

Paradice : Règle du jeu et utilisation



Sommaire

- [Présentation rapide](#)
- [Le plateau de jeu](#)
 - [Les cases](#)
 - [Les zones d'informations](#)
 1. [Zone de statistiques](#)
 - [Bilan du tour](#)
 - [Graphe d'évolution](#)
 - [Événements de dés](#)
 - [Tirages de dés](#)
 2. [Zone des scores](#)
 3. [Zone du lancer de dés](#)
 4. [Zone des événements de dés](#)
 5. [Zone des messages](#)
 6. [Zone du jackpot](#)
- [Règle du jeu](#)
 - [Déroulement d'une partie](#)
 - [Lancement d'une partie](#)
 - [Tour de jeu](#)
 - [Lancer des dés et déplacement du pion](#)
 - [Paiement des gains aux adversaires propriétaires d'événements de dés](#)
 - [Vente d'événements de dés pour pouvoir payer](#)
 - [Action selon la case où se trouve le pion](#)
 - [Options de jeu](#)
- [Annexes](#)
 - [Sauvegarde automatique des paramètres](#)
 - [Définition des événements de dés](#)
 - [Parcours des joueurs](#)
 - [Raccourcis clavier](#)

Remarque : N'hésitez pas à utiliser l'outil de recherche de votre navigateur, toute l'aide est dans cette unique page !

Présentation rapide

Paradice est un jeu de plateau dans lequel vous devez acheter le plus d'événements de dés.

Il y a **26** événements de dés différents, en deux exemplaires de chaque, répartis sur tout le plateau.

L'achat est possible quand le pion d'un joueur arrive sur une case d'événement de dés si celle-ci n'a pas déjà trouvé preneur.

Dans une partie à **6 joueurs**, l'achat coûte **7 500** quel que soit l'événement. Il donne potentiellement droit à des gains à chaque lancer de dé des adversaires.

Le plateau de jeu contient d'autres cases qui seront détaillées par la suite.

Le sens du parcours n'est pas le même d'un joueur à l'autre mais à certaines intersections, il est libre de choisir la direction.




Chaque joueur a **100 000** au départ et tous partent de la case **Départ**.

Chaque joueur à tour de rôle lance les dés et déplace son pion d'autant de cases qu'indique la somme des dés.

Si le pion tombe sur une case **Bis repetita** alors il déplace à nouveau son pion d'autant de cases et toujours selon le parcours qui lui est imposé.

Sinon, le joueur doit immédiatement verser aux propriétaires d'événements de dés les gains qui dépendent du résultat des dés.

Voici un exemple de gains :

- **Myrtille** a lancé les dés et a obtenu  et .
- **Orange** est propriétaire de l'événement  (écart égal à 2).

- **Kiwi** est propriétaire de l'événement ^{Impair}~~class~~ (nombre de dés impairs).
- La formule du gain pour ^{Impair}~~class~~ est **2 205** si l'écart des dés est égal à **2**, ce qui donne donc **2 205**.
- La formule du gain pour ^{Impair}~~class~~ est **490 × nombre de dés impairs**, ce qui donne **980**.
- **Myrtille** doit donc **980** à **Kiwi** et **2 205** à **Orange**.

Si le pion tombe sur une case ^{Impair}~~class~~ (tirelire), alors l'ensemble des gains est versé au **jackpot**. Dans notre exemple, **Myrtille** verserait **3 185** au **jackpot**.
Si un pion tombe sur une case ^{Jackpot}~~class~~ (jackpot), le joueur remporte le total du montant du **jackpot** indiqué en bas à droite du plateau de jeu.

Si un joueur n'a pas assez pour payer, il peut revendre ses événements de dés pour **7 500**.
S'il ne peut toujours pas payer alors il est **éliminé**.
Le dernier joueur sur le plateau **remporte la victoire**.

