menu principal:

- JOUER / CONTINUER : Accéder au jeu
- PARAMÈTRES : Accéder aux paramètres. Ils sont inaccessibles si une partie de jeu est en cours.
- STATISTIQUES : Accéder aux données statistiques du jeu (classement local, nombre de parties, % de victoires et pertes…)
- QUITTER : Fermer le programme

⇑

UTILISATION DU MENU DE PARAMÈTRES



Le choix de paramètre sélectionné et actuellement mis en pratique sera en vert

- MODE DE JEU: Sélectionnez si vous voulez jouer contre la machine (AVEC LA MACHINE), ou avec une autre personne (À DEUX JOUEURS).

- COULEUR DU JETON: Sélectionnez si vous voulez jouer avec le jeton blanc (BLANC) (et donc commencer la partie en premier), ou le noir (NOIR).

- DIFFICULTÉ: Choisissez la difficulté de l'Intelligence Artificielle. À 0 l'IA fera des mouvements aléatoires, à 1 elle choisira le mieux mouvement possible, et à 2 l'option d'annuler les mouvements sera désactivée.

- COULEURS DE LA GRILLE: Sélectionnez entre 5 combinaisons de couleurs de grille prédéfinies.

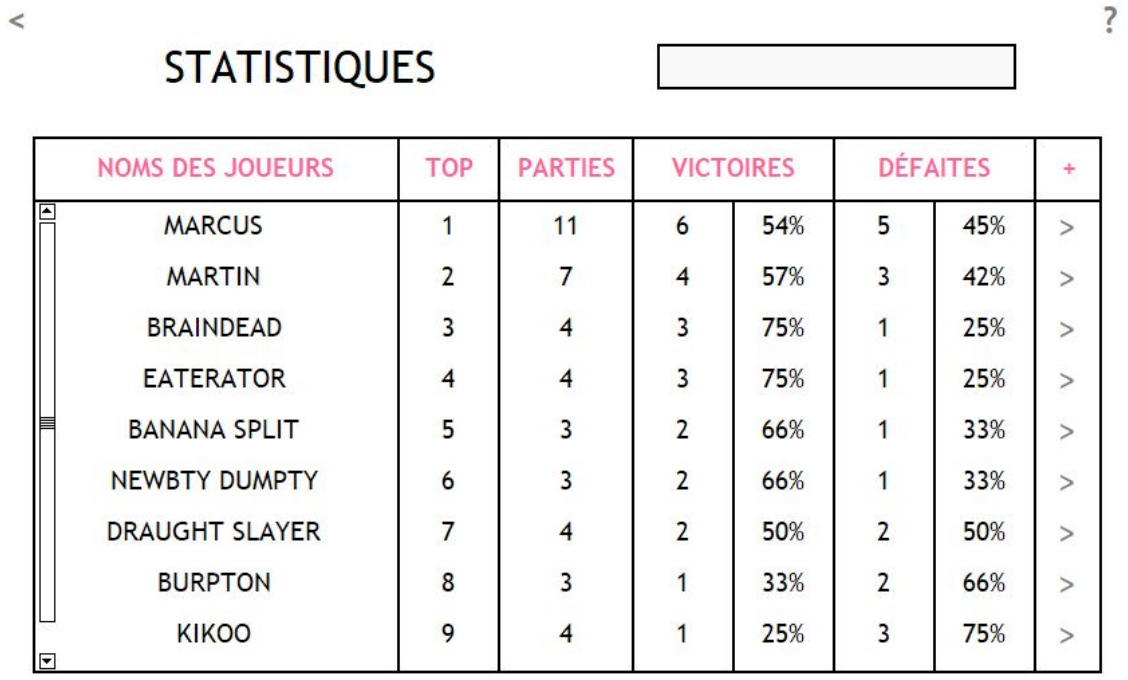
- STATISTIQUES: Supprimez les données statistiques locales à l'ordinateur (SUPPRIMER LES DONNÉES). Cette action est irréversible.

