



MODE D'EMPLOI

Dice World Challenge

Le lancer a votre forme : la force, la direction et l'effet viennent de votre doigt.

Français



Bienvenue

Dice World Challenge est un jeu de dés pas comme les autres. Ici, on n'appuie pas sur un bouton pour obtenir un chiffre au hasard : c'est vous qui lancez les dés, d'un mouvement du doigt sur l'écran. La vitesse de votre geste, sa direction et la courbe que vous faites à la fin décident de la façon dont les deux dés volent, rebondissent et roulent sur la table.

L'application propose quatre façons de jouer : la **cOURSE** sur la table longue, avec un score et un classement mondial chaque jour ; **juste les dés**, pour lancer de un à dix dés quand vous jouez à un jeu de société ; **Cinq dés**, le jeu avec sa feuille de points ; et les **petits chevaux**. Ces deux derniers se jouent aussi contre le téléphone ou entre amis, en se passant le téléphone ou avec des téléphones proches.

Ce mode d'emploi vous accompagne pas à pas. Si vous êtes pressé, lisez au moins le chapitre 3 : il explique comment réussir un bon lancer, ce qui est le plus important de tout le jeu.

Comment lire ce mode d'emploi

Pas besoin d'être expert. Chaque chapitre explique une seule chose, pas à pas, avec des images de l'écran telles que vous les verrez sur votre téléphone. Vous pouvez lire le mode d'emploi du début à la fin ou aller directement au chapitre qui vous intéresse.

Les signes utilisés dans ces pages

Réglages

Un mot écrit ainsi est un bouton ou un élément visible à l'écran : touchez-le.



Astuce. Une astuce pour aller plus vite ou faire mieux.

1

Les numéros sur les images renvoient aux explications à côté.



Attention. Une chose à savoir avant de continuer.

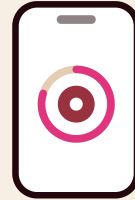
Les gestes sur l'écran

Le téléphone s'utilise avec les doigts. Voici les gestes dont parle ce mode d'emploi.



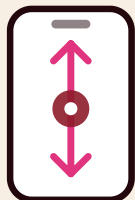
Toucher

Posez un doigt sur l'écran et relevez-le aussitôt, comme une petite tape.



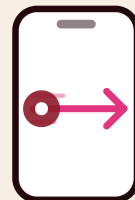
Maintenir le doigt

Posez le doigt et gardez-le immobile une seconde, jusqu'à ce que quelque chose apparaisse.



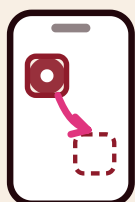
Faire défiler

Posez le doigt et faites-le glisser vers le haut ou le bas pour voir la suite de la page.



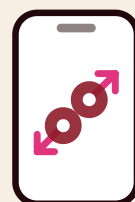
Balayer

Un mouvement rapide du doigt vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, comme pour tourner une page.



Faire glisser

Gardez le doigt sur un élément, déplacez-le où vous voulez, puis relevez le doigt.



Écarter et pincer

Avec deux doigts : écartez-les pour agrandir, rapprochez-les pour réduire.

Les images montrent l'app sur un iPhone. Sur iPad l'écran est plus large, mais les boutons et les éléments sont les mêmes.

Sommaire

1	Premiers pas	6
	Télécharger l'application, l'ouvrir et reconnaître la table	
2	Le menu en bref	8
	Où trouver les jeux, la course et les réglages	
3	Le lancer : comment faire le geste	10
	Le geste qui lance les dés, expliqué calmement	
4	Le film du lancer et le résultat	15
	Plans, ralenti, reprise et panneau des points	
5	Le score et les conseils pour un bon lancer	18
	Comment les points sont calculés et comment en faire plus	
6	La course mondiale de chaque jour	19
	World Challenge : le classement avec Game Center	
7	Le certificat	21
	Le diplôme de votre lancer, et celui du champion	
8	Votre nom, vos 10 meilleurs et les messages	23
	Vos affaires personnelles, qui restent sur le téléphone	
9	Juste les dés	25
	De un à dix dés, pour les jeux de société	
10	Cinq dés	26
	Treize cases, trois lancers par tour et une feuille à remplir	
11	Les petits chevaux	30
	Quatre pions chacun, on sort avec le 6 et on mange	

12	Jouer avec des téléphones proches	32
	Chacun sur son téléphone, dans la même pièce	
13	Dés, tapis, son et traînée	34
	Votre table, à vos couleurs	
14	Accessibilité	36
	Jouer même sans gestes précis	
15	Version gratuite, Premium et pack	37
	Ce qui est gratuit, ce qui s'achète et combien ça coûte	
16	Informations, confidentialité et assistance	42
	Ce que l'application sait de vous (presque rien) et comment nous joindre	
?	Questions fréquentes	43
	Les réponses aux doutes les plus courants	

Premiers pas

Télécharger l'application, l'ouvrir et reconnaître la table

Dans ce chapitre, vous installez le jeu et apprenez à reconnaître l'écran principal. Deux minutes suffisent, et vous êtes prêt pour votre premier lancer.

Télécharger l'application

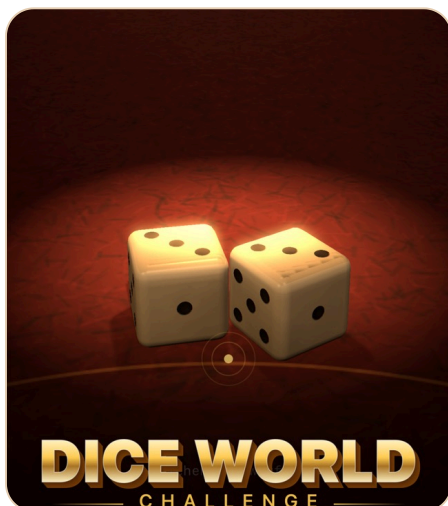
- 1 Sur votre iPhone, ouvrez l'**App Store**, l'icône bleue avec la lettre A blanche.
- 2 En bas, touchez **Rechercher** (la loupe) et écrivez **Dice World Challenge**.
- 3 Vous reconnaissez l'application à son icône : deux dés ivoire sur un tapis rouge foncé, avec l'inscription dorée DICE WORLD.
- 4 Touchez **Obtenir**. L'application est gratuite. Si le téléphone le demande, confirmez avec Face ID, avec le bouton latéral ou avec votre code.
- 5 Une fois le téléchargement terminé, touchez **Ouvrir**, ou cherchez l'icône sur l'écran d'accueil et touchez-la.



BON À SAVOIR

L'application fonctionne sur iPhone et iPad. Pas besoin de créer un compte ni d'être connecté à Internet pour jouer. Internet ne sert que pour le classement mondial et pour les achats.

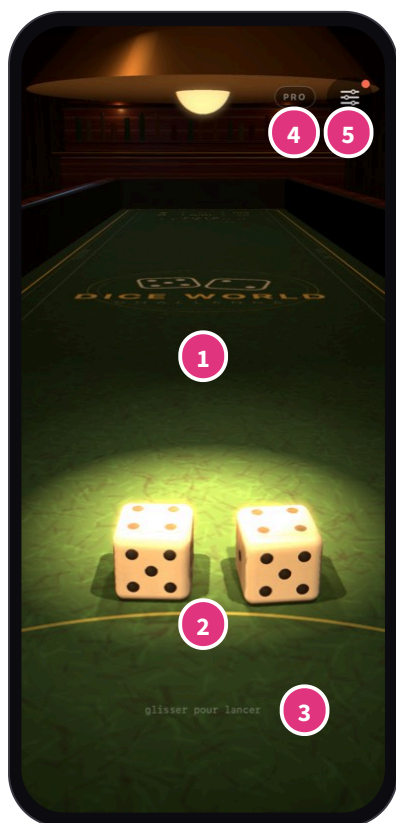
La première ouverture



Dès que vous ouvrez l'application, une image avec les deux dés et l'inscription **DICE WORLD CHALLENGE** apparaît un instant. Pendant cette seconde, le téléphone construit la table en trois dimensions : la salle, le bois, le tapis et les dés. Puis l'image s'efface et vous êtes à la table.

Le tout premier lancer après l'installation peut être un peu moins fluide que les suivants : le téléphone prépare encore les images. À partir du deuxième lancer, tout est fluide.

L'écran de la table



- 1 La **table longue** de la course, vue du côté du lanceur. Les deux dés sont prêts en bas, devant vous.
- 2 Le **cercle doré** : c'est de là que part le doigt pour lancer.
- 3 L'indication **glisser pour lancer** vous rappelle quoi faire.
- 4 Le sceau **PRO** : gris dans la version gratuite, doré si vous avez acheté Premium. Touchez-le pour voir ce qu'il offre.
- 5 Le bouton du **menu** (trois curseurs) : c'est ici que vous choisissez le jeu, les couleurs, la course et tout le reste.

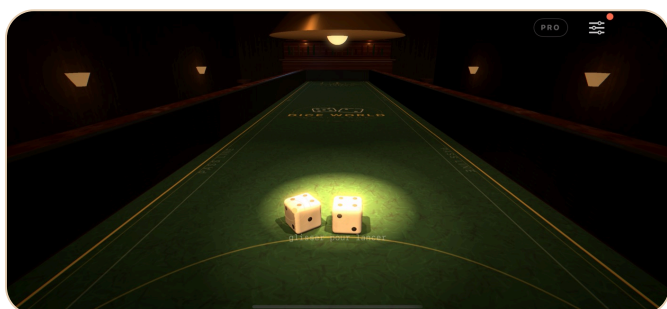
Tout le reste de l'écran, c'est la table : il n'y a pas d'autres boutons. On joue avec le doigt sur le tapis et avec le menu en haut à droite.

La langue

L'application parle la même langue que votre téléphone, si c'est l'une des quinze qu'elle connaît. Vous pouvez la changer quand vous voulez, même en pleine partie : ouvrez le menu, faites défiler jusqu'à la section **VOUS** et touchez **Langue**. Le changement est immédiat, inutile de fermer l'application.

À la verticale ou à l'horizontale

Vous pouvez tenir le téléphone droit ou le tourner sur le côté. À l'horizontale, la table paraît plus large et on lance exactement de la même façon : le doigt part du bas et va vers le fond de la table.



La table avec le téléphone tourné sur le côté.

