



Aide de jeu - Vassal

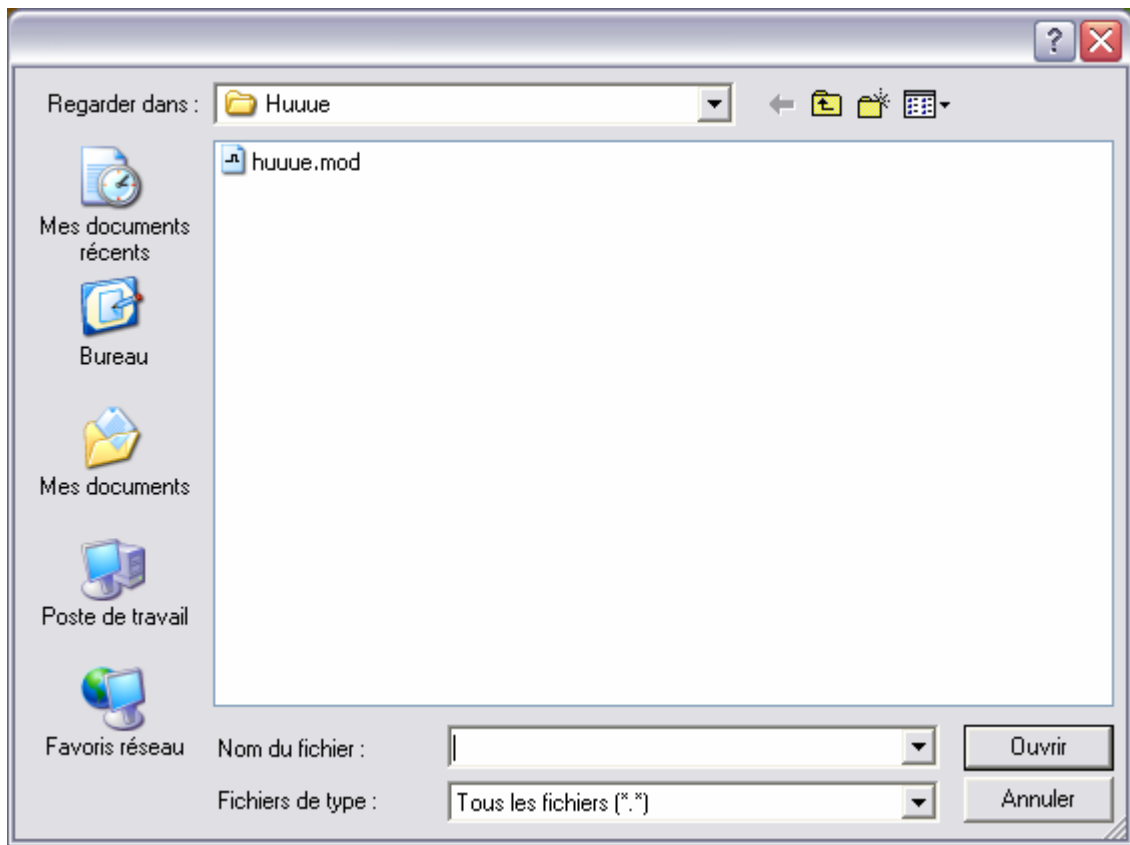
Création d'une partie.....	2
Le module Huuue !.....	6
Barre de contrôle	6
Menu Aide	6
Main des joueurs.....	6
Nouvelle course.....	7
Course X	8
Le Plateau de jeux.....	8
La piste	9
L'aire de jeu	9