Le plateau de jeu



Les cases

Le **plateau de jeu** est constitué de **81 cases** réparties sur un **carré de 13 × 13** comme suit :

- **52 événements de dés** répartis sur...
 - **26 événements différents** dont...
 - **12 événements à gains variables**
 - **14 événements à gains fixes**
- **29 autres cases** réparties comme suit :
 - **4 jackpots** ^{Jackpot}~~class~~ dans les coins
 - **5 bis repetita** ^{Bis repetita}~~class~~ en bordure
 - **5 relances de dés** ^{Relance}~~class~~ en bordure
 - **8 échelles** ^{Echelle}~~class~~ aux croisements
 - **6 tirelires** ^{Tirelire}~~class~~ dans les chemins de traverse
 - **1 case départ** ^{Départ}~~class~~* au carrefour central

Le **fond des cases** reflète la propriété des événements de dés :

- Le fond en damier « ciel et pourpre » ^{Ciel et pourpre}~~class~~ indique que les gains de l'événement de dés vont au **jackpot****.
- Le fond blanc indique que l'événement de dés n'a pas encore trouvé preneur.

(*) cette case n'est plus accessible par les pions après le premier tour.
(**) les événements de dés dont les gains vont au jackpot sont toujours accessibles à l'achat.

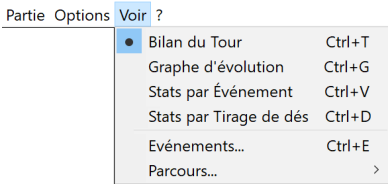
Les zones d'informations



Il y a 6 zones d'informations réparties sur tout le plateau de jeu.

1. Zone de statistiques

Le contenu de cette zone dépend du choix d'affichage via le menu Voir :



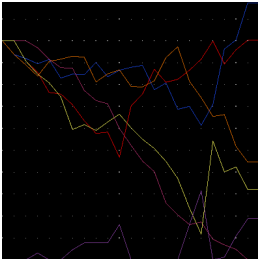
Bilan du tour



Le **bilan du tour** affiche la tendance en temps réel du déroulement du tour courant (indiqué en gros) en présentant le bilan « comptable » par joueur :

- le **bilan du tour** est affiché dans la couleur du joueur s'il est toujours en jeu (en gris s'il est éliminé) ;
- les **gains** (événements de dés et jackpot) sont affichés en **vert** et les **dépenses** (événements de dés adverses et achats) en **rouge** ;
- le chiffre en tête de ligne est le **classement** par ordre décroissant du score du tour.

Graphe d'évolution



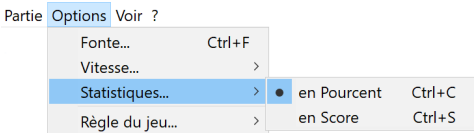
Le **graphe d'évolution** donne un bon aperçu de l'évolution du **score des joueurs** au fil de la partie, avec :

- en **abscisses**, le nombre de tours où chaque point représente **1 tour** avec un « gros point » tous les **10 tours** ;
- en **ordonnées**, le score où chaque point représente **10 000** avec un « gros point » tous les **100 000** ;
- la courbe en couleur **pourpre** donne l'évolution du **jackpot**

Pour les statistiques qui suivent (par événement et tirage de dés), on a le choix d'affichage :

- par **pourcentage** ;
- par **score**.

Cette option est modifiable via le menu Options :

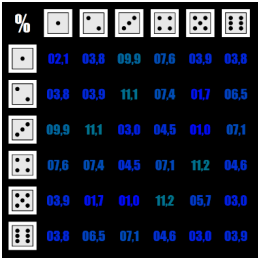


Statistiques par événement de dés



Les statistiques **par événement de dés** présentent la **répartition des gains** par événement de dés. Ils sont classés par ordre décroissant de leur répartition (de gauche à droite puis de haut en bas).

Les **couleurs de fond** indiquent quels joueurs sont **propriétaires**. Comme pour le fond des cases, le fond en damier « ciel et pourpre » indique que les gains vont au **jackpot**. Les événements ont la plupart un **fond bicolore** car il y a deux exemplaires répartis sur le plateau de jeu.



