

Big Boules — Guide complet et illustré

Apprenez à diriger les boules rouges et vertes en faisant tourner les tourniquets avec les boutons gauche et droit de la souris, puis maîtrisez le temps et la difficulté pour gagner.

01 · PRINCIPE DU JEU

Faire traverser toutes ses boules avant son adversaire

Big Boules est un jeu de réflexion et de stratégie sur PC Windows. Deux camps s'opposent : les **boules rouges** et les **boules vertes**. Le but est de faire franchir le plateau à toutes les boules de son camp le plus rapidement possible.

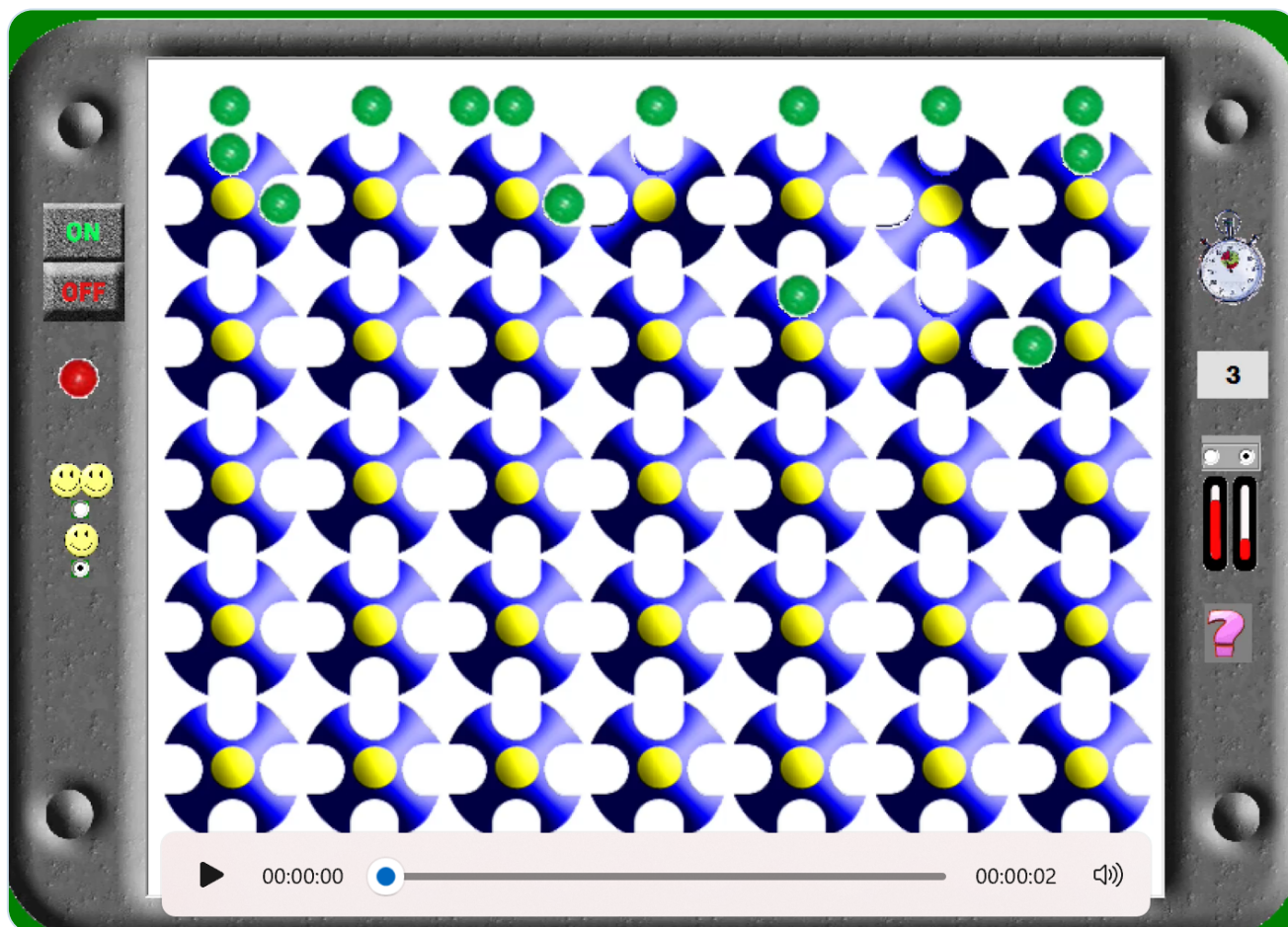
Le plateau forme un réseau de **tourniquets rotatifs**. Les boules ne se déplacent pas en cliquant dessus : **elles progressent grâce à la rotation des tourniquets**. Le joueur agit directement sur les tourniquets pour faire passer ses boules.