Création d'une partie

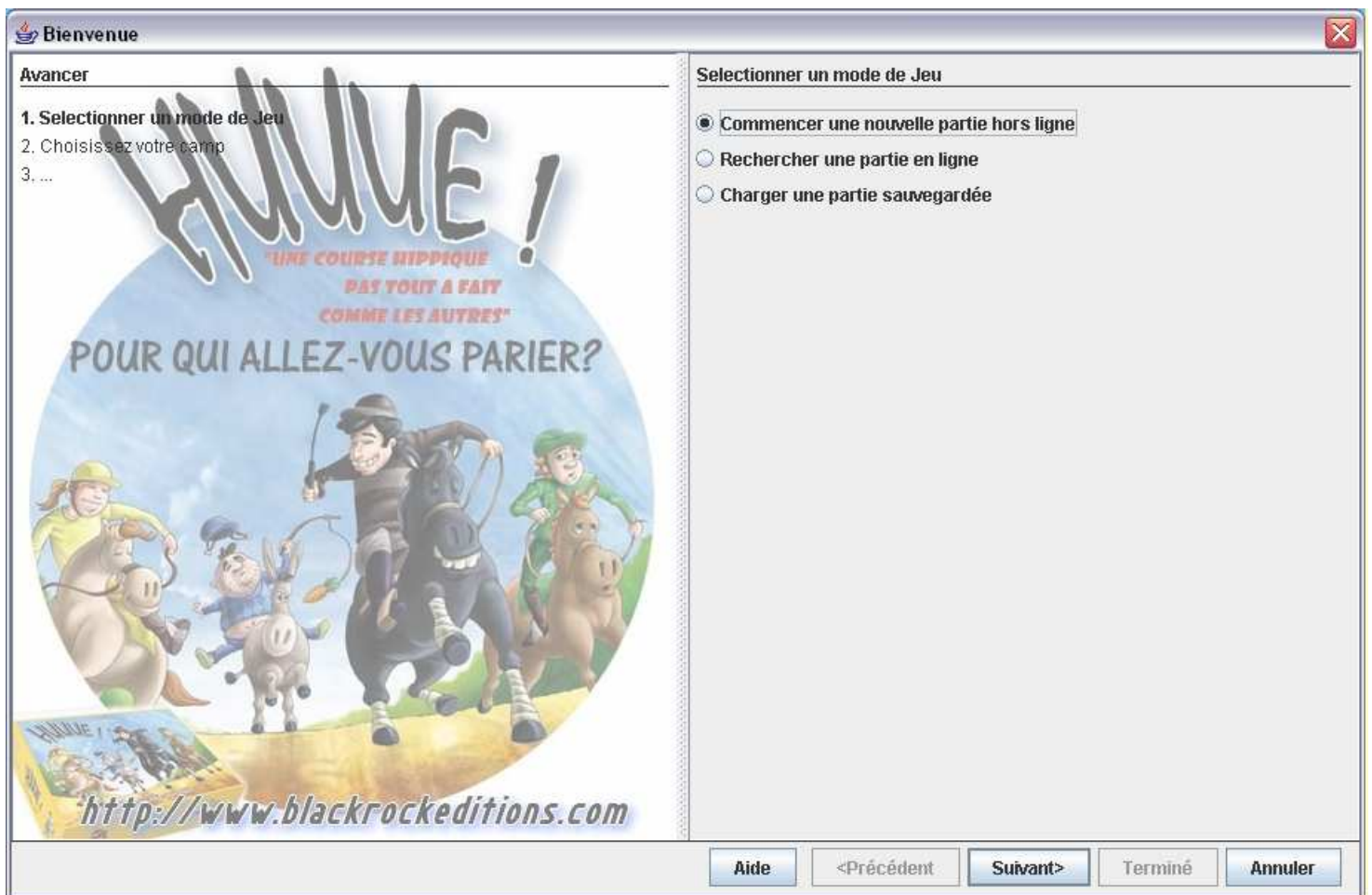
- ❖ Lancer Vassal



- ❖ Cliquez sur « Jouer à un module » et sélectionner le module.



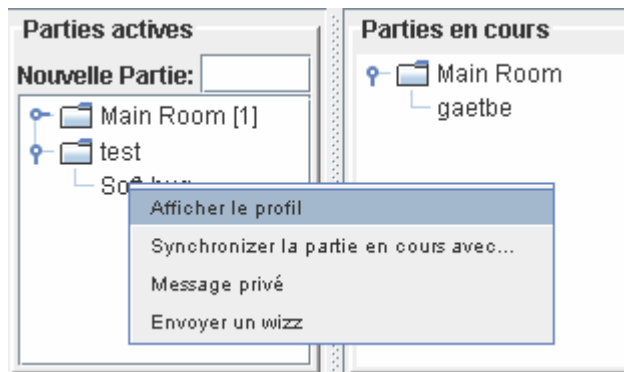
❖ Sélectionner une partie en ligne



❖ Si dans l'onglet « parties actives », aucune partie n'apparaît (hors main room), alors il vous faut créer un salon en tapant le nom de la partie. Ici le salon s'appelle test.



- ❖ Si la partie existe déjà, cliquez sur le nom de la partie pour rejoindre les autres joueurs. Et synchronisez-vous avec lui l'un d'entre eux. Pour ce faire, faites un clic droit sur le joueur en question et faites « Synchronisez la partie en cours ».



