

Top Mental — Guide complet et illustré

Découvrez les règles authentiques du jeu : mode solo ou deux joueurs, entraînement ou jeu automatique, placement stratégique des nombres et calcul des points.

01 · PRINCIPE

Un jeu de nombres, de calcul et de stratégie

Top Mental est un jeu de réflexion mathématique pour Windows. Il se joue **seul contre l'ordinateur** ou à **deux personnes**. Le but n'est pas de répondre à dix questions : il faut **placer judicieusement des nombres sur une grille** afin de cumuler le plus de points possible.

Le jeu propose deux façons de jouer : **Entraînement**, où les opérations sont à effectuer, et **Jeu**, où les opérations s'effectuent automatiquement, conformément aux règles fournies.

1 ou 2 joueurs

Affrontez le PC ou un deuxième joueur.

Opérations choisies

Plusieurs opérations peuvent être activées ou désactivées.

Jeu stratégique

La position des nombres et leurs voisins influencent les possibilités.

Victoire aux points

Lorsque la grille est pleine, le score le plus élevé l'emporte.

02 · DÉMARRAGE

Configurer une partie depuis « Control du jeu »

Control du jeu

Choix du mode

☒ Jouer contre l'ordinateur

☐ Jouer à 2

Choix

☐ Entraînement

☒ Jeu

Enregistrer la configuration

Chiffres de départ

Difficulté

Chiffres DE A

Choix des opérations

☒ addition

☒ soustraction

☒ multiplication

☒ division

Langues

☒ 

☐ 

☐ 

☐ 

Jouer

Quitter

Aide

Configuration : adversaire, entraînement ou jeu, difficulté, opérations et langues

Choix du mode

Sélectionnez « **Jouer contre l'ordinateur** » ou « **Jouer à 2** », puis renseignez le ou les noms dans les cases disponibles.

Choix : Entraînement ou Jeu

Entraînement : vous devez effectuer les opérations. **Jeu** : les opérations sont faites automatiquement par le logiciel. Ce sont deux modes distincts ; le guide ne les confond pas.

Chiffres de départ

Choisissez la difficulté. Les champs « **Chiffres DE** » et « **À** » indiquent la plage de nombres correspondante.

Choix des opérations

Cochez les opérations voulues parmi **addition (+)**, **soustraction (-)**, **multiplication (×)** et **division (÷)**.
L'opération actuelle est affichée pendant la partie.

Langues et boutons

Le code propose **français**, **allemand**, **anglais** et **italien**. Les boutons « **Enregistrer la configuration** », « **Jouer** », « **Quitter** » et « **Aide** » figurent dans la fenêtre de départ. Au lancement, un court temps d'attente est prévu pour charger les opérations en mémoire.

03 · CHIFFRES DE DÉPART

Les plages numériques prévues par le code

Les contrôles de valeurs dans les sources VB.NET distinguent cinq niveaux de difficulté :

Difficulté	Nombres de départ
1	1 à 9
2	1 à 12
3	1 à 15
4	1 à 20
5	1 à 30

La capture de configuration présente par exemple le **niveau 3**, avec les nombres **1 à 15**.

04 · RÈGLES FOURNIES

Comment placer les nombres ?