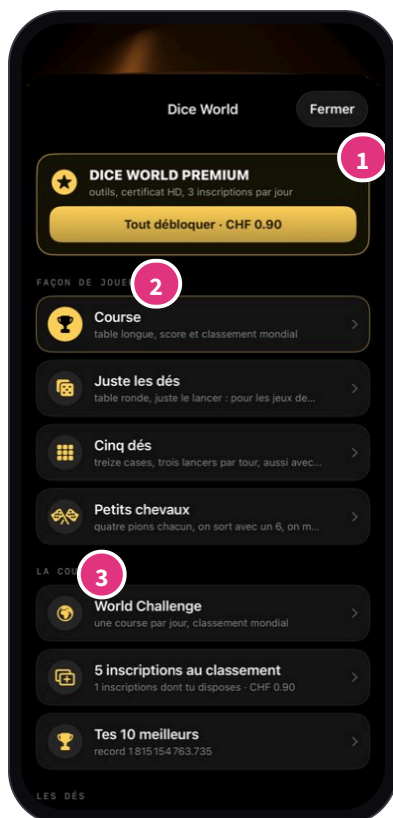
Si l'écran ne tourne pas, vérifiez que le verrouillage de l'orientation est désactivé : balayez vers le bas depuis le coin supérieur droit et regardez le cadenas avec la flèche ronde.

2

Le menu en bref

Où trouver les jeux, la course et les réglages

Le menu est le poste de commande du jeu. Il s'ouvre avec le bouton à trois curseurs en haut à droite et se ferme avec **Fermer**, toujours en haut à droite. Chaque élément est une grande pastille : touchez-la une fois.

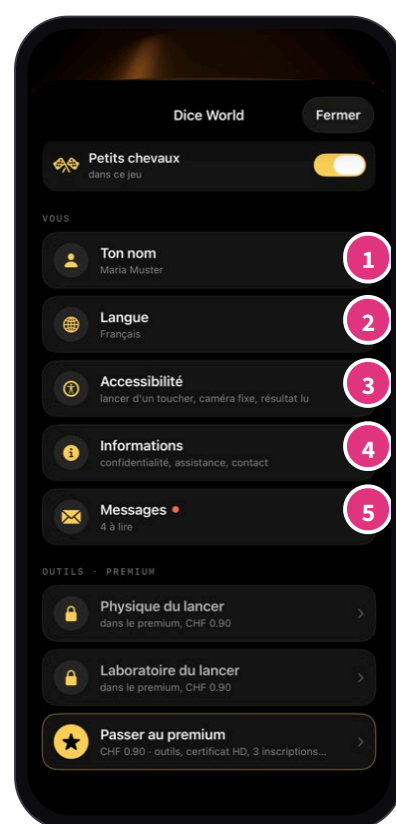


- 1 La **carte Premium**, au bord doré. Elle n'apparaît que si vous ne l'avez pas encore acheté.
- 2 **FAÇON DE JOUER** : **Course**, **Juste les dés**, **Cinq dés** et **Petits chevaux**. Celui qui est choisi a le cercle doré.
- 3 **LA COURSE** : le classement mondial, les inscriptions supplémentaires et vos dix meilleurs lancers. Visible seulement quand vous jouez la course.

En faisant défiler le menu vers le bas, vous trouvez les autres sections :

Section	À quoi elle sert
LES DÉS	La couleur des dés : tous pareils ou chacun différent (chapitre 13).
LE TAPIS	Dix couleurs pour le tapis de la table (chapitre 13).
LE SON	Le bruissement du doigt et la vibration pendant le lancer (chapitre 13).
LA TRAÎNÉE DU GESTE	La traînée lumineuse qui suit le doigt (chapitre 13).
VOUS	Votre nom, la langue, l'accessibilité, les informations et les messages.
OUTILS	Deux outils pour les curieux, compris dans Premium (chapitre 15).

- 1 **Ton nom** : le nom qui figure sur le certificat.
- 2 **Langue** : quinze langues, à changer quand vous voulez.
- 3 **Accessibilité** : pour jouer sans gestes précis (chapitre 14).
- 4 **Informations** : version, contacts, confidentialité, restauration des achats.
- 5 **Messages** : les nouvelles du jeu. Un point orange signale qu'il y en a de nouvelles.



BON À SAVOIR

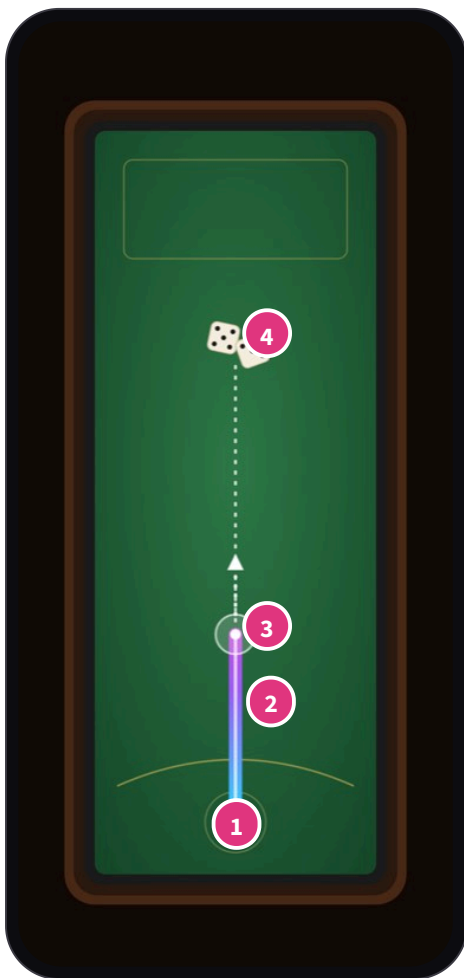
Quand un nouveau message arrive, le bouton du menu sur la table porte lui aussi un petit point orange. Ainsi, vous le voyez sans rien ouvrir.

Le lancer : comment faire le geste

Le geste qui lance les dés, expliqué calmement

C'est le chapitre le plus important. Dans Dice World, ce n'est pas le téléphone qui lance les dés : c'est vous, d'un mouvement du doigt appelé **balayage** (swipe), c'est-à-dire faire glisser le doigt sur la vitre et le lever en pleine course. C'est comme lancer les dés avec la main, sauf que la main, c'est votre doigt.

Le geste en quatre temps



La table vue d'en haut : le doigt monte depuis le cercle doré et les dés poursuivent sa course.

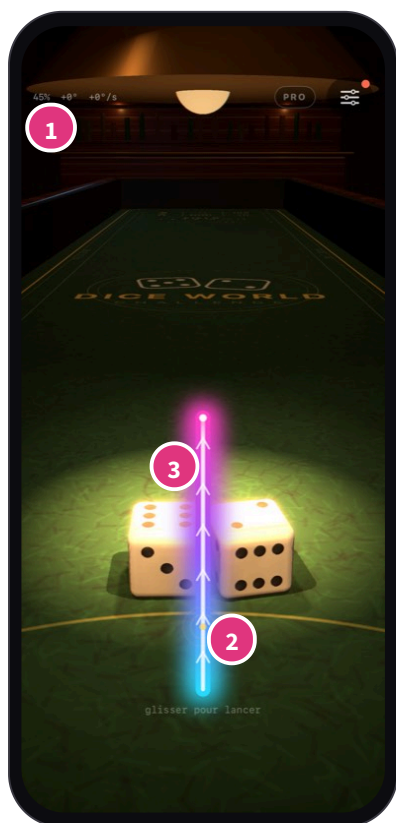
- 1 **Posez** le bout du doigt sur le cercle doré, en bas au centre.
- 2 **Faites glisser** le doigt vers le haut, c'est-à-dire vers le fond de la table, **en accélérant** : doucement au début, plus vite à la fin.
- 3 **Levez** le doigt de la vitre alors que vous allez encore vite, sans vous arrêter avant.
- 4 Les dés **partent** dans la direction de votre geste, avec la vitesse que vous aviez en levant le doigt.



ATTENTION

L'erreur la plus fréquente : arrêter le doigt sur la vitre, puis le lever. Les dés partent alors lentement ou pas du tout, car au moment de lâcher, le doigt était immobile. Pensez à un vrai lancer : la main s'ouvre pendant que le bras bouge encore.

Pendant le lancer : la traînée et les trois chiffres



- 1 En haut à gauche, pendant que le doigt glisse, apparaissent **trois chiffres** : la **force** en pourcentage, la **direction** en degrés (0° veut dire droit) et l'**effet** (à quel point le poignet tourne).
- 2 La **traînée lumineuse** suit le doigt : elle commence bleue et devient rose. Plus vous allez vite, plus elle est large et brillante.
- 3 Les **flèches blanches** dans la traînée indiquent la direction du geste.

Les trois chiffres sont là pour vous aider à apprendre. Après quelques lancers, vous saurez tout seul quel geste donne 30 %, lequel 60 % et lequel part de travers. Si la traînée vous gêne, vous pouvez l'éteindre dans le menu (chapitre 13).



BON À SAVOIR

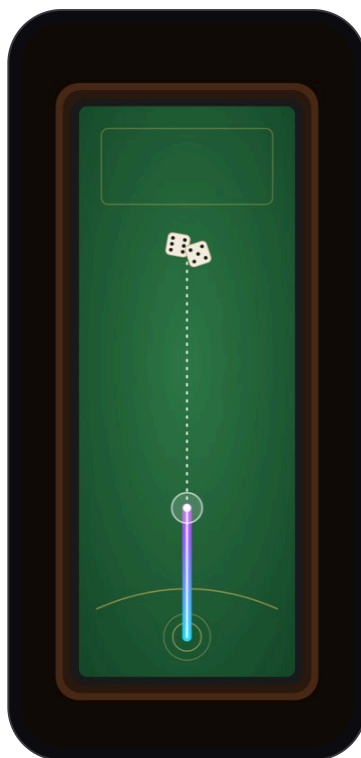
Le résultat n'est pas décidé d'avance : ce sont la physique, les chocs et les bandes qui décident, comme sur une vraie table. Deux gestes identiques ne donnent pas le même chiffre, car à chaque fois les dés quittent la main dans une position différente.

1. La force : c'est la vitesse qui compte, pas la longueur

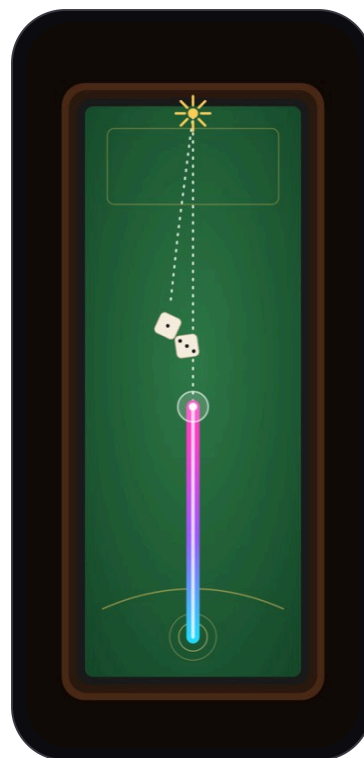
La force, c'est **la vitesse du doigt au moment où vous le levez**. Un balayage long mais lent donne peu de force ; un balayage court mais rapide peut en donner beaucoup. À 100 %, les dés volent jusqu'au fond et frappent fort la bande.



