



**Bienvenue dans la notice de
ce jeu du**

**Mille
Bornes**

Introduction:

Ce jeu de Mille Bornes a été conçu dans le cadre d'un projet pédagogique. Il n'est pas destiné à la vente et les sources sont disponibles dans l'archive que vous venez de récupérer. Merci de me signaler n'importe quel problème que vous pourriez rencontrer, ainsi que vos remarques pour l'améliorer.

Ce document vous expliquera comment lancer le jeu, et comment le jouer. Quelques points peuvent différer de la règle du jeu Hasbro. Ceux-ci seront aussi détaillés ici.

I) Installation du jeu

Pour installer le jeu, il vous suffit de générer un projet dans le logiciel Eclipse à partir d'une archive. L'archive à sélectionner est l'archive que vous venez de télécharger.

Eclipse Aurora est disponible sur le site www.telecharger.net

II) Lancement du jeu

Une fois le projet créé, assurez-vous qu'il ne comporte aucune erreur. Si c'est le cas, le projet a été mal importé. Sinon, vous pouvez lancer la class issue de Jeu.java

III) Prise en main

Une fois lancé, un popup s'ouvrira dans la fenêtre principale. Vous pouvez y entrer les joueurs de votre partie et leur type (humain ou IA)

Chaque tour de jeu vous est signalé par une fenêtre de passage. N'essayez pas de la fermer !

A votre tour, vous pouvez cliquer d'un simple clic sur la carte que vous voulez jouer:

- Si vous ne pouvez pas jouer cette carte, elle sera défaussée.
- Si c'est une carte que vous vous jouez à vous, elle vous sera ajoutée automatiquement
- Si c'est une attaque vers un autre joueur, une fenêtre de sélection du joueur visé apparaîtra. De même, n'essayez pas de la fermer. Si un seul autre joueur peut être attaqué, la carte sera jouée automatiquement vers lui.
- Les coups fourrés sont joués automatiquement! (Seul une ligne en console vous en informe) Ne vous étonnez pas si votre botte est soudainement jouée et que c'est ensuite votre tour de jeu ;)
- Lors de parties à plusieurs joueurs humains, les jeux seront visibles l'un après l'autre. Si vous ne voulez pas être espionné(e), préférez le jeu contre l'ordinateur ;)

IV) Spécificités

Il existe quelques différences par rapport aux règles officielles du jeu.

- Le jeu ne peut pas être en équipe. Si vous voulez jouer à plus de trois joueurs, un second paquet de carte sans les bottes sera ajouté, un troisième si vous jouez à 6.
- Les cartes défaussées par les joueurs ne peuvent pas être repiochées. Mais cette spécificité a été oubliée lors de l'implémentation. Une amélioration est en cours.
- Le jeu ne se fait pas encore par manche. Vous devrez faire la somme des points de chaque manche à la fin. (Ceux-ci vous sont spécifiés à la fin de chaque manche)
- Le joueur qui est le gagnant de la manche est le joueur le plus avancé en km, et pas celui qui a le plus de points. Attention: le fait d'arriver à 1000km avant la fin du talon vous fait gagner plus de points!
- Il est impossible de défausser une carte que vous pouvez jouer.

V) Contact

Pour toute information supplémentaire, ou pour me signaler un bug ou une amélioration, merci de me laisser un courriel) l'adresse suivante:

simon.benzaglou@eleve.emn.fr

Merci d'avoir porté de l'intérêt à cette version du Mille Bornes !

A bientôt!