

WIN AWELE

L'index de l'aide en ligne contient tous les sujets d'aide concernant Win Awélé.

Pour apprendre à utiliser l'aide, choisir **Utiliser l'aide** dans le menu **Aide** ou appuyer sur **F1**

Comment jouer :

[Règles du jeu](#)
[Comment jouer](#)
[Stratégie et conseils](#)

Commandes menus :

[Menu Jeu](#)
[Menu Options](#)

REGLES DU JEU

Awélé est un jeu très ancien d'origine africaine. Il s'agit d'un jeu de réflexion et de stratégie ne laissant aucune place au hasard.

Ce jeu se joue avec 12 cases et 48 pions. Au début d'une partie, chaque joueur possède 6 cases et 24 pions répartis dans ses cases (4 pions par case).

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Pour jouer un coup, un joueur doit prendre les pions contenus dans une de ses cases et les semer, un par un, dans les cases suivantes en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si le dernier pion semé tombe dans une case de l'adversaire contenant déjà 1 ou 2 pions, le joueur ramasse les pions de cette case ainsi que les pions des cases précédentes et contiguës contenant également 2 ou 3 pions.

Une exception à cette règle empêche un joueur de prendre tous les pions de l'adversaire. En effet, un joueur doit toujours laisser la possibilité à son adversaire de jouer. Il en résulte également que si un joueur n'a plus de pions, son adversaire est obligé de jouer un coup lui permettant de lui en donner.

Dans le cas où un joueur n'a plus de pion et que son adversaire ne peut pas lui en donner, la manche est terminée et les pions restants reviennent au joueur propriétaire des cases dans lesquelles ils se trouvent.

La case dans laquelle un joueur prend ses pions doit toujours rester vide. Si elle contient plus de 11 pions, le joueur sautera cette case et continuera de semer ses pions dans les cases suivantes.

Le vainqueur de la manche est le joueur qui possède le plus de pions.

Pour jouer la manche suivante, le vainqueur remplit ses cases avec quatre pions, puis, s'il lui reste des pions supplémentaires, il prend possession d'autant de cases de l'adversaire qu'il peut remplir en y mettant également quatre pions.

Un joueur qui ne possède plus que deux ou trois cases abandonne le gain de la partie à son adversaire.

Le nombre de pions ramassé par chaque joueur est indiqué par le score.

COMMENT JOUER


Le jeu se pilote entièrement avec la souris. Les 2 boutons de la souris peuvent être utilisés.


Le joueur 1 joue avec les cases rouges, le joueur 2 et WinAwélé avec les cases bleues.

Certaines fonctions sont aussi accessible par des touches de fonction.

Actions

Fonctions

Bouton gauche de la souris Joue la case pointée par la souris (le curseur  doit être affiché).

Bouton droit de la souris Indique le nombre de pions contenus dans la case pointée par la souris (un curseur  s'affiche. Le chiffre qu'il contient indique le nombre de pions).

BackSpace Annule le dernier coup joué ou les 2 derniers si la manche est disputée entre 1 joueur et WinAwélé. (voir les commandes du menu Jeu).

F2 Commence une nouvelle partie.

F3 Commence la manche suivante.

F5 Demande conseil à WinAwélé.

F8 Retourne le jeu.

STRATEGIE ET CONSEILS

Technique générale :

D'une façon générale, il est conseillé d'essayer de semer le moins de pions possible chez l'adversaire et d'en ramasser si possible plus que l'adversaire. Par exemple il peut être préférable de ne pas prendre des pions de l'adversaire si le coup ainsi joué lui permettrait de vous en prendre plus.

Constitution de maisons :

Pour prendre un maximum de pions, une des stratégies peut être de se construire des maisons. Cette technique permet, en semant les pions d'une maison de faire plus d'un tour complet de la table de jeu et donc de se créer dans les cases de l'adversaire plusieurs cases consécutives avec 1 ou 2 pions et donc de ramasser un nombre important de pions, en en laissant peu à l'adversaire.

Plus une maison est près de la première case de l'adversaire, moins le nombre de pions nécessaires est grand.


Comment finir une manche :

En fin de manche, il faut essayer de ne plus pouvoir donner de pions à l'adversaire de façon à ce qu'il ne puisse plus jouer et ainsi récolter pour soi tous les pions restants.

On appelle une maison, une case contenant beaucoup de pions (suffisamment pour faire plus d'un tour de la table de jeu lorsqu'on sème ces pions).

MENU JEU

Ce chapitre contient les informations concernant les commandes du menu **JEU**

Commandes	Fonctions
Nouvelle partie	Initialise la table de jeu pour une nouvelle partie (les positions de départ sont 6 cases par joueur, et 4 pions dans chaque case).
Manche suivante	Initialise la table de jeu pour la manche suivante. Cette fonction n'est accessible que si la manche précédente est terminée. Le vainqueur remplit autant de cases possibles avec 4 pions, puis le perdant remplit les cases restantes avec 4 pions.
Annuler dernier coup	Annule le dernier coup joué. Si la manche est disputée entre 2 joueurs, seul le coup du dernier joueur est annulé. Si la manche est disputée contre WinAwélé, le dernier coup de WinAwélé et le dernier coup du joueur sont annulés. Il est possible d'annuler jusqu'au début de la manche.
Abandonner	Abandonne la manche en cours. Les pions restants sont attribués respectivement aux 2 joueurs. Cette fonction sert à terminer une manche qui ne peut pas être gagnée par l'un des joueurs (Ex : chaque joueur a un pion et ceux-ci sont séparés par 6 cases).
Conseil	Demande à WinAwélé d'indiquer la meilleure case à jouer pour le joueur. Le résultat est indiqué par le <u>curseur</u>  positionné dans la case conseillée.
Définir une partie	Permet de configurer la table de jeu afin de positionner les pions et les cases dans un état précis (voir fonction <u>définition d'une partie</u>). Cette fonction peut être utile pour essayer de résoudre des exercices.
Retourner le jeu	Inverse le sens de la table de jeu (joueur 1 en bas, joueur 2 en haut).
Quitter	Quitte WinAwélé.