Les statistiques **par tirage de dés** présentent la **répartition des gains** par tirage de dés.

2. Zone des scores

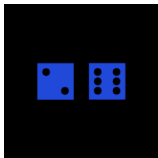


La **zone des scores** présente :

- le **type** de joueur en fin de ligne : **humain** ou **automate** ;
- le **score** en temps réel de chaque joueur ;
- le **classement** en tête de ligne, selon l'ordre décroissant des scores ;
- les joueurs **éliminés*** sont en gris, comme **Framboise** dans l'exemple ;
- le fond de la ligne est de la couleur du joueur courant, comme **Myrtille** dans l'exemple.

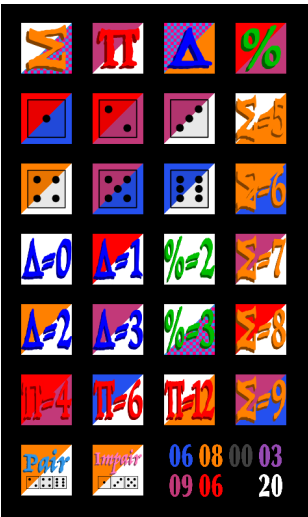
(*) Leur classement est selon l'ordre d'élimination : le premier éliminé est le dernier au classement.

3. Zone du lancer de dés



La **zone de lancer de dés** affiche le résultat des dés. Quand un joueur doit lancer les dés, ceux-ci changent jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés (touche *Espace*). Les dés sont de la **couleur du joueur courant**.

4. Zone des événements de dés




5. Zone des messages



C’est dans cette zone que tous les **messages en cours de jeu** s’affichent.
Pour les joueurs humains, les touches apparaissent sur fond blanc comme la touche *Espace* pour arrêter les dés dans l’exemple.

6. Zone du jackpot



La **zone du jackpot** affiche son **montant en temps réel** en couleur **pourpre**.
Dès qu’un joueur le remporte en positionnant son pion sur la case , son montant s’affiche dans la couleur du gagnant juste en dessous du montant du jackpot remis à zéro.
Dans l’exemple, **Orange** est le dernier joueur à avoir emporté le jackpot qui alors était de 2 492.

Règle du jeu

Déroulement d’une partie

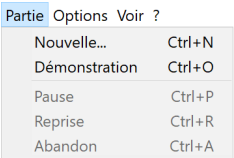
Une partie est composée de tours de jeu pendant lequel chaque joueur :

- **lance les dés** pour **déplacer son pion** ;
- **paie** les gains aux **adversaires propriétaires** d’événements de dés ;
- **achète** l’événement de dés libre sur lequel a atterri le pion.

Les tours s’enchaînent dans le même ordre jusqu’à ce qu’il ne reste plus **qu’un seul joueur** sur le plateau de jeu.
Le **dernier joueur restant gagne la partie**.

Lancement d’une partie



Pour démarrer une partie, il faut **définir les joueurs**. Pour ce faire, il faut aller dans le menu *Partie* et choisir *Nouvelle...* ou appuyer sur *Ctrl+N* :



Vous obtenez cette boîte de dialogue :



Vous pouvez alors :

- choisir le **nombre de joueurs** en utilisant les **4 boutons** |<, <, > et >| ;
- définir pour chaque joueur son type : **automate**  (cocher) ou **humain**  (décocher).

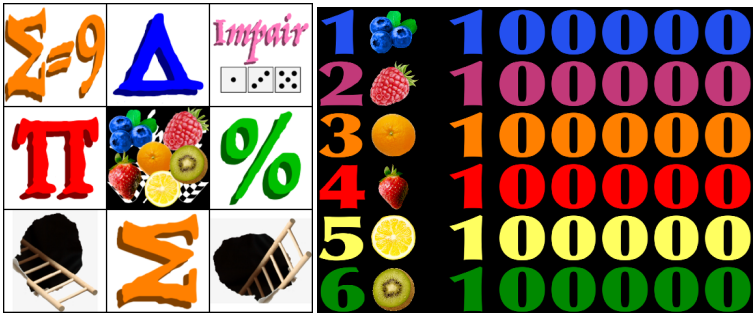
Selon le nombre de joueurs, le **prix d'achat d'un événement de dés** varie de la manière suivante :

Nombre de joueurs	Prix d'un événement de dés
2	2 500
3	3 750
4	5 000
5	6 250
6	7 500

Pour **démarrer la partie** avec les paramètres choisis, appuyez sur *Commencer !*.