Trop doux : les dés s'arrêtent au milieu de la table.



Juste : ils vont loin et s'arrêtent avant le fond.



Trop fort : ils tapent la bande du fond et reviennent.

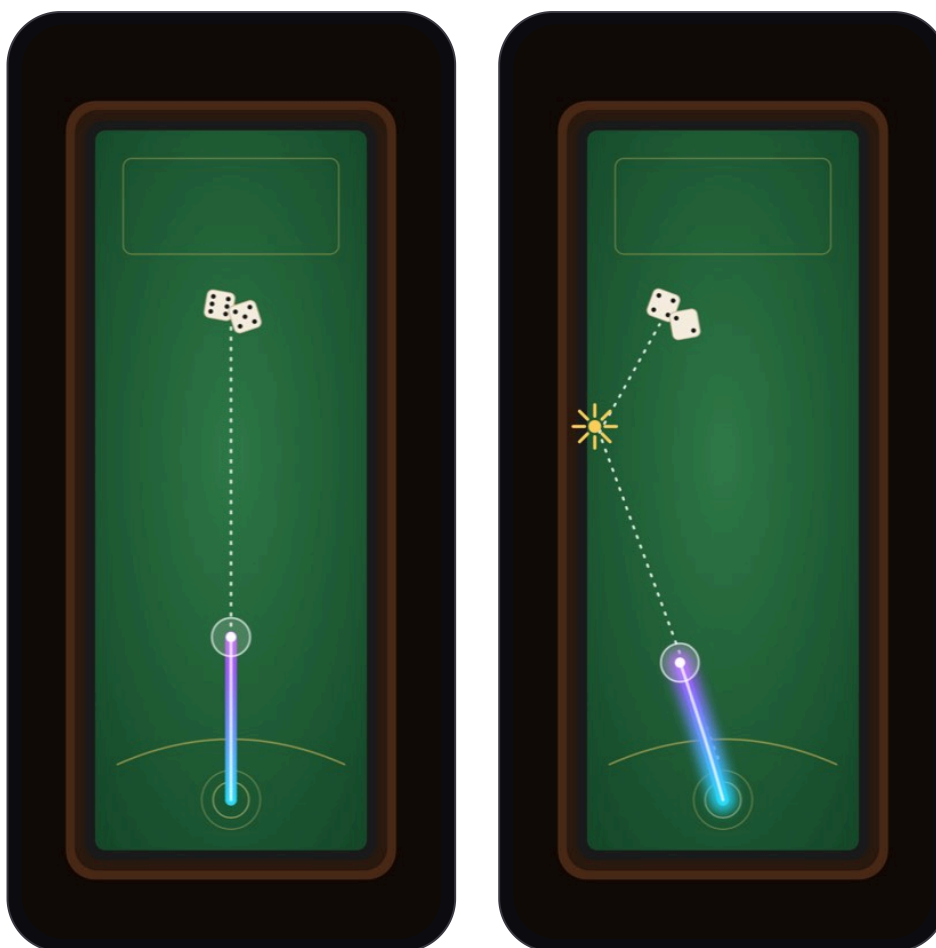


ASTUCE

Pour commencer, essayez de rester entre **35 % et 50 %** de force. C'est la zone où les dés courent longtemps sur le tapis sans s'écraser au fond. Ensuite, montez petit à petit.

2. La direction : lancez droit

La direction, c'est la ligne qui va du point où vous avez posé le doigt au point où vous alliez le plus vite. Si le geste penche à gauche ou à droite, les dés filent vers la bande latérale, rebondissent et perdent des points. Le chiffre des degrés vous aide : proche de 0°, c'est droit.



Droit (environ 0°) : les dés restent au milieu de la table.

De travers (par exemple -20°) : les dés touchent la bande latérale.

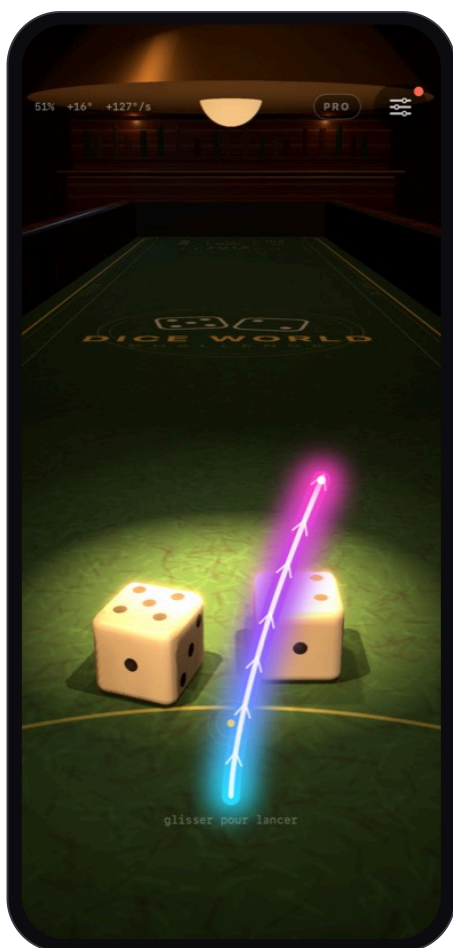


ASTUCE

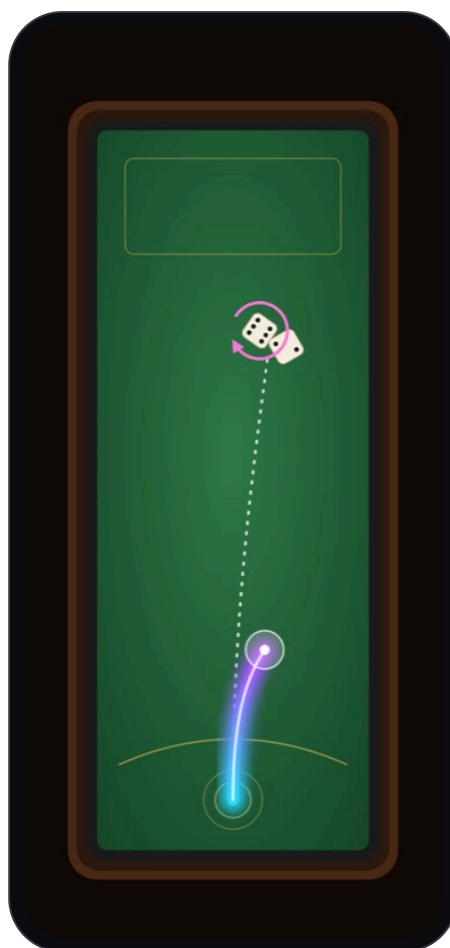
Tenez le téléphone bien droit devant vous et dirigez le doigt vers le milieu du bord supérieur de l'écran. Avec le pouce, le geste a tendance à s'incurver vers l'extérieur : si vous utilisez le pouce, visez un peu vers l'intérieur.

3. L'effet : la courbe du poignet à la fin

L'effet, c'est la rotation que vous donnez aux dés. Il naît de la **courbe du geste**, surtout dans le dernier morceau avant de lever le doigt, comme quand on tourne le poignet en lançant. Une courbe vers la droite fait tourner les dés dans le sens des aiguilles d'une montre, une courbe vers la gauche dans l'autre sens. Un peu d'effet fait tourner les dés sur eux-mêmes et rapporte des points ; trop d'effet les envoie sur le côté.



Un balayage qui tourne à droite à la fin : l'effet monte.



Les dés partent en tournant sur eux-mêmes.

Quand le lancer ne part pas

Ce qui se passe	Pourquoi	Que faire
Le doigt bouge mais les dés ne partent pas	Le geste était trop court (moins d'environ 1,5 cm) ou trop lent	Faites un mouvement plus long et plus décidé, en levant le doigt en pleine course
Les dés partent lentement	Le doigt s'est arrêté avant de se lever	Ne ralentissez pas à la fin : lâchez en accélérant
Les dés partent toujours de côté	Le geste penche d'un côté	Regardez les degrés en haut à gauche et restez près de 0°
Les dés tapent toujours le fond	Trop de force	Ralentissez un peu le geste et restez sous 55 %
Je ne peux pas relancer	Le résultat du lancer précédent est encore à l'écran	Touchez ENCORE en bas : les dés reviennent devant vous

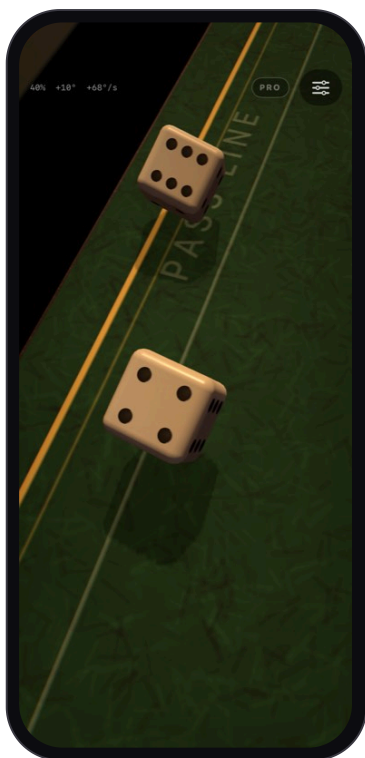
Le film du lancer et le résultat

Plans, ralenti, reprise et panneau des points

Dans la course, chaque lancer devient une petite scène de film de cinq à huit secondes. Plusieurs caméras suivent les dés, changent de point de vue par un fondu et vous montrent enfin de près comment ils se sont arrêtés. Vous n'avez rien à faire : regardez et profitez du lancer.

Ce que vous voyez, dans l'ordre

- 1 **Le départ** : un instant, la vue reste derrière les dés, le long de votre traînée.
- 2 **Les plans en course** : de derrière, de côté, au ras du tapis au ralenti, d'en haut. Chaque changement passe par un court fondu au noir.
- 3 **Le ralenti** : le choc le plus fort du lancer est revu au ralenti sous un autre angle. En haut à gauche apparaît le mot **RALENTI** avec un point rouge.
- 4 **Les gros plans** : d'abord un dé, puis l'autre, pendant qu'ils se posent et montrent leur face.
- 5 **Le résultat** : la caméra s'approche des deux dés immobiles et peu après apparaît le panneau des points.



Les dés en vol sur le tapis.



Le ralenti : le choc le plus fort, revu lentement.