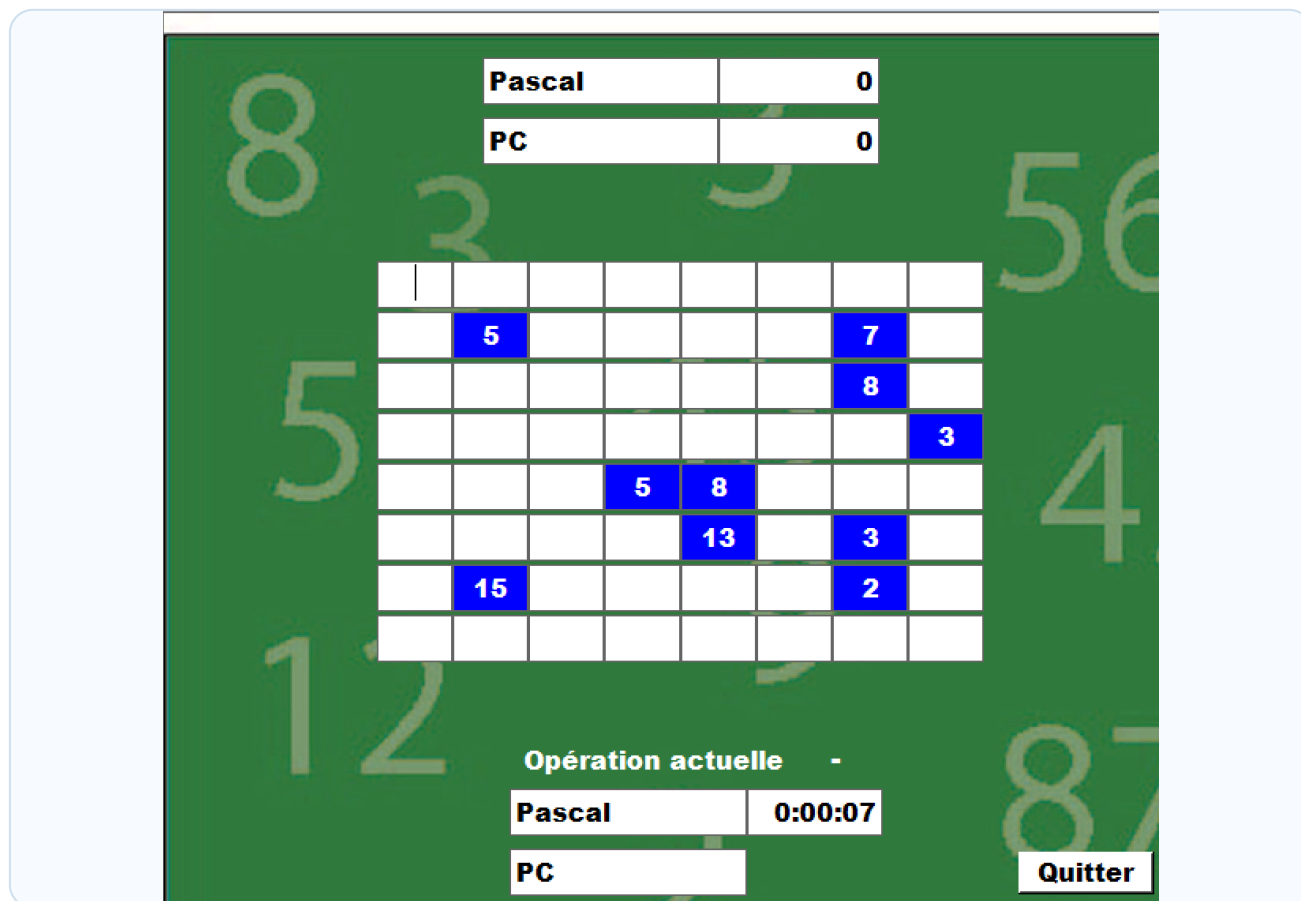
1. Choisissez l'adversaire et le mode Entraînement ou Jeu.
2. Choisissez la difficulté, les opérations et votre langue.
3. Cliquez sur « **Jouer** » et laissez se terminer le chargement initial.
4. Au commencement, **dix chiffres sont posés automatiquement** sur la grille.
5. Observez le signe « **Opération actuelle** ».
6. Inscrivez un nouveau nombre dans une case située **à côté d'un nombre déjà posé**.
7. **Condition obligatoire** : votre nombre doit valoir exactement **une unité de plus ou une unité de moins** que l'un des nombres voisins.
8. Cliquez sur « **Valider** » lorsqu'il est proposé pour enregistrer le placement.
9. Continuez en tenant compte de l'opération active et des nombres voisins afin de marquer des points.
10. **Quand la grille est pleine**, la partie est terminée : le joueur ayant le plus de points gagne.

Exemple illustratif de la règle de voisinage : à côté d'un 8, les nombres 7 ou 9 satisfont la condition de ± 1 . Cet exemple explique uniquement la règle de placement, et ne constitue pas un coup capturé dans le logiciel.

05 · DÉCOUVERTE DE LA GRILLE

Comprendre les 64 emplacements du plateau

La capture montre une grille formée de **8 lignes et 8 colonnes**. Les cases bleues contiennent les nombres de départ déjà inscrits ; les cases blanches offrent les emplacements restants.