Avant de commencer le tour de jeu :

- les pions sont tous sur la **case départ** ;
- tous les joueurs ont un score initial de **100 000** ;
- le tour de jeu est toujours dans le même ordre comme indiqué dans la zone de score :
 1. **Myrtille**
 2. **Framboise**
 3. **Orange**
 4. **Fraise**
 5. **Citron**
 6. **Kiwi**



Tour de jeu

Lancer des dés et déplacement du pion

À tour de rôle, chaque joueur commence par **lancer les dés**.
Pour un joueur humain, il doit **arrêter le défilement des dés** en appuyant sur la touche *Espace*.
Une fois les dés arrêtés, le **pion est déplacé** d'autant de cases que le total des dés.
Selon le parcours imposé, il arrive souvent que le joueur doive **choisir une direction** à une intersection.
Dans ce cas, des flèches apparaissent pour indiquer les directions possibles :



Il faut alors utiliser les touches fléchées pour faire son choix.
Une fois les choix de directions effectués, le **pion arrive à destination**.
Si le pion est sur une case **BIS** alors le pion est à nouveau déplacé d'autant de cases que le total des dés.

Païement des gains aux adversaires propriétaires d'événements de dés


Le joueur courant **doit payer** à tous ses **adversaires propriétaires d'événements de dés**, le total correspondant aux gains selon le résultat et les événements de dés : voir l'exemple donné dans [Présentation rapide](#) et pour tous les détails par tirage et événement de dés, [Définition des événements de dés](#).
Si un joueur adverse est propriétaire de **deux événements de dés identiques**, il reçoit **deux fois** le gain correspondant à cet événement de dés.

Vente d’événements de dés pour pouvoir payer







Si le joueur courant **ne peut pas payer**, il peut **vendre ses événements de dés** au prix d’achat : voir [Prix d’un achat d’un événement de dés](#).
Si malgré la vente de tous les événements de dés, le joueur courant ne peut toujours pas payer, il est **éliminé** : son pion est sorti du jeu et tous les créanciers sont quand même crédités de leurs gains dus.

Action selon la case où se trouve le pion

Si la case est un [événement de dés](#)...

- qui **appartient à un adversaire** (la case a le fond de la couleur du propriétaire), c’est au **tour du joueur suivant** ;
- qui **n’appartient à personne** (le fond est blanc) ou **appartient au jackpot** (la case a le fond fond en damier « ciel et pourpre » ) , alors le joueur peut **l’acquérir** en payant le [prix d’achat](#) sauf s’il a **déjà acquis le même événement de dés** (il y a deux exemplaires répartis sur le plateau) auquel cas, il ne paie rien : **la deuxième est gratuite** !

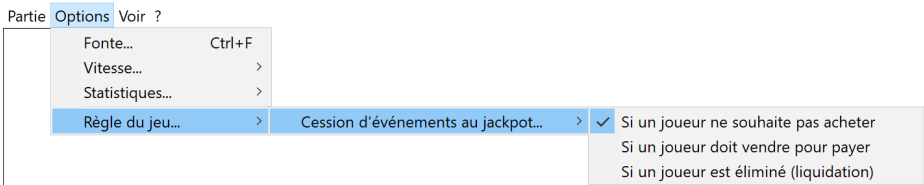
Sinon, il faut appliquer l’action suivante selon la case :