- ❖ Par contre si la partie n'existe pas, créer là dans le menu contextuel : Fichier/nouvelle partie.



- ❖ Choisissez alors le joueur que vous souhaitez incarner et appuyez sur le bouton terminé.

Avancer

1. Choisissez votre camp

POUR QUI

Choisissez votre camp


Rejoindre la partie en tant que ? <Observateur>

<Précédent

Suivant>

Terminé

Annuler



Le module Huuue !

Barre de contrôle

Menu Aide



Le menu Aide est composé de 3 éléments :

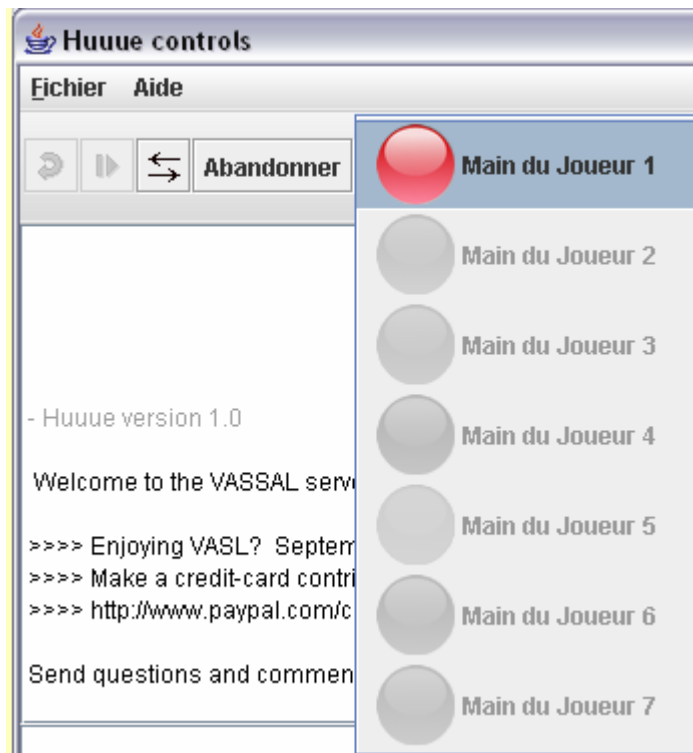
- La fenêtre d' « A propos »
- Un lien « Visiter notre site » qui renvoie directement sur le site de Blackrock Edition
- Un lien vers les règles françaises au format HTML

Main des joueurs

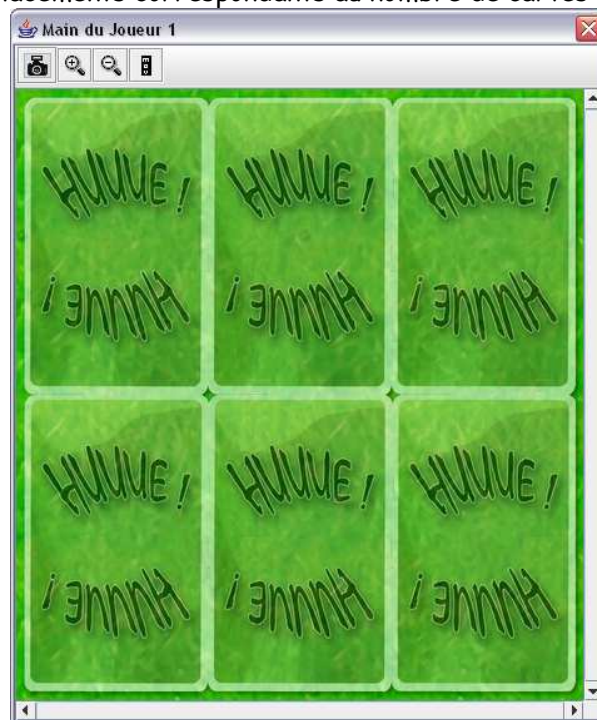


En cliquant sur « Mains des joueurs », vous avez accès à votre main ou vous déposerez vos cartes.

