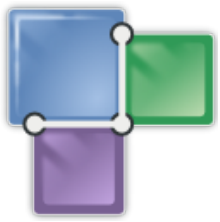
Manuel utilisateur de KSquares

Matt Williams
Relecture: Eugene Trounev
Traduction française : Stanislas Zeller
Traduction française : Xavier Besnard



Manuel utilisateur de KSquares

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 Stratégies et astuces 8

4 Éléments de menu **9**

5 Foire aux questions **10**

6 Configuration du jeu **11**

6.1 Boîte de dialogue nouveau jeu 11

6.2 Boîte de dialogue de configuration 12

7 Remerciements et licence **13**

Résumé

Cette documentation décrit le jeu KSquares en version 0.6

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Plateau

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Quatre

KSquares est un jeu amusant et excitant. KSquares est une réplique du jeu bien connu avec papier et crayons (« Dots && Boxes »).

L'idée sous-jacente de KSquares est de construire des carrés en reliant les points sur la grille. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter ensemble, chacun leur tour. C'est le joueur qui crée le plus de carrés qui aura le plus de points.

Pour emporter la partie, le joueur doit gagner le plus de points en couvrant le plus d'espace possible avec des carrés de sa propre couleur.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :
Compléter le plus de carrés que vos adversaires.

Au démarrage du jeu, le plateau est vide. Il y a simplement une grille de points affichant où les lignes peuvent être placées.

Chaque joueur place à leur tour une ligne entre deux points adjacents sur le plateau. En passant la souris sur le plateau, un indicateur de ligne jaune s'affiche où votre ligne se place si vous cliquez dessus. Une fois que vous avez décidé où placer la ligne, cliquez et la ligne sera affichée. Si en créant une ligne, vous complétez un carré, ce carré vous appartient et vous gagnez des points. Chaque fois que vous complétez un carré, vous devez placer une autre ligne. Si votre ligne ne complète pas un carré, c'est alors au joueur suivant de placer le sien. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les carrés du plateau ont un propriétaire.

Pour démarrer une nouvelle partie avec une configuration personnalisée (nombre de joueurs, noms des joueurs, taille du plateau), veuillez cliquer sur le bouton **Nouveau** de la barre d'outils

ou allez sur l'élément de menu **Jeu** → **Nouveau** (**Ctrl+N**). Pour démarrer une nouvelle partie avec la même configuration que la partie actuelle, veuillez cliquer sur**Recommencer la partie** sur la barre d'outils.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles du jeu

Il y a très peu de choses à dire en ce qui concerne les règles, car le concept du jeu est vraiment très simple. Néanmoins, il y a des règles de jeu que le joueur va outrepasser pendant qu'il joue à KSquares :

— Vous pouvez seulement connecter les points de la grille si ils ne sont pas déjà connectés par vous, l'adversaire ou l'ordinateur.
— Pour gagner des points, vous devez connecter les points pour former un carré.
— Le carré ne peut être plus grand que les quatre points que la grille le permet.
— Une fois que le carré est complété, le joueur qui place la dernière ligne de ce carré, rentre en possession de celui ci. Le carré est alors coloré et le joueur gagne un point.
— Le joueur qui complète un carré a de nouveau le droit de jouer. Celui ci ne peut pas passer son tour.

3.2 Stratégies et astuces

— N'essayez pas de jouer au hasard. S'exercer de cette manière vous amènera certainement à la défaite.
— Construire de longues chaines de lignes à travers le plateau. Une fois qu'une chaine est terminée, démarrez en une autre en parallèle à la première.
— N'essayez pas de construire des choses où une ligne reste à placer. Votre adversaire en profitera certainement pour prendre l'avantage.
— Si vous laissez votre adversaire prendre un carré ou plus, essayez de sélectionner la combinaison résultant du dernier mauvais coup.
— Essayez de pousser votre adversaire dans la situation où il n'aura aucun choix sauf celui de vous laisser prendre un carré.
— Si vous avez la chance de démarrer l'achèvement d'une chaine de carrés, souvenez vous qu'en laissant deux carrés incomplets à la fin de la chaine, laisse l'opportunité à votre adversaire de continuer une autre chaine. Ce type de situation est appelée double-chaine.

Chapitre 4

Éléments de menu

Jeu → **Nouveau (Ctrl+N)**

Démarrer une nouvelle partie.

Jeu → **Recommencer la partie (F5)**

Démarre une nouvelle partie avec la même configuration que la partie actuelle.

Jeu → **Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)**

Affiche la table des meilleures scores.

Jeu → **Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte KSquares.

Configuration → **Configurer KSquares...**

Affiche une boite de dialogue pour configurer KSquares. Veuillez consulter la section Configuration du jeu pour plus de détails.