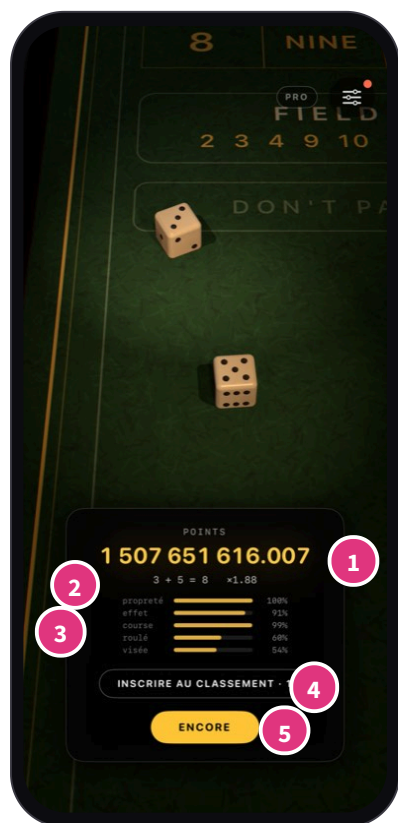
STOP, en haut à gauche : aller à la fin.

Pressé ? Le bouton STOP

Trois secondes après le lancer, la capsule rouge **STOP** apparaît en haut à gauche. Touchez-la et le jeu passe directement au résultat, sans ralenti ni gros plans.

Le résultat est le même : STOP raccourcit seulement le film, il ne change ni les dés ni le score. Le bouton n'existe que dans la course ; dans les autres jeux, un lancer ne dure de toute façon que quelques secondes.

Le panneau du résultat



Quand le résultat est à l'écran, vous pouvez regarder les dés de près : écartez deux doigts sur la table pour agrandir et faites glisser un doigt pour vous déplacer.

- 1 **POINTS** : votre score, un long nombre à trois décimales (le chapitre 5 explique pourquoi).
- 2 Les **faces des dés**, leur somme et le **multiplicateur** (de $\times 1.00$ à $\times 2.00$) qui récompense votre façon de lancer.
- 3 Les **cinq barres** : proprety, effet, course, roulé, visée. Elles disent ce qui a bien marché et ce qui n'a pas marché.
- 4 **INSCRIRE AU CLASSEMENT** : envoie ce lancer au classement mondial du jour (chapitre 6). Le chiffre après le point indique combien d'inscriptions il vous reste.
- 5 **ENCORE** : les dés reviennent devant vous pour le lancer suivant.

Le score et les conseils pour un bon lancer

Comment les points sont calculés et comment en faire plus

Dans la course, ce n'est pas seulement celui qui fait le plus grand chiffre qui gagne. **La façon** dont vous lancez compte aussi : un lancer propre, qui file droit et fait bien tourner les dés, vaut plus qu'un lancer qui cogne partout, même si le même chiffre sort.

La formule, en mots simples

Points = somme des deux dés × multiplicateur. La somme va de 2 à 12. Le multiplicateur va de ×1.00 (un lancer désordonné) à ×2.00 (un lancer parfait, qu'en pratique on n'atteint jamais tout à fait). Le nombre affiché est ensuite agrandi et écrit avec dix chiffres et trois décimales : ainsi, même avec des millions de joueurs, deux lancers ne finissent presque jamais à égalité.

Barre	Ce qu'elle mesure	Poids	Comment la faire monter
propre-té	Combien de fois les dés touchent les bandes et se heurtent	le plus important	Lancez droit et pas trop fort : chaque bande coûte des points
effet	Combien les dés ont tourné sur eux-mêmes	élevé	Une légère courbe du doigt à la fin du geste
course	Le chemin parcouru sur le tapis	moyen	Assez de force pour aller loin
roulé	Si les dés ont roulé au lieu de glisser	moyen	Un lancer souple et décidé, pas trop lent
visée	Si les deux dés ont fini près l'un de l'autre	faible	Un geste net, sans à-coups

Le lancer du champion, en résumé

- **Droit** : les degrés en haut à gauche proches de 0°.
- **Force moyenne** : entre 35 % et 50 %, pour que les dés courent longtemps sans taper le fond.
- **Un soupçon de courbe** dans le dernier morceau, pour faire tourner les dés.
- **Lâchez en pleine course** : le doigt ne s'arrête jamais avant de quitter la vitre.
- **Toujours le même geste** : trouvez un mouvement qui marche et répétez-le, en corrigeant une chose à la fois.

6

La course mondiale de chaque jour

World Challenge : le classement avec Game Center

Chaque jour, il y a une seule course pour le monde entier. Celui qui a le meilleur lancer de la journée devient **Champion du monde du jour** : un seul par jour. Le classement passe par **Game Center**, le service gratuit d'Apple pour les jeux.

Entrer dans la course

- 1 Ouvrez le menu (en haut à droite) et vérifiez que **Course** est choisi dans **FAÇON DE JOUER**.
- 2 Dans la section **LA COURSE**, touchez **World Challenge**.
- 3 Touchez le bouton doré **Participer : activer Game Center**.
- 4 Si vous n'êtes pas encore connecté à Game Center sur le téléphone, la fenêtre d'Apple apparaît : connectez-vous avec votre compte Apple. Si vous l'êtes déjà, seul un bref message de bienvenue s'affiche en haut.
- 5 C'est fait : la ligne **Game Center** indique « connecté comme » suivi de votre nom Game Center.



Sans Game Center, le jeu fonctionne tout aussi bien : vous pouvez lancer, voir vos points et garder vos dix meilleurs. Simplement, vos lancers n'entrent pas au classement.

- 1 **QUI GAGNE LA JOURNÉE** : l'encadré doré rappelle le prix, le titre de champion du monde du jour.
- 2 Le **jour de la course**, l'**heure de clôture** et le **temps restant**.
- 3 Votre **meilleur lancer du jour**, votre **place** au classement, et combien d'**inscriptions** et de **lancers d'essai** il vous reste.
- 4 **Classement mondial** ouvre le classement Game Center ; **Envoyer le lancer du jour** envoie votre meilleur lancer de la journée.

Envoyer un lancer au classement

Le classement ne reçoit pas chaque lancer : c'est vous qui choisissez. Quand le panneau du résultat affiche un score qui vous plaît, touchez **INSCRIRE AU CLASSEMENT**. En dessous apparaît **inscrit** et le lancer est parti. Un lancer ne compte que s'il est meilleur que celui que vous avez déjà envoyé aujourd'hui.

	Inscriptions à la course
Version gratuite	1 par jour
Avec Premium	3 par jour
Pack « 5 inscriptions au classement »	5 de plus, qui n'expirent pas à minuit

Quand les inscriptions du jour sont épuisées, **PLUS D'INSCRIPTIONS** apparaît à la place du bouton : touchez-le si vous voulez le pack de cinq. Les inscriptions du jour reviennent à minuit.

Quand la course ferme

La course est unique pour le monde entier et ferme au même instant pour tous : à **minuit, heure suisse**. Dans le panneau de la course, l'application vous indique l'heure de clôture dans votre fuseau horaire et à l'heure suisse, par exemple « 23:00 · 00:00 CH » si vous vivez en Angleterre, ainsi que le compte à rebours.

Jusqu'à minuit, la première place peut encore changer : quelqu'un à l'autre bout du monde peut faire mieux. C'est pourquoi le titre de champion n'est attribué **qu'une fois la course fermée**. Le lendemain, si Game Center confirme que vous étiez premier, le bouton doré **Champion du monde d'hier : ton certificat** apparaît dans le panneau de la course.

Les notifications

La première fois que vous envoyez un lancer à la course, le téléphone vous demande si l'application peut vous envoyer des notifications. Si vous répondez **Autoriser**, vous recevez un avis peu après la clôture (« Le concours du jour est clos ») et, si vous avez gagné, l'avis « Tu es champion du monde ! ». Les notifications naissent sur votre téléphone : nous n'envoyons rien de l'extérieur.

Quitter la course

Dans le panneau World Challenge, course activée, il y a **Ne plus participer**. Après confirmation, vos lancers n'entrent plus au classement ; ceux déjà envoyés restent. Vous pouvez revenir quand vous voulez avec

Participer : activer Game Center.

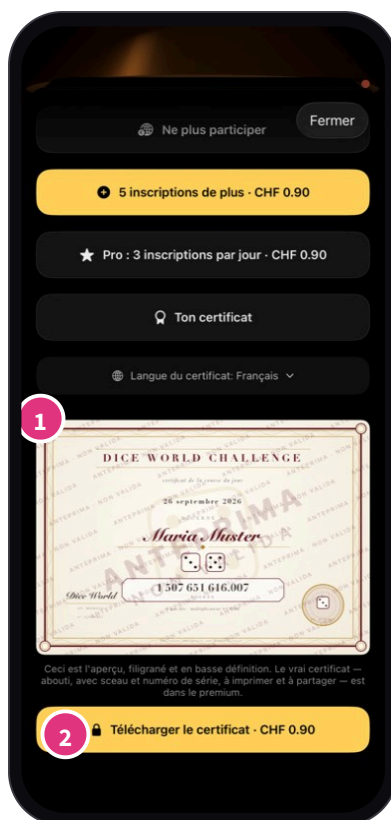
Le certificat

Le diplôme de votre lancer, et celui du champion

Chaque jour où vous lancez, vous pouvez voir le certificat de votre meilleur lancer : une feuille dessinée comme un diplôme, avec le cadre, les deux dés, le score et votre nom. Le vainqueur de la journée reçoit le certificat spécial de **Champion du monde du jour**, avec les branches de laurier.

Voir le certificat

- 1 Faites au moins un lancer dans la course, pour qu'il y ait un meilleur lancer du jour.
- 2 Ouvrez le menu et touchez **World Challenge**.
- 3 Faites défiler vers le bas et touchez **Ton certificat**. La feuille apparaît en dessous.
- 4 Si vous voulez le certificat dans une autre langue, par exemple pour l'offrir, touchez **Langue du certificat** et choisissez.



- 1 Le certificat. Dans la version gratuite, c'est un **aperçu**, barré en diagonale d'une mention qui dit qu'il n'est pas valable.
- 2 **Télécharger le certificat** mène à Premium, qui donne le vrai certificat.

Le vrai certificat

Avec Premium, le certificat est **soigné et en haute définition**, avec le sceau et un numéro de série. En dessous apparaissent **Télécharger** (pour l'enregistrer ou l'envoyer à quelqu'un) et **Imprimer** (sur une imprimante reliée au téléphone).



ATTENTION

Le certificat de **champion du monde** ne se télécharge et ne s'imprime qu'une fois le titre confirmé par Game Center, c'est-à-dire le lendemain de la course gagnée. Personne ne peut le fabriquer : ainsi le titre garde toute sa valeur.



BON À SAVOIR

L'aperçu est protégé : si vous faites une capture d'écran, un rectangle blanc reste à la place du certificat. Le nom qui figure sur la feuille est celui inscrit dans **Ton nom** (chapitre 8).