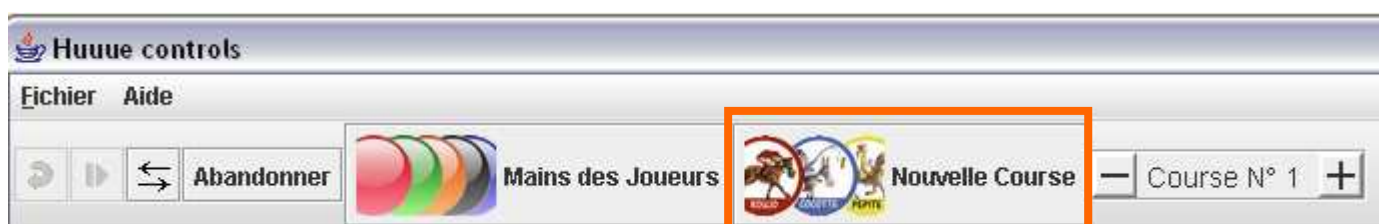
Seule votre main est accessible :



Votre main se compose de six emplacements correspondant au nombre de cartes maximum que vous pouvez posséder.



Nouvelle course

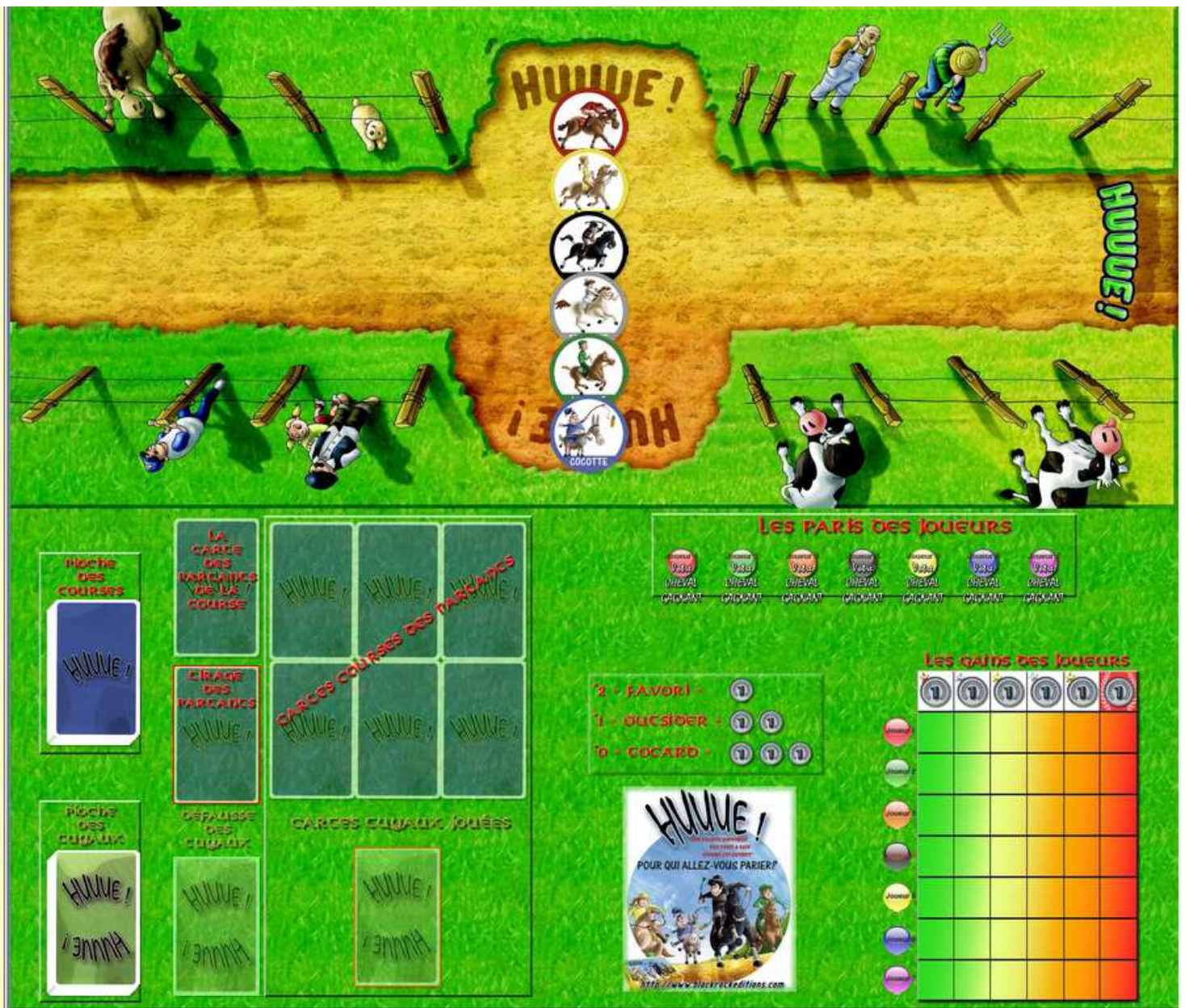


En cliquant sur ce bouton vous réinitialiser le plateau pour jouer la course suivante.