- APERÇU: Regardez un aperçu de la grille de jeu telle que vous l'avez configurée dans la section COULEURS DE LA GRILLE

⇑

Cliquez sur < pour revenir en arrière au menu principal.

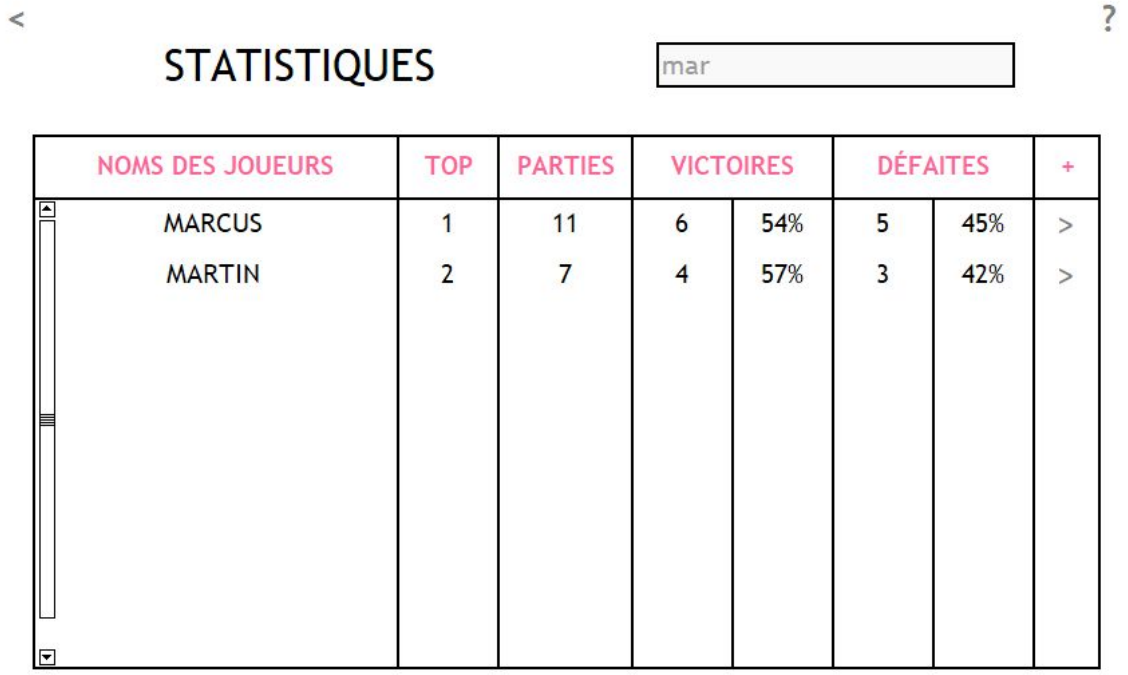
UTILISATION DU MENU DES STATISTIQUES



STATISTIQUES

NOMS DES JOUEURS	TOP	PARTIES	VICTOIRES		DÉFAITES		+
MARCUS	1	11	6	54%	5	45%	>
MARTIN	2	7	4	57%	3	42%	>
BRAINDEAD	3	4	3	75%	1	25%	>
EATERATOR	4	4	3	75%	1	25%	>
BANANA SPLIT	5	3	2	66%	1	33%	>
NEWBTY DUMPTY	6	3	2	66%	1	33%	>
DRAUGHT SLAYER	7	4	2	50%	2	50%	>
BURPTON	8	3	1	33%	2	66%	>
KIKOO	9	4	1	25%	3	75%	>

Vous pouvez rechercher un joueur en particulier à l'aide de la boîte de recherche située en haut à droite.