MENU OPTIONS

Ce chapitre contient les informations concernant les commandes du menu OPTIONS

Commandes	Fonctions
1 joueur contre WinAwélé	La partie se joue entre un joueur et WinAwélé.
2 joueurs	La partie se joue entre deux joueurs.
Niveau	Définition du niveau de jeu de WinAwélé. 3 niveaux sont possibles (débutant, confirmé et expert) et 3 modes de jeu différents (défense, attaque et aléatoire).
Environnement graphique	Permet de définir l' <u>environnement graphique</u> du jeu. Il est ainsi possible de définir le fond de l'écran, la forme des cases et la couleur des pions.
Français	Utilisation du français dans les menus et dialogues.
English	Utilisation de l'anglais dans les menus et dialogues.

MODIFIER L'ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE

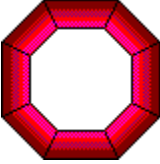
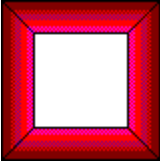
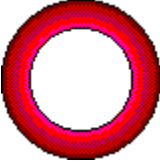

La modification de l'environnement graphique consiste à choisir le bitmap de fond d'écran, la forme des cases et la couleur des pions.

Contrôles	Fonction
Bimap de fond	Saisir le nom du fichier bitmap utilisé comme fond de fenêtre. Tous les fichiers bitmap pour Windows 3.x peuvent être utilisés. Si vous ne voulez pas utiliser de bitmap il faut effacer ce champ de saisie.
	Ce bouton permet l'accès au dialogue standard d'ouverture de fichier Windows pour sélectionner le fichier bitmap de fond.
Centré	Option pour que le bitmap de fond soit affiché en un exemplaire au centre de la fenêtre.
Ajusté	Option pour que le bitmap de fond soit affiché en un exemplaire et remplisse toute la fenêtre.
Mosaïque	Option pour que le bitmap de fond soit affiché en mosaïque dans toute la fenêtre.
Cases	Liste des différentes <u>formes de cases</u> utilisables. Pour modifier la forme sélectionnée, cliquer sur la flèche descendante pour afficher la liste complète puis sélectionner une autre forme en cliquant dessus.
Pions	Liste des différentes couleurs de pions utilisables. Pour modifier la couleur sélectionnée, cliquer sur la flèche descendante pour afficher la liste complète puis sélectionner une autre couleur en cliquant dessus.
	Ce bouton permet de quitter le dialogue sans prendre en compte les modifications.
	Ce bouton permet d'accéder directement à cette page d'aide.
	Ce bouton valide les modifications. Le dialogue est fermé et l'écran de WinAwélé se réaffiche en fonction des choix effectués.

CASES

Voici les différentes formes de cases utilisables.

Utiliser le dialogue de modification de l'environnement graphique pour choisir celle que vous voulez utiliser.

Bitmap	Nom
	Octogone
	Carré
	Anneau
	Etoile

DEFINIR UNE PARTIE

Il est possible de définir une partie, c'est à dire de composer sa propre table de jeu en affectant les cases aux 2 joueurs, en définissant le nombre de pions contenus dans chaque case, le score de départ de la partie et le joueur qui commence à jouer.

Cette possibilité permet de se composer une partie afin, par exemple, de résoudre un exercice (finir une manche, reconquête d'une case, etc...).

Les fonctions des boutons de la souris sont affichées dans la barre de titre de la fenêtre.

Pour revenir au jeu, après avoir défini la partie, cliquer sur la commande **Valider** du menu.

Changements	Utilisation
Ajout/retrait pions	Utiliser le bouton gauche de la souris pour ajouter des pions dans une case. Utiliser le bouton droit de la souris pour retirer des pions dans une case. Le total des pions ne peut pas être supérieur à 48. Les pions ajoutés sont soustraits au score du joueur ou à défaut au score de l'adversaire. Les pions retirés sont additionnés au score du joueur. Donc, pour pouvoir ajouter des pions il peut être nécessaire d'en retirer d'abord dans d'autres cases. Pour connaître le nombre de pions contenus dans une case, utiliser le bouton droit de la souris en appuyant sur la touche shift.
Affecter les cases	Il est possible de changer le propriétaire d'une case. Toutes les cases d'un joueur doivent être contigües. Utiliser le bouton gauche de la souris pour affecter une case au joueur 1. Utiliser le bouton droit de la souris pour affecter une case au joueur 2 ou à WinAwélé.
Changer score	Utiliser le bouton gauche de la souris pour augmenter le score du joueur 1. Utiliser le bouton droit de la souris pour augmenter le score du joueur 2 ou de WinAwélé.
Joueur 1 commence	Définit le joueur 1 comme joueur commençant la partie.
WinAwélé commence	Définit WinAwélé ou le joueur 2 comme joueur commençant la partie.

LES CURSEURS

La signification des différents curseurs est la suivante :

Curseur Fonction



La case peut être jouée



La case ne peut pas être jouée car elle appartient à l'adversaire



La case ne peut pas être jouée car il faut donner des pions à l'adversaire



Affiche le nombre de pions situés dans la case (appuyer sur le bouton droit de la souris)



Pointe sur la case que WinAwélé conseille de jouer



Indique que le jeu est en mode définition d'une partie

Les curseurs sont les images graphiques
représentant la position de la souris.
Ce jeu ne peut être utilisé qu'avec la souris.