Permet d'indiquer le numéro de courses. Celle-ci étant limité à 13 par partie.

Le Plateau de jeux



Le plateau est divisé en deux. La partie supérieure de la piste et la partie inférieure de l'aire de jeu.

La piste



Vous trouverez sur la piste l'ensemble des pions des chevaux. Ils se déplacent librement. Si un cheval n'est pas partant, celui-ci est marqué d'une croix noire sur fond rouge comme c'est le cas dans l'exemple ci-dessus pour Noiro.

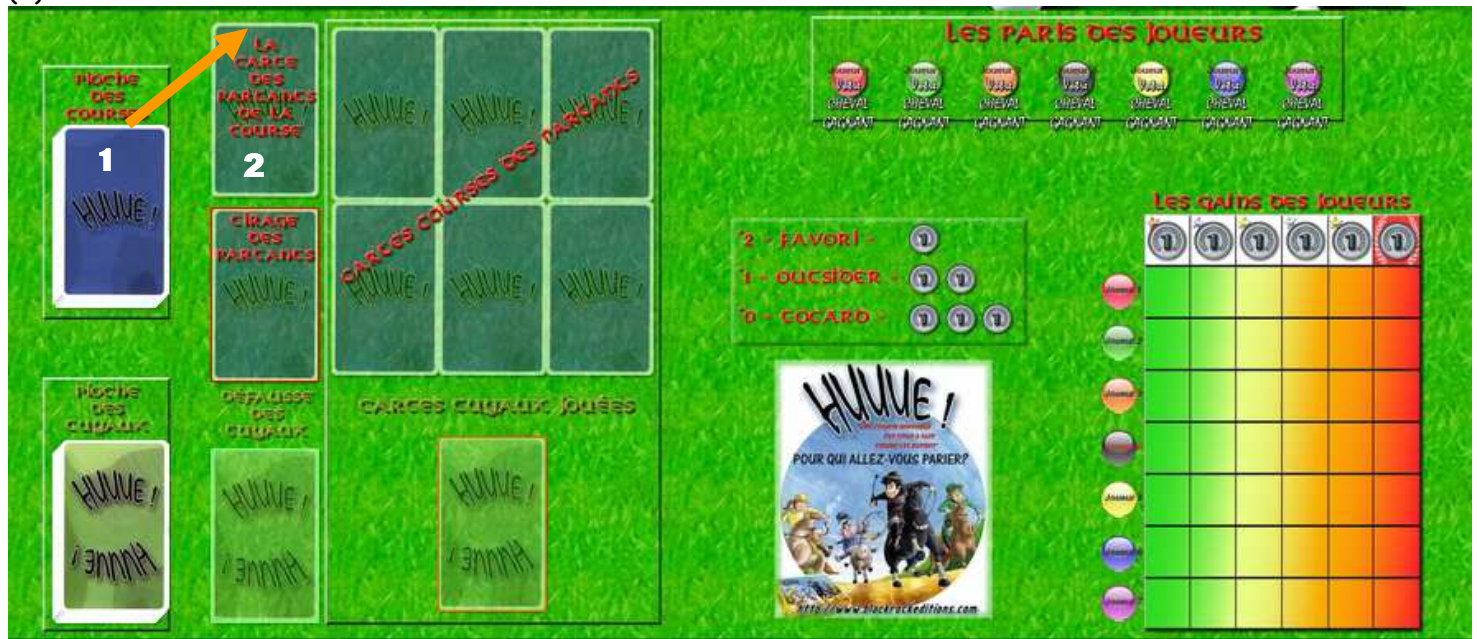
L'aire de jeu



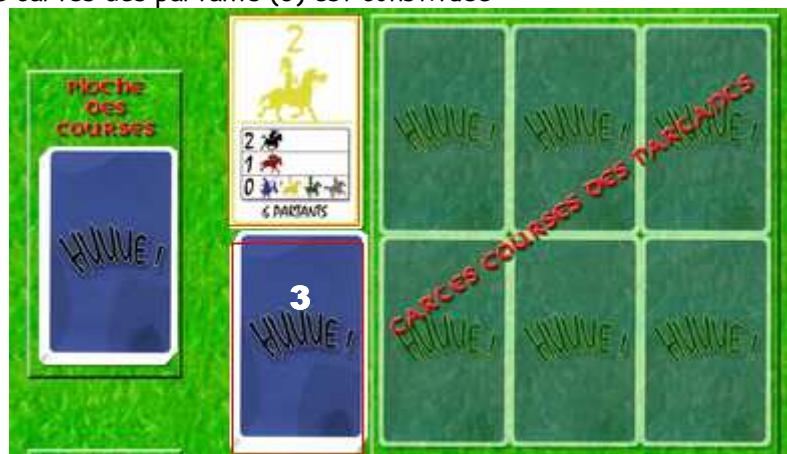
L'aire de jeu regroupe l'ensemble des cartes, et autres marqueurs.

Pioches des cartes courses et tuyaux

Prenez une carte de la pioche des cartes courses (1) et déposez la sur l'espace « Carte des partants de la course » (2) :



Automatiquement la pile de cartes des partants (3) est constituée :



S'il y a des non partants, les cartes tuyaux correspondantes se retrouvent dans la pile de défausse (4)



Les joueurs n'ont alors plus qu'à chercher prendre le bon nombre de carte de la pioche des tuyaux et à la déposer dans leur main :