Case	Description	Action
	Case départ	Il n’est plus possible de tomber sur cette case après le premier déplacement de pion.
	Bis repetita*	Le pion doit être déplacé à nouveau du même nombre de cases que le total des dés.
	Relance des dés	Le joueur doit relancer les dés ce qui signifie qu’il va de nouveau devoir payer les gains aux adversaires propriétaires d’événements de dés une nouvelle fois au cours d’un même tour.
	Echelles	Le pion doit être déplacé vers la case ayant la même orientation d’échelle (il y en a deux exemplaires de chaque répartis sur tout le plateau).
	Tirelire	Tous les gains d’événements de dés initialement destinés aux adversaires vont finalement tous dans le jackpot .
	Jackpot	Le joueur empêche le jackpot ! Ce dernier est alors remis à zéro . Si le joueur a versé des gains au jackpot, il les récupère. En revanche, si le joueur n’a pas pu payer les gains adverses, il ne peut malheureusement pas utiliser le contenu du jackpot.

(*) **Attention** : pour cette case seulement, l’action doit être réalisée avant paiement des gains aux adversaires propriétaires d’événements de dés.

Options de jeu

Les **options de jeu** se trouvent dans le menu *Options / Règle du jeu*...



la seule option actuellement concerne les situations de **cession des événements de dés au jackpot**.

Par défaut, les événements de dés qui ne sont pas achetés par un joueur sont **attribués au jackpot**.
Cela implique qu’à chaque fois qu’un joueur **lance les dés**, tous les gains générés par les **événements appartenant au jackpot** lui reviennent.

Pour accélérer le jeu, il est possible d’ajouter deux autres situations où les événements de dés peuvent être cédés au jackpot :

- Quand un joueur doit **vendre un événement de dés** pour pouvoir **payer**, il peut être cédé au jackpot ;
- Quand un joueur **est éliminé** parce qu’il ne peut plus payer même en vendant tous ses événements : ces derniers sont **liquidés** et cédés au jackpot.

Annexes

Dans les annexes vous trouverez des informations détaillées sur des éléments du jeu.

Sauvegarde automatique des paramètres

Les **paramètres suivants** sont enregistrés dans le fichier **Paradice.ini** en quittant l’application :

Paramètre	Section	Entrée	Valeurs	Valeur par défaut
<i>Options / E</i> onte...	[Options]	Police	Nom de la police	Impact
<i>Options / V</i> itesse...		Vitesse	Une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">• 100 pour Rapide• 200 pour Moyenne• 500 pour Lente	200
<i>Options / R</i> ègle du jeu...		Règle	Somme des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">• 1 pour Cession d’événements au jackpot si un joueur ne souhaite pas acheter• 2 pour Cession d’événements au jackpot si un joueur doit vendre pour payer• 4 pour Cession d’événements au jackpot si un joueur est éliminé (liquidation)	1
<i>V</i> oir	[Affichage]	Stats	Une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">• 0 pour Bilan du Tour• 1 pour Graphe d’évolution• 2 pour Stats par Événement de dés• 3 pour Stats par Tirage de dés	0

Options / Statistiques...	Format	Une des options suivantes : <ul style="list-style-type: none">0 pour Pourcentages1 pour Scores	0
Largeur de la fenêtre	Largeur	Taille en pixels	893 (96 dpi) 1795 (192 dpi)
Hauteur de la fenêtre	Hauteur		958 (96 dpi) 1917 (192 dpi)
Taille d'une case	Taille		67 (192 dpi) 135 (192 dpi)

Définition des événements de dés

Les événements de dés se répartissent en deux groupes selon le **type de gains** :

- Soit le gain est **fixe** mais la **fréquence est irrégulière** (par exemple **la somme des dés est égale à 9**),
- Soit le gain est **variable** selon le résultat des dés mais la fréquence est **régulière*** (par exemple **le produit des dés**).

(*) Quasiment ! Par exemple pour l'événement « écart des dés », le gain est nul si le lancer des dés donne un « double ».