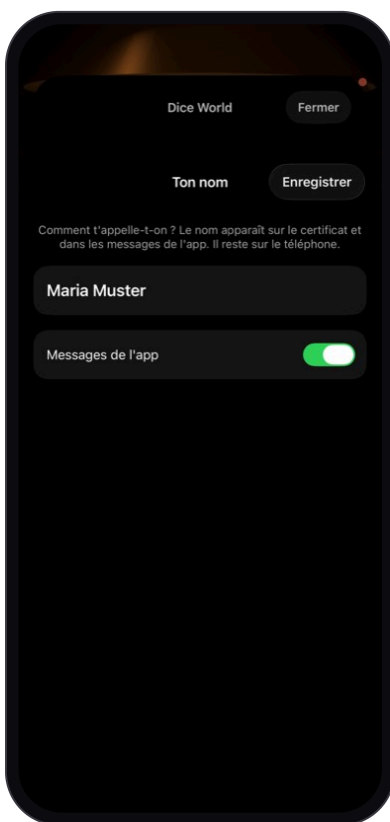
8

Votre nom, vos 10 meilleurs et les messages

Vos affaires personnelles, qui restent sur le téléphone

Dans la section **VOUS** du menu et dans la section **LA COURSE**, il y a trois pages personnelles. Tout ce qu'elles contiennent reste sur votre téléphone.

Votre nom

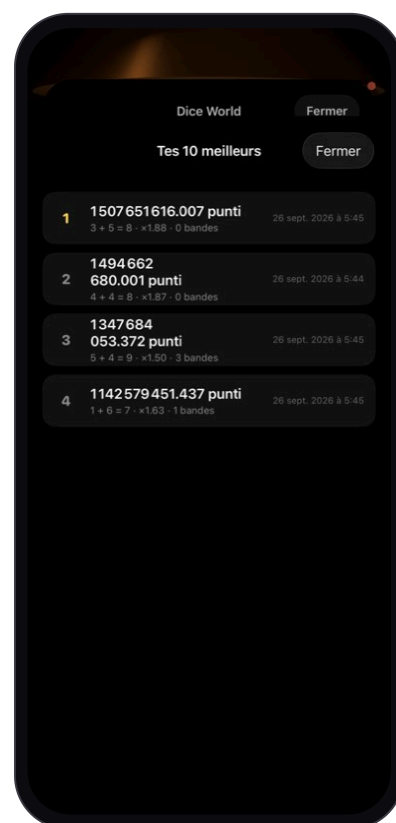


Touchez **Ton nom**, écrivez votre nom tel que vous voulez qu'il apparaisse sur le certificat et dans les messages, puis **Enregistrer**. En dessous se trouve l'interrupteur **Messages de l'app** : si vous l'éteignez, l'application ne vous écrit plus de messages sur les records.

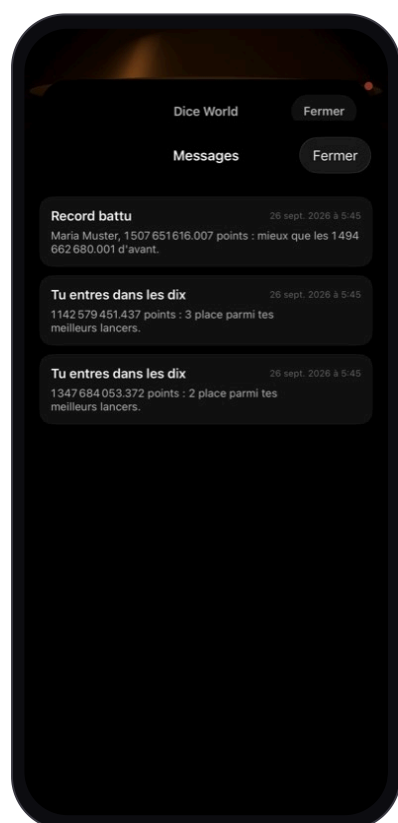
Si vous rejoignez Game Center alors que le nom est encore vide, l'application reprend votre nom Game Center.

Vos 10 meilleurs

Dans le menu, section **LA COURSE**, touchez **Tes 10 meilleurs**. Vous y trouvez vos dix meilleurs lancers de tous les temps : le score, les faces des dés, le multiplicateur, le nombre de bandes touchées et le jour. C'est votre carnet personnel, même sans la course.



Les messages



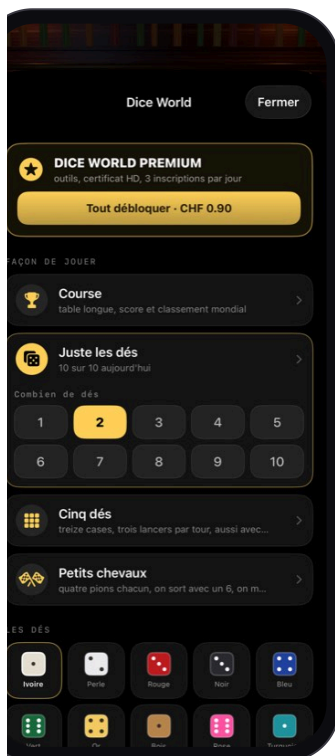
Touchez **Messages** dans la section **VOUS**. Ici arrivent les petites nouvelles du jeu : un record battu, un lancer entré dans vos dix meilleurs, l'entrée dans la course, les achats. Le point orange disparaît une fois que vous les avez lus.

Juste les dés

De un à dix dés, pour les jeux de société

Vous jouez à un jeu de société et les dés ont disparu ? **Juste les dés** les remplace. La table est ronde, la caméra reste fixe et un lancer dure au maximum quatre secondes : le chiffre sort, et c'est tout, sans score ni course.

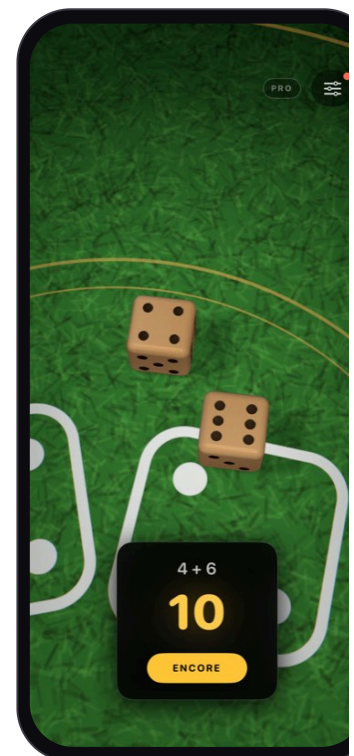
- 1 Ouvrez le menu et touchez **Juste les dés**.
- 2 Dans l'encadré qui s'ouvre en dessous, **Combien de dés**, touchez le nombre dont vous avez besoin, de 1 à 10.
- 3 Fermez le menu avec **Fermer** : les dés sont devant vous sur la table ronde.
- 4 Lancez avec le même geste que dans la course : du bas vers le haut. Sur la table ronde, il faut moins de force que dans la course : un geste tranquille suffit pour envoyer les dés de l'autre côté.



n choisit combien de dés lancer.



La table ronde, prête.

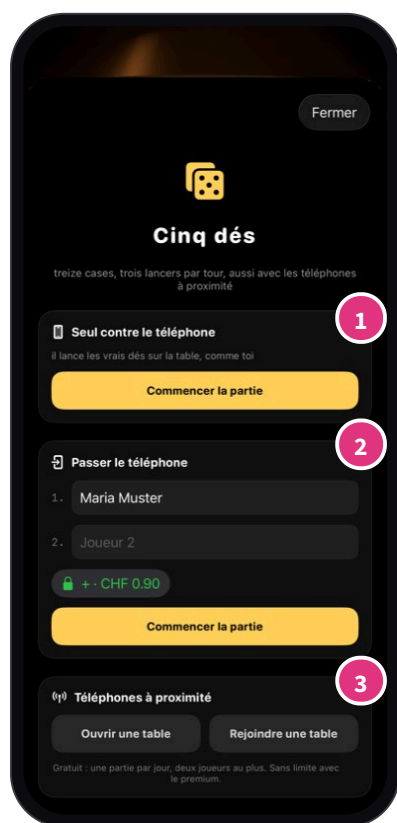


Les faces et la somme, en grand

Dans la version gratuite, vous avez **dix lancers par jour**, comptés avec ceux de la course. Avec Premium, il n'y a pas de limite. Le compte repart à minuit.

C'est le jeu classique avec cinq dés et une feuille de points : à chaque tour, vous lancez jusqu'à trois fois, gardez les dés qui vous servent et inscrivez enfin le résultat dans l'une des treize cases. Celui qui a le plus grand total à la fin gagne. Dans le menu, vous le trouvez dans la section **FAÇON DE JOUER**, sous **Juste les dés** : c'est la pastille **Cinq dés**, avec la petite grille de carrés.

Commencer une partie



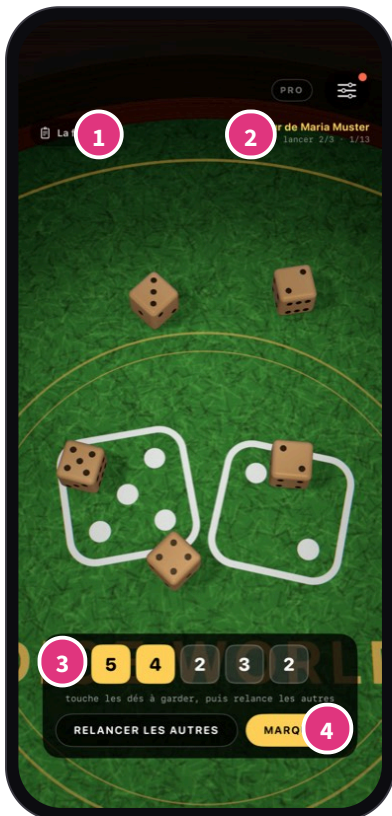
- 1 **Seul contre le téléphone** : le téléphone joue contre vous et lance de vrais dés sur la table, comme vous.
- 2 **Passer le téléphone** : écrivez les noms des joueurs et passez-vous le téléphone à chaque tour. + ajoute un joueur.
- 3 **Téléphones à proximité** : chacun joue sur son téléphone (chapitre 12).

Choisissez une façon de jouer et touchez **Commencer la partie**. La feuille se ferme et vous êtes à la table ronde avec cinq dés.

Un tour, pas à pas

- 1 En haut à droite, vous lisez à qui c'est le tour, le lancer (1/3, 2/3, 3/3) et le tour de la partie (par exemple 4/13).
- 2 Lancez les cinq dés d'un balayage.

- 3 En dessous apparaissent les cinq chiffres sortis. **Touchez les dés que vous voulez garder** : ils deviennent dorés. Touchez-les à nouveau pour changer d'avis.
- 4 Touchez **RELANCER LES AUTRES** : les dés gardés se mettent de côté à gauche et les autres reviennent dans la main. Lancez-les d'un balayage.
- 5 Après le troisième lancer, ou avant si vous êtes satisfait, touchez **MARQUER** et choisissez la case sur la feuille.