De plus, KSquares 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 ?*

   Actuellement, la seule chose que vous pouvez modifier à propos de l'apparence du jeu est la couleur des lignes. Pour cela, veuillez utiliser l'élément de menu **Configuration** → **Configurer KSquares...**. Veuillez consulter la section Configuration du jeu pour plus de détails.
2. *J'ai commis une erreur. Puis-je l'annuler ?*

   Non, KSquares ne propose pas actuellement de fonctionnalité "d'annulation".
3. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*

   Non. KSquares ne permet pas de jouer en utilisant le clavier.
4. *Je ne comprend pas quoi faire ! Y a t-il une astuce ?*

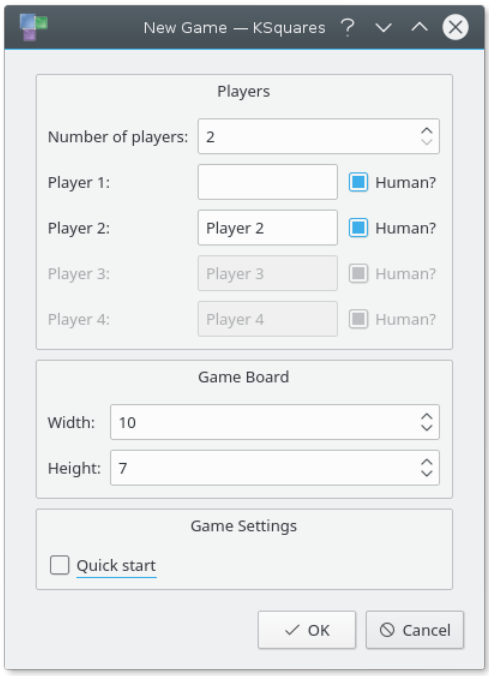
   Aucune fonctionnalité de "conseil" n'est implantée pour le moment.
5. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*

   KSquares ne propose pas actuellement de fonctionnalité "d'enregistrement".

Chapitre 6

Configuration du jeu

6.1 Boîte de dialogue nouveau jeu



La boite de dialogue **Nouveau jeu** affichent plusieurs possibilités :

Joueurs

Vous pouvez modifier ici le nombre de joueurs et aussi déterminer qui sera le joueur humain et qui sera l'ordinateur. Utilisez la boite de sélection **Nombre de joueurs :** pour définir le nombres de participants. Ensuite, saisissez un nom à chaque participant et utiliser la boite à cocher **Humain ?** pour définir le type de joueur.

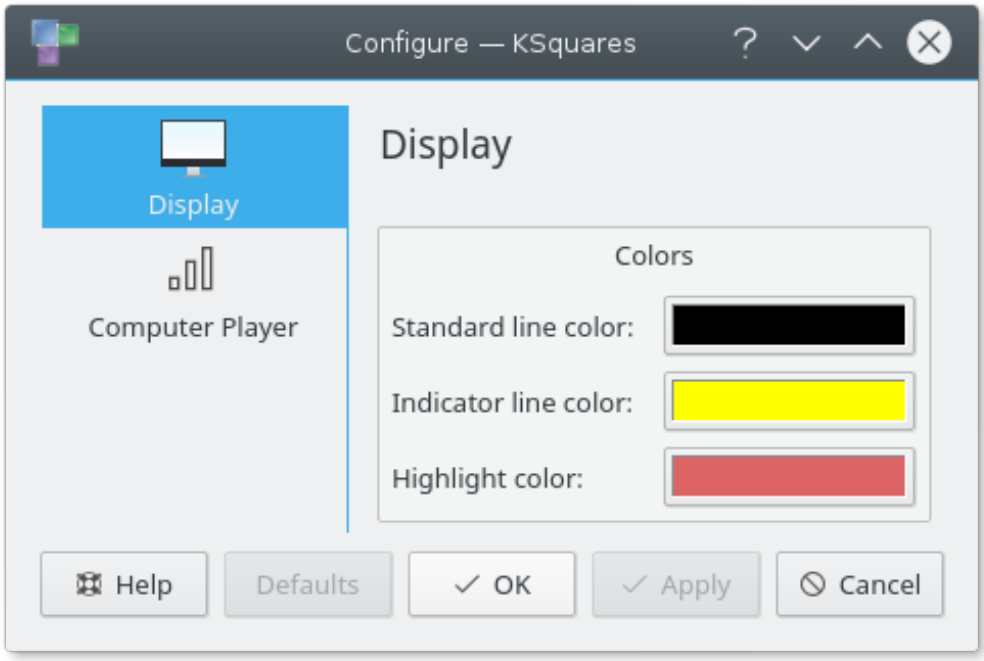
Plateau de jeu

Vous pouvez adapter ici la taille du plateau de jeu. Utilisez les boites de sélection **Largeur :** et **Hauteur :** pour modifier la largeur et la hauteur du plateau.

Configuration du jeu

Cette boite de configuration règle la difficulté du jeu. Si vous laissez la case **Démarrage rapide** non cochée, le jeu commencera avec une grille vide. Sinon je jeu commencera avec le plateau partiellement rempli.

6.2 Boîte de dialogue de configuration



La boite de dialogue **Configuration - KSquares** affiche les onglets suivants :

Affichage

Vous pouvez modifier ici la configuration des couleurs de KSquares.

Ordinateur

Utilisez cet onglet pour régler la difficulté du jeu.

Chapitre 7

Remerciements et licence

KSquares

Copyright du programme 2006 Matt Williams matt@milliams.com

Copyright de la documentation (c) 2006 Matt Williams matt@milliams.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).