Evt	Description	Gain																					
	Somme	V	140	210	280	350	420	490	280	350	420	490	560	420	490	560	630	560	630	700	700	770	840
	Produit		40	80	120	160	200	240	160	240	320	400	480	360	480	600	720	640	800	960	1000	1200	1440
	Ecart	A		252	504	756	1008	1260		252	504	756	1008		252	504	756		252	504		252	
	Rapport	R	294	588	882	1176	1470	1764	294		588		882	294			588	294			294		294
	Nb de 1	I	2940	1470	1470	1470	1470	1470															
	Nb de 2	A		1470					2940	1470	1470	1470	1470										
	Nb de 3	B			1470					1470				2940	1470	1470	1470						
	Nb de 4	L				1470					1470					1470			2940	1470	1470		
	Nb de 5	E					1470					1470					1470				1470	2940	
	Nb de 6			490		490		490	980	490	980	490	980		490		490	980	490	980		490	980
	Nb pairs		980	490	980	490	980	490		490		490		980	490	980	490		490		980	490	
	Nb impairs																						
	Somme=5	F				4410				4410													
	Somme=6						3528				3528			3528									
	Somme=7							2940				2940			2940								
	Somme=8												3528			3528		3528					
	Somme=9																4410		4410				
	Produit=4					5880			5880														
	Produit=6		I					4410		4410													
	Produit=12		X										4410		4410								
	Ecart=0		E	2940					2940					2940				2940			2940		2940
	Ecart=1				1764					1764					1764				1764			1764	
	Ecart=2					2205					2205					2205				2205			
	Ecart=3						2940					2940					2940						
	Rapport=2				2940						2940						2940						
	Rapport=3					4410							4410										

Ces informations sont consultables également au menu Voir :

Événements de dés

Ecart des dés

	0	252	504	756	1008	1260
	252	0	252	504	756	1008
	504	252	0	252	504	756
	756	504	252	0	252	504
	1008	756	504	252	0	252
	1260	1008	756	504	252	0

Famille d'événements :
Type de définition de gain :
Formule :

Résultat des dés
Variable
Ecart des dés × 252

< Premier

< Précédent

Suivant >

Dernier >

Parcours des joueurs

Un parcours différent est imposé pour chaque joueur afin qu'ils ne se suivent pas et qu'ils n'aient pas trop de liberté de choix de cases destinataires pour leur pion. Il peut être visualisé à tout moment en appuyant de *Ctrl+I* à *Ctrl+6* selon l'ordre des joueurs au départ :

Partie Options Voir ?

Bilan du Tour

Ctrl+T

●

Graphe d'évolution

Ctrl+G

Stats par Événement

Ctrl+V

Stats par Tirage de dés

Ctrl+D

Événements...

Ctrl+E

Parcours...