Règle principale : le gagnant est celui qui parvient à faire passer toutes ses boules de l'autre côté du plateau avant son adversaire.

02 · REPÉRER LES COMMANDES

Découvrez le plateau et ses commandes

La capture ci-dessous montre le jeu en cours, avec ses tourniquets bleus à centre jaune, les boules, les commandes sur les côtés et le chronomètre.



La capture authentique du jeu Big Boules — plateau à tourniquets et commandes latérales

Plateau central

Il comporte plusieurs rangées de tourniquets : chaque orientation influence la suite du parcours.

Boules des joueurs

Chaque camp commence sur son côté du plateau et doit rejoindre le bord opposé.

Icônes de joueurs

Les smileys servent au choix entre ordinateur et deux joueurs humains.

Réglages latéraux

L'horloge permet de modifier le temps, et les deux barres rouges indiquent le choix de difficulté.

03 · LES RÈGLES ESSENTIELLES

Comment jouer à Big Boules : règles détaillées

1. **Choisissez le mode** : seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs.
2. **Repérez votre couleur** : vous jouez avec les boules **rouges** ou **vertes**, à faire parvenir au bord opposé.

3. **Ne cliquez pas sur les boules pour les déplacer** : leur progression dépend de la rotation des tourniquets.
4. **Actionnez un tourniquet** : cliquez directement dessus avec le **bouton gauche** ou le **bouton droit** de la souris pour choisir le sens de rotation.
5. **Faites progresser vos boules** : utilisez les rotations successives des tourniquets pour les conduire vers le côté opposé.
6. **Respectez la durée du tour** : si le temps limite est dépassé, le tour passe à l'autre joueur.
7. **Terminez la partie** : faites atteindre le côté opposé à toutes vos boules avant l'autre camp.

Commande essentielle : les boules ne sont **pas déplacées par un clic**. Vous cliquez **sur les tourniquets** : clic gauche pour un sens, clic droit pour le sens inverse.

04 · GESTES À LA SOURIS

Faire tourner les tourniquets pour guider les boules

Les boules avancent grâce aux rotations

La souris commande les **tourniquets**, pas directement les boules. Les boules rouges et vertes circulent au fur et à mesure que les tourniquets tournent. Il faut donc observer leur position et préparer le parcours souhaité.

Clic gauche et clic droit : choisir le sens de rotation

Pointez le tourniquet à actionner. Utilisez le **clic gauche** pour le faire tourner dans un sens, et le **clic droit** pour le faire tourner dans l'autre. Ce choix oriente le chemin des boules et détermine leur progression.

Exemple de séquence

1. Repérez les boules rouges ou vertes que vous souhaitez faire avancer.
2. Examinez la position des tourniquets à proximité.
3. Cliquez **sur le tourniquet** avec le bouton gauche ou droit selon le sens voulu.
4. Observez le déplacement des boules provoqué par la rotation.
5. Anticipez le tourniquet suivant et recommencez.

Conseil : avant toute rotation, examinez si elle risque de faciliter également la progression de votre adversaire. C'est l'un des intérêts stratégiques du jeu.

05 · CHOIX DE L'ADVERSAIRE

Jouer contre l'ordinateur ou défier une autre personne

Deux modes sont proposés, confirmés par la fenêtre d'aide du jeu et le code VB.NET :



Contre l'ordinateur

Cliquez sur le choix situé sous le **smiley seul**.
L'ordinateur prend les décisions pour son camp lorsque son tour arrive.