- 1 **La feuille** : ouvre la feuille de points à tout moment.
- 2 À qui c'est le tour, quel lancer et quel tour.
- 3 Les cinq dés sortis : vous gardez les dorés.
- 4 **RELANCER LES AUTRES** et **MARQUER**.

La feuille de points



- 1 Le nom de chaque case, avec en dessous, au crayon, la règle en bref.
- 2 La colonne du joueur qui joue : les chiffres au crayon sur fond jaune montrent **ce que vaudrait** chaque case avec les dés actuels. Touchez celui que vous choisissez pour l'inscrire.

La feuille se manipule comme une vraie feuille : faites-la glisser avec un doigt, écartez deux doigts pour l'agrandir, tournez-les pour la faire pivoter. Le bouton **Taille d'origine** en haut à gauche la remet en place.

Case	Ce qu'il faut	Points
Un ... Six	Les dés qui montrent ce chiffre	leur somme
Bonus	63 points ou plus dans les six cases du haut	+35
Brelan	Trois dés identiques	la somme de tous les dés
Carré	Quatre dés identiques	la somme de tous les dés
Full	Trois identiques plus deux identiques	25
Petite suite	Quatre chiffres qui se suivent	30
Grande suite	Cinq chiffres qui se suivent	40
Cinq identiques	Les cinq dés pareils (la case sous la grande suite)	50
Chance	N'importe quel lancer	la somme de tous les dés



BON À SAVOIR

Chaque case ne sert qu'une fois. Si aucune case ne vous rapporte de points, vous devez quand même en choisir une et inscrire zéro. Si vous refaites cinq dés identiques alors que cette case contient déjà 50 points, vous recevez 100 points de plus.

La fin de la partie

Après treize tours, la feuille est pleine. Sur la table apparaît **Partie terminée** avec le nom du gagnant et son total. Touchez **La feuille** pour revoir tous les points, ou **Quitter la partie**. Pour quitter une partie en cours, ouvrez le menu et choisissez une autre façon de jouer.



BON À SAVOIR

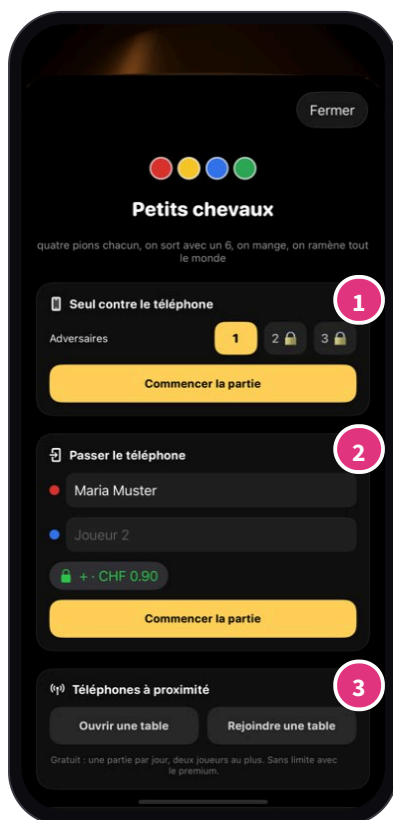
Version gratuite : **une partie par jour**, avec au maximum **deux joueurs**. Avec Premium, les parties sont illimitées et jusqu'à six joueurs peuvent participer.

Les petits chevaux

Quatre pions chacun, on sort avec le 6 et on mange

Le jeu de parcours que tout le monde connaît, avec le plateau en croix dessiné dans l'application et un vrai dé qui roule sur la table. On joue de deux à quatre, contre le téléphone ou entre amis.

Commencer



Ouvrez le menu et touchez **Petits chevaux**. Plus bas sur la même page se trouve l'encadré **Les règles en bref**.

- 1 **Seul contre le téléphone** : choisissez combien d'**Adversaires** (1, 2 ou 3 téléphones qui jouent seuls), puis **Commencer la partie**.
- 2 **Passer le téléphone** : écrivez les noms et passez-vous le téléphone.
- 3 **Téléphones à proximité** : chacun sur son téléphone (chapitre 12).

Les règles en bref

- On sort de l'écurie avec un **6**. Tant que vous n'avez aucun pion sur la piste, vous avez **trois lancers** pour y arriver.
- Avec le **6**, on relance.
- Celui qui arrive sur une case occupée **renvoie l'autre pion dans son écurie**.
- Sur les **bancs dorés**, on est à l'abri : là, personne ne peut vous renvoyer chez vous.
- Le tour fait, les pions entrent dans les cases d'arrivée de leur couleur : il faut le **chiffre exact**.
- Gagne celui qui amène le premier **ses quatre** pions à l'arrivée.



- 1 Les **étiquettes des joueurs** : la couleur, combien de pions sont arrivés (par exemple 1/4) et le nom de celui dont c'est le tour. Le **x** à côté sert à quitter la partie.
- 2 Le **plateau** : les écuries dans les coins, la piste, les quatre cases d'arrivée de chaque couleur et les **bancs dorés**.
- 3 La **ligne du tour** : le dé sorti, ce qui se passe maintenant et le bouton **LANCER**.
- 4 La **table** avec le dé : vous pouvez toucher **LANCER** ou lancer le dé d'un balayage.

- 1 Quand c'est votre tour, touchez **LANCER** ou lancez le dé d'un balayage.
- 2 Les pions qui peuvent bouger ont un **anneau doré qui palpite**. La case où ils arriveraient est marquée d'un anneau en pointillés.
- 3 Touchez le pion (ou la case en pointillés) : le pion avance case par case.
- 4 S'il n'y a qu'un seul coup possible, le pion part tout seul. S'il n'y en a aucun, la main passe.

La ligne du tour vous dit toujours ce qui se passe : « il faut un 6 pour sortir · essai 2/3 », « un 6 : relance », « aucun coup possible : la main passe ». En fin de partie apparaissent le gagnant et le bouton

NOUVELLE PARTIE



Téléphone tourné sur le côté, le plateau est à gauche et la table avec le dé à droite : tout se voit en plus grand.



BON À SAVOIR

Ici aussi, la version gratuite permet **une partie par jour** à **deux joueurs** (rouge contre bleu). Avec Premium, les parties sont illimitées et on peut jouer jusqu'à quatre.

Jouer avec des téléphones proches

Chacun sur son téléphone, dans la même pièce

Cinq dés et les petits chevaux se jouent à deux téléphones ou plus dans la même pièce, **sans Internet** : les téléphones se parlent directement, comme quand on envoie une photo avec AirDrop. Chacun lance sur son téléphone et voit aussi, sur sa propre table, les lancers des autres.

Avant de commencer

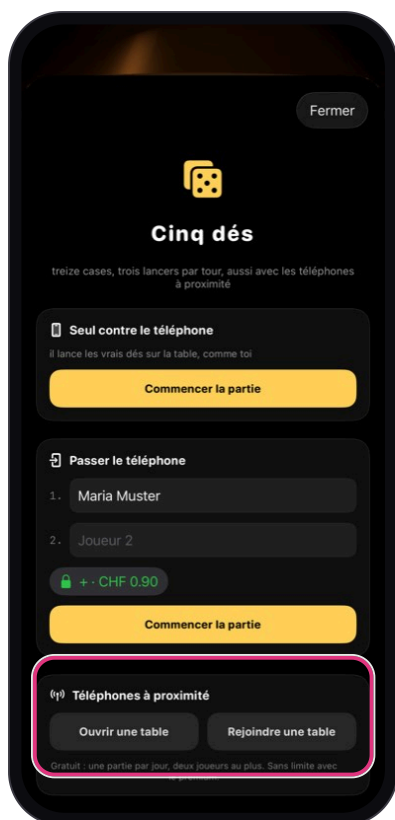
- Tous les téléphones doivent avoir **Dice World Challenge**, à jour.
- Activez le **Wi-Fi** et le **Bluetooth** (inutile d'être connecté à un réseau).
- Gardez les téléphones proches, allumés et avec l'application ouverte.

Celui qui ouvre la table

- 1 Ouvrez le jeu depuis le menu et, dans l'encadré **Téléphones à proximité**, touchez **Ouvrir une table**.
- 2 La première fois, le téléphone demande l'autorisation de **trouver des appareils sur le réseau local** : touchez **Autoriser**.
- 3 Sous **En vue** apparaissent les téléphones des amis qui cherchent. Touchez **Inviter** à côté de chacun.
- 4 Quand tout le monde est **À la table**, touchez **Commencer la partie**.

Ceux qui rejoignent

- 1 Ouvrez le même jeu et touchez **Rejoindre une table**. Autorisez le réseau local si le téléphone le demande.
- 2 Patientez : « en attente de l'hôte... » apparaît. Quand l'hôte vous invite, acceptez.
- 3 Quand l'hôte lance la partie, votre téléphone va tout seul à la table.



L'encadré **Téléphones à proximité** se trouve en bas de la page de départ du jeu. Si une invitation reste bloquée à mi-chemin ou si quelque chose coince, touchez **Annuler et recommencer** : les deux téléphones reviennent aux deux boutons de départ.

Si la connexion tombe

Si un téléphone s'éloigne ou se verrouille, l'encadré rouge **Connexion perdue : nouvel essai...** apparaît. L'application réessaie toute seule et les coups déjà joués ne sont pas perdus : rapprochez les téléphones et rouvrez l'application. Si cela ne repart pas, touchez **Quitter la partie**.

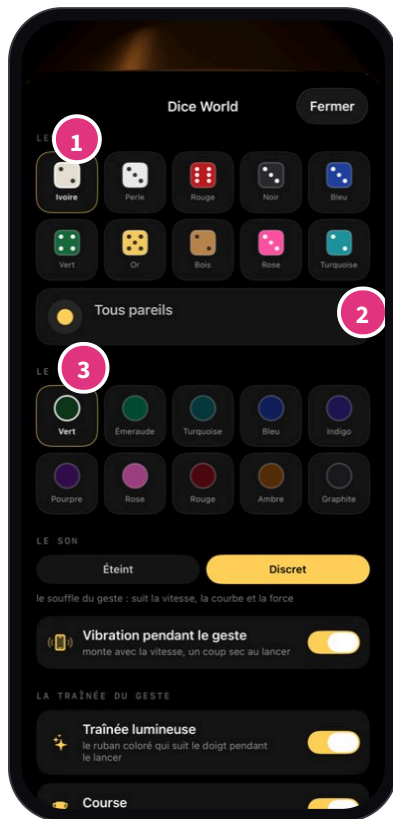
Si la partie semble bloquée depuis un moment, **La partie semble bloquée** apparaît avec le bouton **Se resynchroniser** : touchez-le et les téléphones se remettent d'accord.