>

de Myrtille

Ctrl+1

de Framboise

Ctrl+2

de Orange

Ctrl+3

de Fraise

Ctrl+4

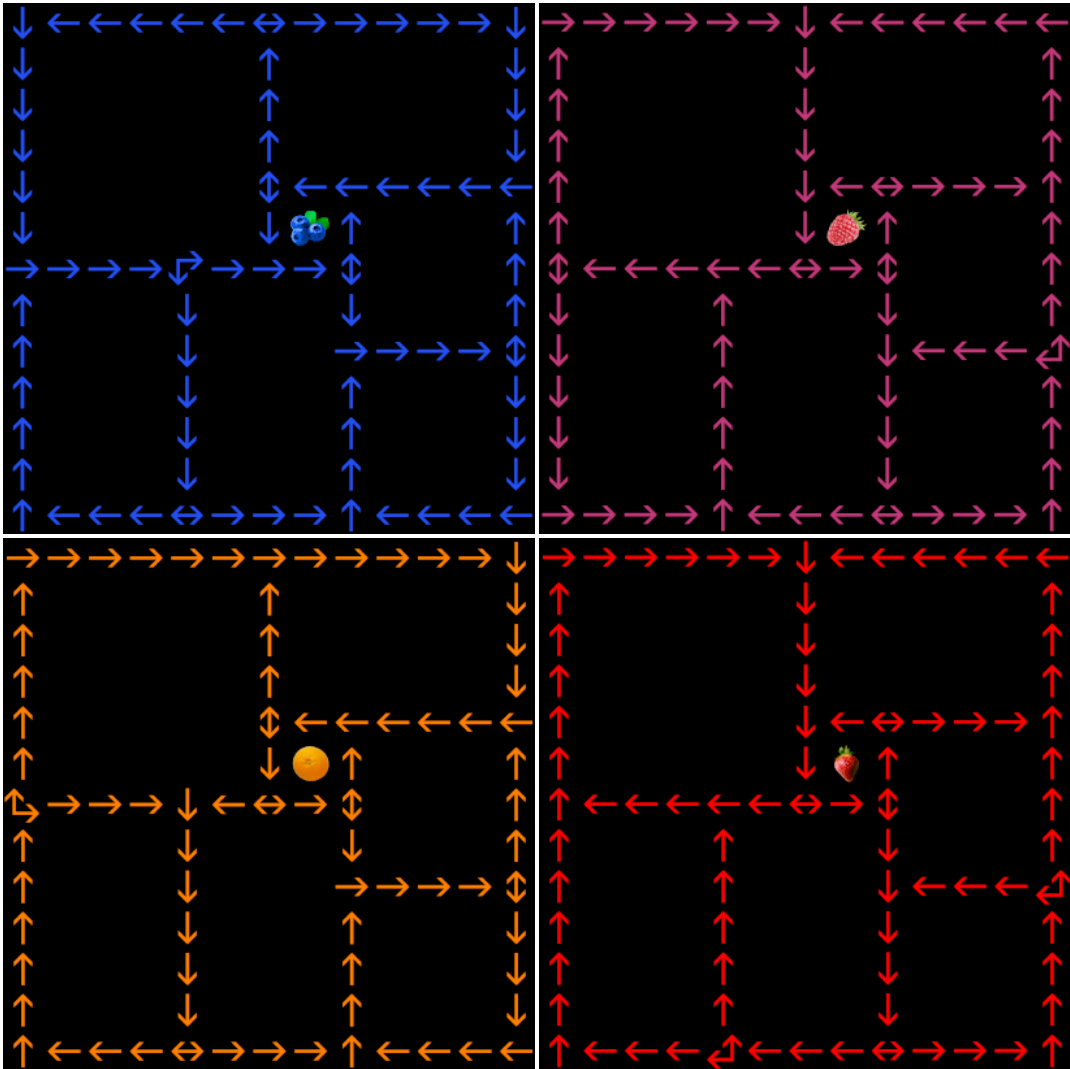
de Citron

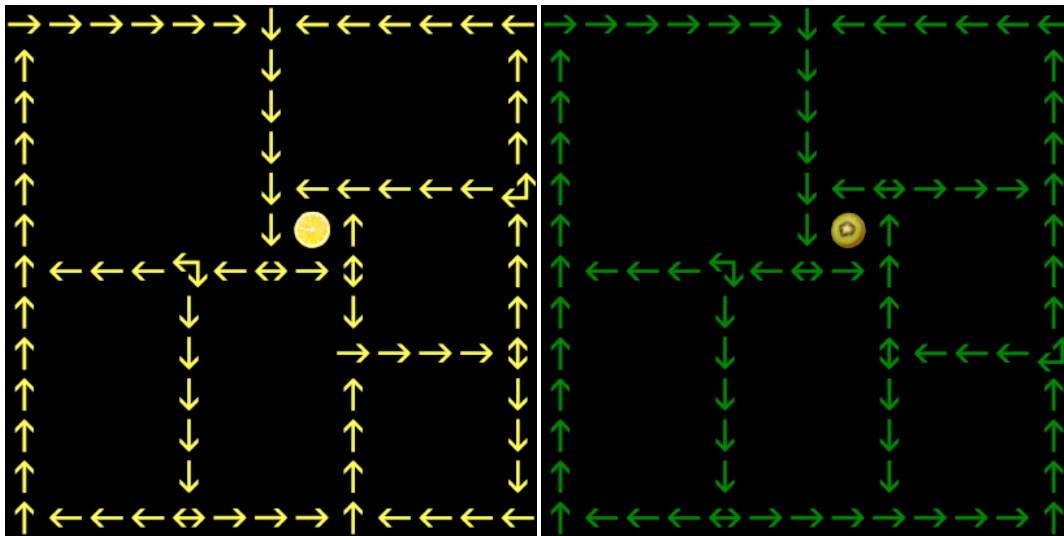
Ctrl+5

de Kiwi

Ctrl+6

Voici le parcours pour chacun des six joueurs avec tous les pions sur la **case départ** :





Raccourcis clavier

Raccourci	Equivalent menu	Contexte	Action
Ctrl+N	Partie Nouvelle...	Aucune partie en cours ou en pause	Ouvre une boîte de dialogue pour définir le nombre et le type des joueurs d'une nouvelle partie.
Ctrl+O	Partie Démonstration		Lance une démonstration de partie avec six joueurs automatés.
Ctrl+P	Partie Pause	Partie en cours	Met en pause une partie en cours.
Ctrl+R	Partie Reprise	Partie en pause	Reprend une partie en pause.
Ctrl+A	Partie Abandon		Abandonne une partie en pause.
Ctrl+F	Options Fonte...	Tout contexte	Change la police des messages.
Ctrl+I	Options Vitesse... Rapide		Passe la vitesse de jeu à « Rapide ».
Ctrl+M	Options Vitesse... Moyenne		Passe la vitesse de jeu à « Moyenne ».
Ctrl+L	Options Vitesse... Lente		Passe la vitesse de jeu à « Lente ».
Ctrl+C	Options Statistiques... par Pourcentages		Change l'unité de statistiques en « pourcentages ».
Ctrl+S	Options Statistiques... par Scores		Change l'unité de statistiques en « scores ».
Ctrl+T	Voir Bilan du Tour		Affiche le bilan par tour en haut à gauche du plateau de jeu.
Ctrl+G	Voir Graphe d'évolution		Affiche le graphe d'évolution des joueurs en haut à gauche du plateau de jeu.