À deux joueurs

Cliquez sous les **deux smileys** pour affronter un ami ou un membre de la famille sur le même ordinateur.

Deux niveaux de difficulté

Sur la droite, deux barres rouges correspondent aux options de difficulté. **La plus grande barre rouge représente le niveau le plus difficile.** Le code source distingue bien les réglages « facile » et « difficile », associés à deux routines de jeu de l'ordinateur.

Pour découvrir les commandes, commencez par le niveau facile. Lorsque vous maîtrisez les rotations des tourniquets, passez au niveau difficile.

06 · GESTION DES TOURS

Chronomètre, délai par tour et changement de joueur

Le jeu impose un **temps limité par tour**. Ce délai encourage les joueurs à réfléchir rapidement et évite les attentes trop longues.

1. Pour modifier la durée, **cliquez sur l'icône de l'horloge**.
2. Choisissez le temps autorisé dans la fenêtre de réglage.
3. Jouez pendant le délai prévu.
4. À l'expiration, le programme **fait passer le tour** à l'adversaire.

Le fichier VB.NET montre un temporisateur déclenché toutes les **1 000 millisecondes**, qui compare le temps écoulé à la durée sélectionnée et déclenche le changement de camp. En mode solo, l'ordinateur joue ensuite selon le niveau retenu.

Important : le temps est un délai *par tour*, et non une durée totale imposée à l'ensemble de la partie.

07 · PROGRESSION ET RÉFLEXION

Quelques stratégies pour mieux jouer

- **Visualisez un itinéraire** : essayez d'anticiper plusieurs tourniquets avant de tourner un tourniquet.
- **Regardez les ouvertures** : une rotation utile maintenant peut devenir un obstacle lors du tour suivant.

- **Évitez de bloquer votre camp** : organisez les rotations afin de faire progresser vos boules.
- **Surveillez l'adversaire** : l'orientation choisie peut parfois créer une ouverture pour lui.
- **Maîtrisez le temps** : réfléchissez à un coup avant de cliquer, surtout lorsque le chrono est court.
- **Entraînez-vous contre le PC** : commencez en facile, puis augmentez la difficulté.

Exercice conseillé : jouez d'abord quelques tours en observant simplement les réactions des tourniquets, puis essayez de préparer deux rotations consécutives plutôt que d'agir au coup par coup.

08 · AIDE ET QUESTIONS FRÉQUENTES

Retrouver les règles et comprendre les fonctions annexes

Le bouton d'aide ouvre la documentation interne du logiciel. Les fichiers fournis contiennent les règles en **français, anglais, allemand et italien** ; celles-ci décrivent les mêmes principes fondamentaux.

Peut-on jouer seul ?

Oui, face à l'ordinateur, avec deux niveaux de difficulté.

Peut-on jouer à deux ?

Oui, le jeu prévoit une partie opposant deux joueurs.

Comment faire tourner ?

Cliquez directement sur un tourniquet avec le bouton gauche ou droit pour changer le sens de rotation.

Comment modifier le temps ?

Cliquez sur l'horloge et sélectionnez une durée.

Que se passe-t-il à la fin du temps ?

Le tour passe à l'autre camp.

À quoi sert l'écran de fin ?

Le formulaire de fin de partie présente un message visuel et un bouton « OK » pour revenir au jeu.

À propos des fichiers étudiés : ce guide repose sur la capture reçue et les sources VB.NET, en particulier les règles codées dans la fenêtre d'aide. La capture est la seule image d'interface fournie ; aucune autre fenêtre de jeu n'a été inventée.

Envie de jouer à Big Boules ?

Découvrez la fiche complète du jeu Windows, sa vidéo de démonstration et sa version d'évaluation. Pour toute question, contactez directement Boutique Logiciels.



DÉCOUVRIR LA FICHE BIG BOULES



CONTACTER BOUTIQUE LOGICIELS