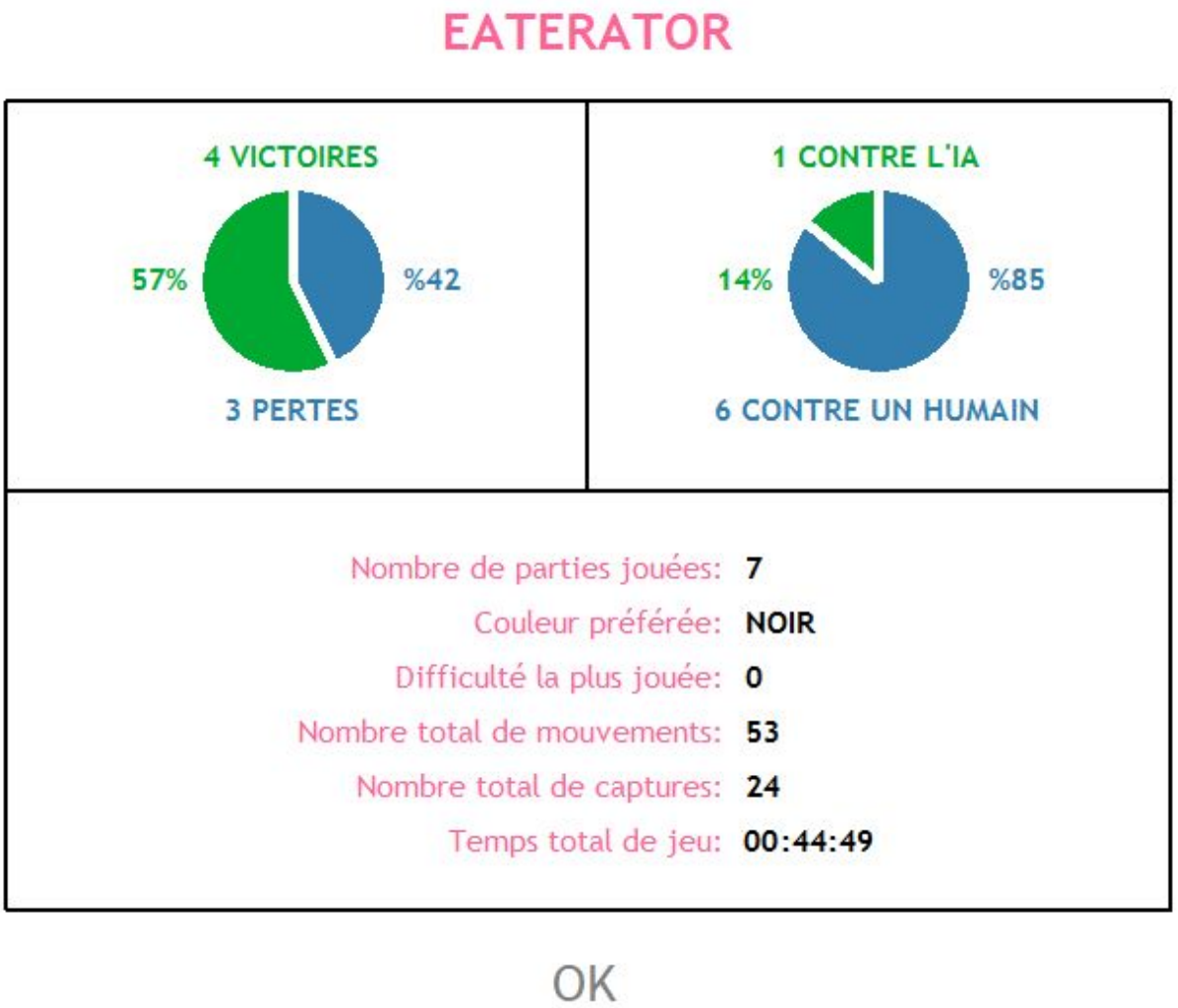
STATISTIQUES

mar

NOMS DES JOUEURS	TOP	PARTIES	VICTOIRES		DÉFAITES		+
MARCUS	1	11	6	54%	5	45%	>
MARTIN	2	7	4	57%	3	42%	>

⇑

Si vous cliquez sur < , vous aurez plus de détails sur les statistiques du joueur en question.



Cliquez sur OK pour revenir à l'écran de statistiques principal.

⇑