Ctrl+V	Voir Statistiques par Événements de dés		Affiche les statistiques d'événements de dés en haut à gauche du plateau de jeu.
Ctrl+D	Voir Statistiques par Tirage de dés		Affiche le bilan par tour en haut à gauche du plateau de jeu.
Ctrl+E	Voir Événements de dés...		Affiche la définition des événements de dés : famille, type de gain, formule de calcul des gains et gains par tirage de dés.
Ctrl+1	Voir Parcours... du joueur Myrtille		Affiche le parcours du joueur « Myrtille ».
Ctrl+2	Voir Parcours... du joueur Framboise		Affiche le parcours du joueur « Framboise ».
Ctrl+3	Voir Parcours... du joueur Orange		Affiche le parcours du joueur « Orange ».
Ctrl+4	Voir Parcours... du joueur Fraise		Affiche le parcours du joueur « Fraise ».
Ctrl+5	Voir Parcours... du joueur Citron		Affiche le parcours du joueur « Citron ».
Ctrl+6	Voir Parcours... du joueur Kiwi		Affiche le parcours du joueur « Kiwi ».
Maj+F1	2 À propos...		Affiche l'À propos avec la version et l'alignement (32/64 bits).
F1	2 Aide		Affiche l'aide en HTML : Règle du jeu et utilisation.
← ↑ → ↓	N/A	Partie en cours	Permet de choisir la direction du pion d'un joueur « humain » en cours de déplacement arrivant à une intersection.
Entrée			Permet de passer au joueur suivant après la fin du tour d'un joueur « humain ».
Espace			Permet d'arrêter le défilement des dés lors du tour d'un joueur « humain ».
O/N			Répond à la question « Voulez-vous acheter l'événement de dés ? » pour un joueur « humain ».