

Manuel de Bovo

Aron Bostrom

Eugene Trounev

Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel de Bovo

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	8
3.1	Règles du jeu	8
3.2	Astuces du jeu	8
4	Vue d'ensemble de l'interface.	10
4.1	Éléments de menu	10
5	Foire aux questions	11
6	Remerciements et licence	12

Résumé

Cette documentation décrit le jeu Bovo version 1.1

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Plateau, arcade

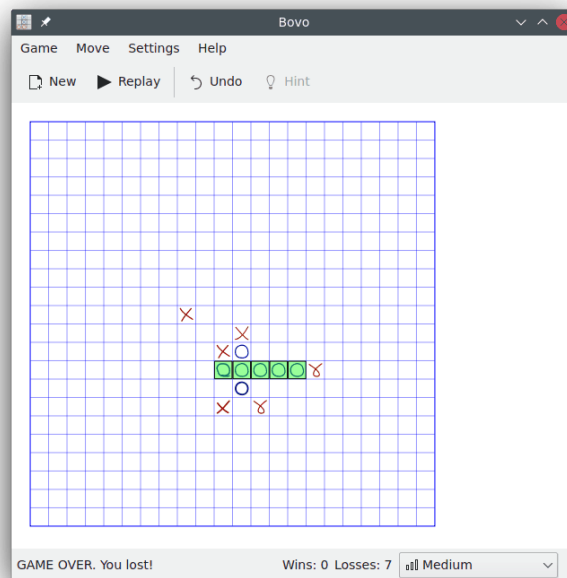
NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Deux

Bovo est un jeu de type Gomoku (du japonais *gomoku narabe* lit. « cinq points ») pour deux joueurs, où les adversaires jouent chacun à leur tour en plaçant leur pictogramme respectif sur le plateau de jeu. Le but de ce jeu est d'aligner cinq de vos pictogrammes sur une ligne continue verticale, horizontale ou diagonale.

REMARQUE :
Aussi connu comme une variante du Morpion (souvenez vous à l'école... :-)

Chapitre 2

Comment jouer



OBJECTIF :

Aligner cinq de vos pictogrammes dans une ligne verticale, horizontale ou diagonale.

La première fois que Bovo démarre une partie de démonstration est lancée où l'ordinateur dirige deux joueurs. Vous pouvez toujours démarrer une partie en utilisant le bouton **Nouveau** sur la barre d'outils, **Jeu** → **Nouveau** sur la barre de menu ou le raccourci par défaut **Ctrl+N**.

REMARQUE :

Parce que le premier joueur a toujours l'avantage sur le deuxième joueur, Bovo alternera les joueurs à chaque démarrage d'une nouvelle partie.

Si vous êtes le premier joueur, démarrez la partie en plaçant votre pictogramme où vous le voulez sur le plateau de jeu. Si vous êtes le deuxième joueur, veuillez patienter jusqu'à ce que le premier

Manuel de Bovo

joueur place son pictogramme et ensuite faites en de même. Vous pouvez placer votre pictogramme dans n'importe quelle case du champ, à moins que cette case ne soit toujours occupée par un autre pictogramme (en analysant si c'est votre pictogramme ou celui de votre adversaire).

Vous devez placer votre pictogramme de telle manière que votre adversaire ne puisse pas aligner cinq de ses pictogrammes sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale. Dans le même temps, vous devez connecter cinq de vos pictogrammes de cette manière. Le premier qui arrive à aligner les cinq remporte la partie.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles du jeu

- Les joueurs placent chacun à leur tour leur pictogramme sur le plateau de jeu.
- Un joueur ne peut pas déplacer un pictogramme déjà placé ou en placer un sur une case déjà occupée.
- Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour.
- Le joueur qui arrive à aligner cinq pictogrammes sur une ligne (qui doit être verticale, horizontale ou diagonale) remporte la partie.

3.2 Astuces du jeu

- Quand Bovo démarre la première fois, il doit être re-dimensionné. Re-dimensionnez la fenêtre de jeu à la taille désirée et Bovo va adapter le plateau de jeu.
- La première fois que Bovo démarre, une partie de démonstration est lancée où l'ordinateur dirige deux joueurs.
- Quand Bovo quitte avant la fin de la partie, celle-ci est enregistrée automatiquement. Si Bovo détecte une partie enregistrée au démarrage, celle-ci est restaurée. Si non, Bovo lance le mode de démonstration.
- Vous pouvez toujours démarrer une nouvelle partie avec le bouton **Nouveau** dans la barre d'outils, **Jeu** → **Nouveau** dans la barre de menu ou le raccourci par défaut **Ctrl+N**.
- Si une nouvelle partie est démarrée quand une autre est toujours active, cette dernière est comptée comme perdue.
- La modification du niveau de difficulté peut être réalisée avec la boîte déroulante **Difficulté** sur le côté droit de la barre d'état ou depuis l'entrée de menu **Configuration** → **Difficulté** dans la barre de menus.
- La modification du niveau de difficulté est prise en compte immédiatement.
- Vous pouvez choisir un thème pour Bovo depuis l'entrée de menu **Configuration** → **Thème** dans la barre de menus. Le thème est appliqué immédiatement.
- L'animation peut être activée ou désactivée depuis l'entrée de menu **Configuration** → **Animation** dans la barre de menus.
- Si vous réalisez avoir effectué un mauvais mouvement, vous avez la possibilité d'annuler ce dernier mouvement depuis la barre d'outils, la barre de menu ou avec le raccourci clavier par défaut **Ctrl+Z**.
Vous pouvez continuer à annuler les déplacements jusqu'à revenir au début du jeu.

Manuel de Bovo

- Si vous ne savez pas quel mouvement réaliser, vous pouvez avoir recours à un conseil avec le bouton **Conseil**. L'emplacement du pictogramme suggéré par l'ordinateur va clignoter pendant un courte période de temps.
- Quand une partie est terminée, le bouton **Rejouer** est activé qui vous permet de revoir la dernière partie jouée.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface.

4.1 Éléments de menu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → Rejouer

Rejouer la dernière partie.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Sélectionner cet élément va mettre fin à la partie courante et quitter Bovo.

Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)

Annuler le dernier mouvement effectué.

Déplacer → Conseil (H)

Affiche un conseil pour le déplacement suivant. La pièce du jeu suggérée par Bovo s'allume pendant une courte durée.

Configuration → Thème

Choisir un des thèmes pour le jeu : **Crayonné**, **Contraste élevé**, **Spatial** ou **Gomoku**

Configuration → Animation

Active ou désactive l'animation.

Configuration → Difficulté

Choisissez le niveau de difficulté du jeu selon de nombreux niveaux de **Ridiculement facile** à **Impossible**.

De plus, Bovo possède des éléments communs de menu KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*
Oui. Pour modifier le thème visuel de Bovo, vous pouvez utiliser l'entrée de menu **Configuration** → **Thème** dans la barre de menus.
2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*
Non. Bovo ne permet pas de jouer avec le clavier.
3. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*
Non, Bovo ne propose pas la fonctionnalité "d'enregistrement". Mais il peut restaurer au démarrage, le dernier jeu non terminé.
4. *Où se trouve les meilleurs scores ?*
Bovo ne propose pas cette fonctionnalité.

Chapitre 6

Remerciements et licence

Bovo

Copyright du programme 2002, 2007 Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Copyright de la documentation 2007 Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Traduction française par Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).