Début de partie : grille avec les nombres placés automatiquement et scores à zéro

Au-dessus figurent les noms et scores des participants ; en dessous se trouvent « **Opération actuelle** », le nom du joueur et son compteur de temps. Le bouton « **Quitter** » est affiché dans le coin inférieur droit.

Attention : une valeur doit respecter la différence de plus ou moins une unité avec un voisin. La grille n'est pas un simple tableau de réponses à dix calculs.

06 · COMMENT LES POINTS SONT OBTENUS

L'opération actuelle et les nombres voisins

Le fichier de règles explique que la somme des points dépend du **nombre placé**, du **signe actuellement sélectionné** et des **nombres adjacents**. Lorsqu'un nombre touche plusieurs autres nombres, plusieurs calculs peuvent contribuer au total.

Le code VB.NET distingue les quatre opérateurs +, -, × et :, et additionne les contributions calculées dans les champs de points des joueurs. Les résultats peuvent donc être très différents selon le placement, l'opération actuelle et les voisins présents.

The screenshot shows a game interface with a green background and large, faint numbers. At the top, two score boxes are visible: 'Pascal' with 416 points and 'PC' with 344 points. Below these is an 8x8 grid of numbers. The numbers are: Row 1: 15, 14, 15, empty, empty, empty, empty, empty; Row 2: 14, 10, 9, empty, empty, empty, empty, empty; Row 3: empty, empty, empty, empty, empty, empty, 12, 13; Row 4: empty, empty, empty, empty, empty, empty, 1, 14; Row 5: empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty, empty; Row 6: empty, empty, 3, 2, empty, empty, 1, empty; Row 7: empty, 13, 14, 3, empty, empty, empty, empty; Row 8: 3, 9, 8, empty, empty, 8, empty, empty. At the bottom, there is a section for the 'Opération actuelle' (current operation) which is '+'. Below this are two boxes for the current operation: 'Pascal' with 0:00:42 and 'PC' with an empty box. A 'Quitter' button is located in the bottom right corner.

Partie en cours : nombres ajoutés, points et opération actuelle

Sur la capture d'une partie en cours, le score affiche **Pascal : 416** contre **PC : 344**, et l'**opération actuelle est « + »**. Il s'agit d'un exemple tiré de la capture, et non d'un score prédéfini.

À retenir : placer un nombre ne suffit pas ; il faut réfléchir à son emplacement et aux nombres adjacents pour chercher à obtenir davantage de points.

07 · ENTRAÎNEMENT OU JEU

Deux manières de travailler le calcul mental

Mode Entraînement

Vous effectuez les opérations demandées. Le plateau comporte un bouton de validation et le code contient des fenêtres et champs destinés aux calculs.

Mode Jeu

Les opérations sont calculées automatiquement par le logiciel. Votre réflexion porte sur le placement des nombres et les points.

Contre le PC ou à deux

La partie se joue contre l'ordinateur ou à deux joueurs humains, selon le réglage de départ. Les noms, les points et les temps sont prévus dans le programme et dans sa fenêtre de fin de partie.

Le bouton « **Aide** » charge le fichier d'aide correspondant à la langue choisie.

08 · CONCLUSION D'UNE PARTIE

Fin du jeu et victoire

Selon le fichier des règles, **la partie s'arrête lorsque la grille est pleine**. Le gagnant est celui qui totalise le **plus grand nombre de points**.

Le formulaire **fin_partie.vb** prévoit l'affichage des **noms**, des **points** et du **temps**, avec un bouton « **OK** ». Aucune capture de cet écran final n'étant fournie, le guide ne présente pas de fausse image de résultats.

Conseils compatibles avec les règles

- Vérifiez toujours la contrainte **+1 ou -1** par rapport à un nombre voisin.
- Observez le **signe actif** avant de choisir l'emplacement d'un nombre.
- Regardez les **voisins existants** : plusieurs nombres voisins peuvent contribuer au score.
- Essayez les modes **Entraînement** et **Jeu** pour découvrir leurs différences.

Découvrez Top Mental sur Boutique Logiciels

Retrouvez la présentation du jeu, sa version de démonstration et les informations de commande sur la fiche officielle. Une question ? Contactez Boutique Logiciels.



DÉCOUVRIR LA FICHE TOP MENTAL



CONTACTER BOUTIQUE LOGICIELS