BON À SAVOIR

Pendant une partie avec des téléphones proches, l'écran ne s'éteint pas tout seul, pour que la connexion reste vivante pendant que vous attendez votre tour. Dans la version gratuite, la table compte au maximum **deux joueurs** : pour en inviter plus, il faut Premium.

Vous pouvez habiller la table à votre goût. Les couleurs ne changent rien au jeu ni au score : elles sont là pour le plaisir des yeux.



- 1 **LES DÉS** : dix styles, de l'ivoire à l'or en passant par le bois. Touchez celui que vous voulez.
- 2 **Tous pareils** / **Chacun différent** : avec des dés différents, touchez d'abord en haut le dé à habiller, puis sa couleur.
- 3 **LE TAPIS** : dix couleurs, du vert classique au rouge, au bleu et au graphite.

Le changement se voit tout de suite : l'écran passe un instant au noir et la table revient avec les nouvelles couleurs. L'application se souvient de votre choix même après fermeture.

Le son et la vibration

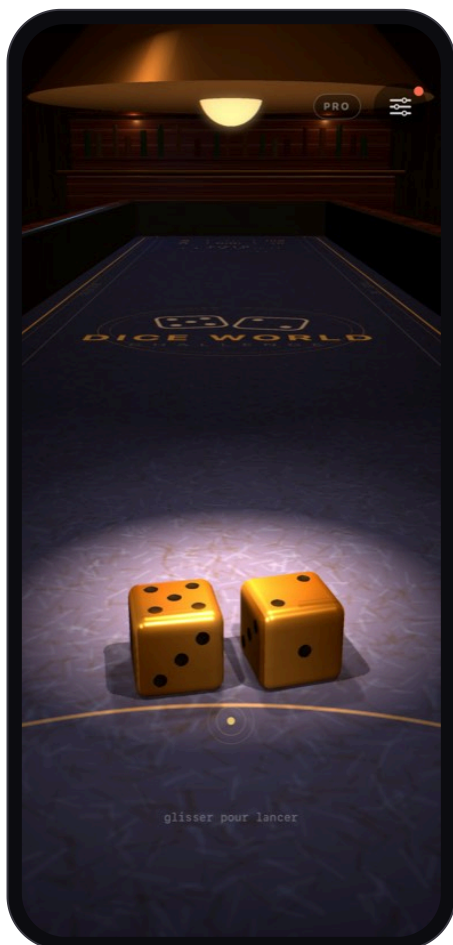
Dans la section **LE SON**, vous choisissez si, pendant le balayage, vous voulez entendre un léger bruissement qui suit la vitesse du doigt : **Discret** l'active, **Éteint** le coupe. L'interrupteur

Vibration pendant le geste fait vibrer le téléphone pendant que le doigt glisse, avec un petit coup au moment du lancer.

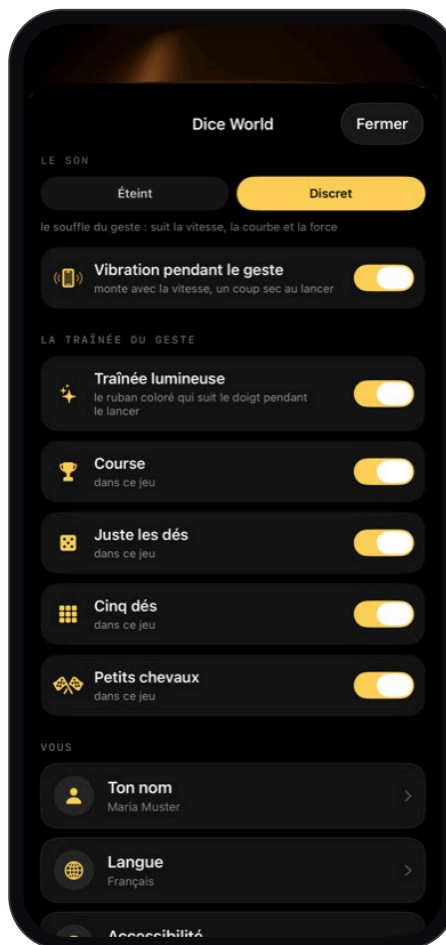
Le bruissement respecte le mode silencieux du téléphone. Si vous écoutez de la musique avec une autre application, la musique continue.

La traînée lumineuse

Dans la section **LA TRAÎNÉE DU GESTE**, l'interrupteur **Traînée lumineuse** allume ou éteint la traînée colorée qui suit le doigt. Quand elle est allumée, vous pouvez la choisir jeu par jeu en dessous : par exemple oui dans la course et non aux petits chevaux.



Tapis bleu et dés dorés.



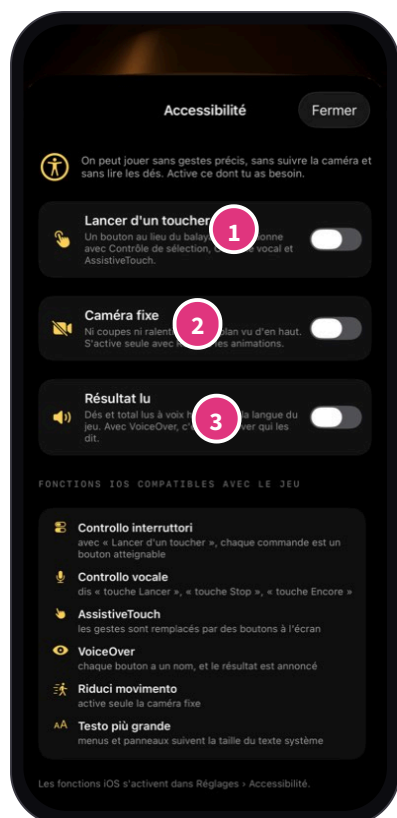
Les sections LE SON et LA TRAÎNÉE DU GESTE.

14

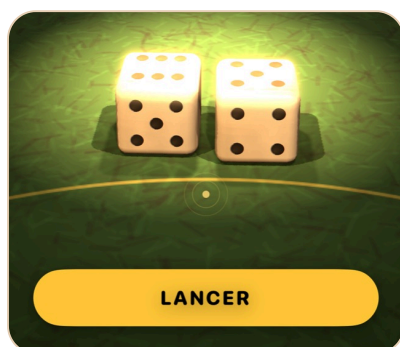
Accessibilité

Jouer même sans gestes précis

Le jeu peut aussi être utilisé par qui n'arrive pas à faire un balayage précis, préfère ne pas suivre les plans en mouvement ou voit mal les dés. Ouvrez le menu, section **VOUS**, et touchez **Accessibilité**.



- 1 **Lancer d'un toucher** : à la place du balayage apparaît un grand bouton **LANCER**. Il fonctionne aussi avec Contrôle de sélection, Contrôle vocal et AssistiveTouch.
- 2 **Caméra fixe** : pas de changements de plan ni de ralenti, une seule vue d'en haut. S'active toute seule si Réduire les animations est activé sur le téléphone.
- 3 **Résultat lu** : les dés et la somme lus à voix haute dans la langue du jeu. Avec VoiceOver activé, c'est VoiceOver qui les lit.



Avec **Lancer d'un toucher** activé, la table affiche en bas le bouton **LANCER**. Le lancer a une force et une direction normales, choisies par le jeu, comme quand c'est le téléphone qui lance.

Les fonctions d'accessibilité du téléphone s'activent dans **Réglages > Accessibilité**. Avec Contrôle vocal, vous pouvez dire dis « touche Lancer », « touche Stop », « touche Encore ».

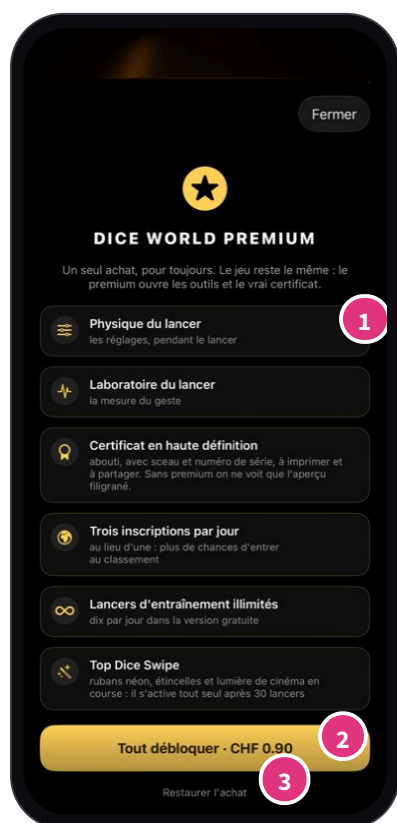
Version gratuite, Premium et pack

Ce qui est gratuit, ce qui s'achète et combien ça coûte

Dice World Challenge se télécharge et se joue gratuitement, sans publicité. Il existe deux achats facultatifs : **Premium**, qui se paie une seule fois, et le pack **5 inscriptions au classement**, qu'on peut acheter plusieurs fois.

	Gratuit	Premium
Lancers dans la course et dans Juste les dés	10 par jour	sans limite
Inscriptions au classement	1 par jour	3 par jour
Cinq dés, petits chevaux	1 partie par jour et par jeu, 2 joueurs	parties illimitées, jusqu'à 6 joueurs (Cinq dés) et 4 (petits chevaux)
Certificat	aperçu marqué	soigné, à télécharger et imprimer
Outils : physique et laboratoire du lancer	non	oui
Top Dice Swipe (rubans néon et lumière de cinéma en course)	non	oui, après 30 lancers

Acheter Premium



1 Ce que contient Premium, point par point.

2 **Tout débloquent** avec le prix : touchez pour acheter.

3 **Restaurer l'achat** : si vous l'avez déjà acheté, par exemple sur un autre téléphone ou avant de réinstaller l'application.

1 Touchez le sceau **PRO** en haut de la table, ou la carte dorée en haut du menu.

2 Touchez **Tout débloquent**. Le prix est écrit sur le bouton : en Suisse **CHF 0.90**, dans les autres pays l'équivalent dans votre monnaie.

3 Confirmez avec Face ID, avec le bouton latéral ou avec le mot de passe de votre compte Apple.

4 Le sceau PRO devient doré. C'est fait, pour toujours.

Le pack « 5 inscriptions au classement »

Il s'ouvre depuis le menu (section **LA COURSE**,

5 inscriptions au classement), depuis le panneau de la course ou depuis le panneau du résultat quand les inscriptions sont épuisées. En grand, vous voyez combien d'inscriptions vous avez maintenant. Touchez **Prendre 5 inscriptions** : il coûte lui aussi **CHF 0.90** et vous donne cinq lancers de plus à envoyer au classement. Ils n'expirent pas à minuit : ils restent jusqu'à ce que vous les utilisiez.