Paris

Un espace est réservé pour les paris :



Pour voter le joueur fait un clique sur sa couleur, il a alors accès au menu suivant :



Il peut choisir de masquer ou non son parié (par défaut celui-ci est visible). Il peut choisir le cheval sur lequel il parié, les non partants n'étant pas visible dans la liste.

Pari visible :



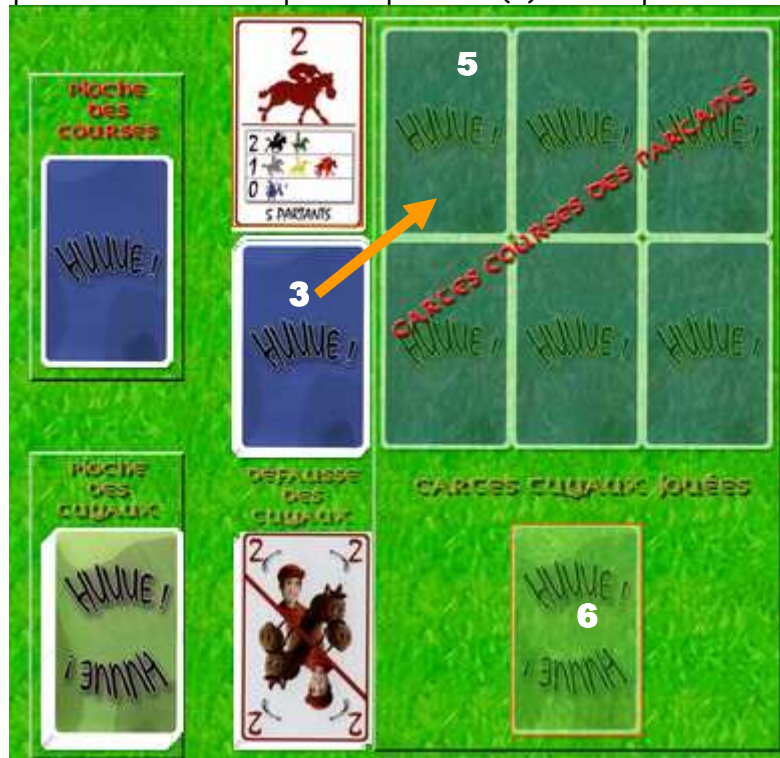
Pari masqué :



Il est bien sûr impossible de modifier le pari d'un adversaire.

Tour de jeu

Le premier joueur révèle la prochaine carte de la pile des partants (3) en le déposant dans l'espace adéquate (5) :



Le premier joueur peut alors jouer sa première carte. Pour cela il suffit :

- soit de déplacer une carte de sa main vers l'espace « carte tuyaux jouées » (6).
- Soit de faire un clic droit sur la carte désirée et de choisir jouer cette carte, cette dernière allant alors directement dans l'espace de « carte tuyaux jouées ».



Il faut alors déplacer le cheval sur la piste.

Les gains

Dans l'aire de jeu à droite se trouve un piste de gain, il suffit de déplacer le jeton du joueur dans la case adéquate :