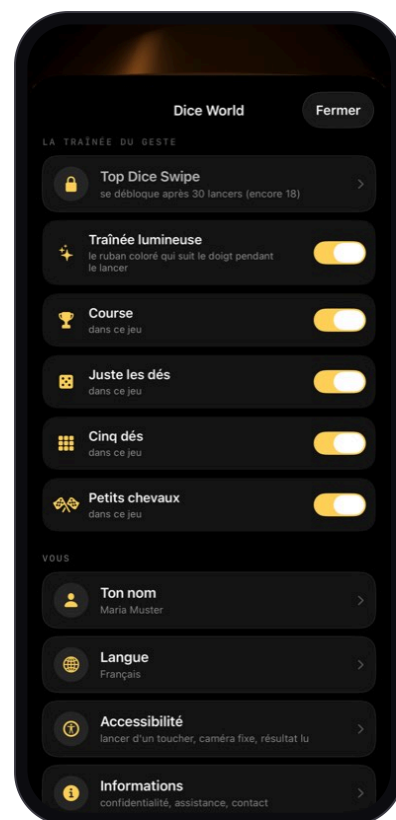
Les outils de Premium

Dans la section **OUTILS** du menu, il y a deux outils pour les curieux. **Physique du lancer** ouvre des curseurs qui changent le comportement des dés (par exemple la gravité et les rebonds) pendant que vous jouez. **Laboratoire du lancer** montre sur un écran noir la mesure de votre balayage : vitesse, courbe et force, point par point. Ils ne sont pas nécessaires pour jouer : ils sont là pour qui veut regarder à l'intérieur du jeu. Leurs indications sont techniques et en italien.

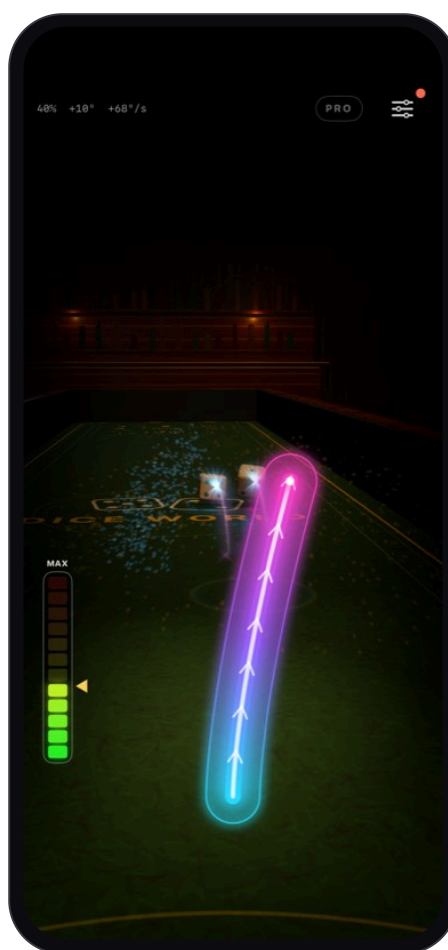
Top Dice Swipe

Top Dice Swipe est un habillage spécial pour la course, compris dans le Premium : des rubans néon suivent les dés, des étincelles jaillissent à chaque choc, l'image prend une lumière de cinéma et à la fin la face gagnante s'allume en or. Le score et la physique ne changent pas : c'est juste pour les yeux.

Il se débloquent tout seul quand vous avez fait **30 lancers** avec l'app, dans n'importe quel jeu (les lancers faits avant d'acheter le Premium comptent aussi). Jusque-là, dans le menu, section **LA TRAÎNÉE DU GESTE**, l'entrée Top Dice Swipe a un cadenas et indique combien de lancers il manque. Sans Premium, elle indique « dans le premium ».



Au 30e lancer, l'annonce apparaît, une seule fois.



Un lancer en course avec Top Dice : ruban néon, barre de force, étincelles.

Dès lors Top Dice est activé. Si vous préférez la course de toujours, désactivez-le avec l'interrupteur **Top Dice Swipe** dans la section **LA TRAÎNÉE DU GESTE** du menu ; vous le réactivez quand vous voulez.



BON À SAVOIR

Les achats passent par l'App Store d'Apple : l'application ne voit jamais les données de votre carte. Premium reste lié à votre compte Apple : sur un nouveau téléphone, il suffit de toucher

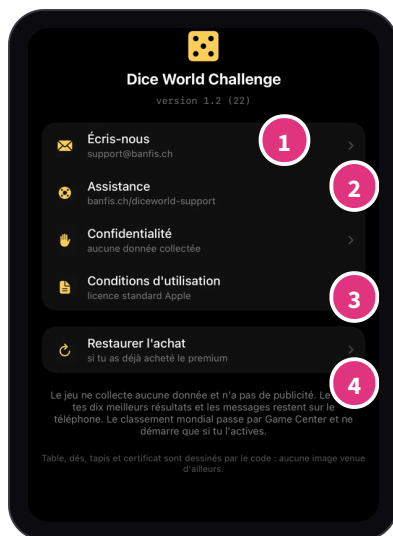
Restaurer l'achat . Le pack, lui, vaut sur le téléphone où vous l'avez acheté.

16

Informations, confidentialité et assistance

Ce que l'application sait de vous (presque rien) et comment nous joindre

Dans le menu, section **VOUS**, touchez **Informations**. Vous y trouvez le numéro de version de l'application, les contacts et les règles de confidentialité.



- 1 La **version** de l'application : utile si vous nous écrivez.
- 2 **Écris-nous** ouvre un e-mail pour nous ; **Assistance** ouvre la page d'aide du site.
- 3 **Confidentialité** et **Conditions d'utilisation**.
- 4 **Restaurer l'achat**.

La confidentialité en mots simples

- L'application **ne collecte aucune donnée** et **n'a pas de publicité**.
- Votre nom, vos dix meilleurs lancers et les messages restent **sur votre téléphone**.
- Le classement mondial passe par **Game Center** d'Apple et ne démarre **que si vous l'activez vous-même**. Le classement montre votre nom Game Center et votre score.
- Les notifications sont créées sur le téléphone lui-même : personne ne vous envoie de messages de l'extérieur.
- Le jeu avec des téléphones proches passe directement de téléphone à téléphone, sans Internet et sans serveur.

Mettre à jour l'application

De temps en temps, nous publions une nouvelle version avec des améliorations. En général, le téléphone l'installe tout seul. Pour vérifier : ouvrez l'**App Store**, touchez votre photo en haut à droite et faites défiler jusqu'aux mises à jour : si Dice World y figure, touchez **Mettre à jour**.



QUESTIONS FRÉQUENTES

Questions fréquentes

Les réponses aux doutes les plus courants

? **Le résultat est-il tiré au hasard par le téléphone ?**

Non. Aucun chiffre n'est décidé d'avance : les dés volent, se heurtent et roulent selon la physique, à partir de votre geste. Le chiffre, c'est la face qui reste en haut quand le dé s'arrête.

? **Pourquoi deux lancers identiques donnent-ils des résultats différents ?**

Parce qu'à chaque fois les dés quittent la main tournés d'une autre façon, comme dans la réalité. Votre geste décide du chemin, la chance fait le reste.

? **J'ai fait le geste mais les dés ne sont pas partis.**

Le geste était trop court ou trop lent. Partez du cercle doré, faites un mouvement de quelques centimètres vers le haut et levez le doigt pendant que vous allez encore vite. Vérifiez aussi que le résultat du lancer précédent n'est plus à l'écran : sinon, touchez ENCORE.

? **Je ne peux plus lancer : il paraît que les lancers d'essai sont épuisés.**

Dans la version gratuite, vous avez dix lancers par jour, entre la course et Juste les dés. Ils reviennent à minuit. Avec Premium, il n'y a pas de limite.

? **Faut-il Internet pour jouer ?**

Non. Internet ne sert qu'à envoyer les lancers au classement, à consulter le classement et pour les achats. Les téléphones proches se connectent même sans Internet.

? **La course ferme à minuit, mais minuit où ?**

À minuit en Suisse, pour le monde entier au même instant. L'application vous montre aussi l'heure dans votre propre fuseau horaire.

? **J'étais premier, mais le certificat de champion n'est pas là.**

Le titre n'est attribué qu'une fois la course fermée, le lendemain, quand Game Center confirme le classement définitif. Ouvrez le panneau World Challenge le lendemain : si vous avez gagné, vous trouverez le bouton doré du champion d'hier.

? **Je ne vois pas l'heure de clôture de la course, ou je ne reçois pas de notifications.**

Vérifiez que vous avez la dernière version de l'application sur l'App Store. Pour les notifications, vérifiez dans Réglages > Dice World > Notifications qu'elles sont autorisées.

? **Le bouton pour participer affiche une erreur.**

Il faut un compte Game Center. Ouvrez les Réglages du téléphone, touchez Game Center et connectez-vous avec votre compte Apple, puis réessayez. Il faut aussi une connexion Internet.

? J'ai changé de téléphone : ai-je perdu Premium ?

Non. Sur le nouveau téléphone, ouvrez Informations et touchez Restaurer l'achat, avec le même compte Apple. Vos dix meilleurs et vos messages, en revanche, sont restés sur l'ancien téléphone.

? Puis-je enlever la traînée ou le bruissement ?

Oui : dans le menu, section LE SON, choisissez Éteint ; dans la section LA TRAÎNÉE DU GESTE, éteignez Traînée lumineuse.

? Le film du lancer est trop long.

Touchez STOP en haut à gauche : vous passez tout de suite au résultat. Si vous préférez toujours une vue fixe d'en haut, activez Caméra fixe dans Accessibilité.

? Le téléphone chauffe pendant le jeu.

La table est en trois dimensions, avec de vraies lumières et de vraies ombres, ce qui fait travailler le téléphone. Il est normal qu'il tiédisse. Si cela vous gêne, faites une pause ou baissez la luminosité de l'écran.

| Si quelque chose ne marche pas

- 1** Fermez complètement l'application : balayez vers le haut depuis le bord inférieur et arrêtez-vous au milieu de l'écran, puis poussez vers le haut la carte de Dice World. Rouvrez-la depuis l'icône.
- 2** Vérifiez que vous avez la dernière version sur l'App Store.
- 3** Redémarrez le téléphone.
- 4** Si le problème persiste, écrivez-nous à **support@banfis.ch** : racontez-nous ce que vous faisiez et joignez si possible une capture d'écran. Le numéro de version se trouve dans **Informations**.

Besoin d'aide ?

Si quelque chose n'est pas clair ou ne fonctionne pas comme décrit, écrivez-nous : une vraie personne vous répond, dans votre langue.



ÉCRIVEZ-NOUS

support@banfis.ch

SITE DE L'APP

lb26.ch/diceworld-support

Visez le code avec l'appareil photo du téléphone pour ouvrir la page de l'app.



Dice World Challenge

Mode d'emploi · Édition septembre 2026