

YANNICK LESSARD

# Le guide du *DÉMINEUR*



1 1 1 2

1 1 1 1 1 1 1  
1 1 1 1 1 1 1  
1 2 1 2 1 1 2 2  
1 2 1 3 2 2  
1 2 1 2 1  
1 2 2 1  
1 1 1 1 1 1 1  
1 1 1 1 1 1 1  
2 3 2 1 1 2 3 2  
2 1 1 2 1 1 1 1  
2 1 1 2 1 2 2 1  
1 2 3 2 1 1 1 1  
1 1 1 1 1 1 1  
1 1 1 1 3 1 2  
1 1 1 1 3 1 2  
1 1 1 1 1 1 1  
2 2 1 1 1 1 1  
1 1 1 1 1 1 1  
1 1 1 1 1 1 1

APPRENEZ  
ENFIN À  
JOUER  
AU **1 1 2 2 2**  
CLASSIQUE  
QU'EST  
LE  
DÉMINEUR!  
**2 2 1**

Le guide du  
DÉMINEUR

YANNICK LESSARD



# Table des matières

1.....	Introduction
2.....	Règles
3.....	Interface
4.....	Interface ( suite )
5.....	Déroulement
6.....	Déroulement ( suite )
7.....	Les techniques du Démineur
8.....	Les techniques du Démineur ( suite )
9.....	Conclusion



# Introduction

Tout le monde connaît le Démineur. Il est là, à attendre sur votre ordinateur que vous l'ouvriez et commencez une partie.

Malheureusement, comme une majorité de gens, vous n'avez jamais pu en saisir le principe et n'avez pas cherché plus loin pour comprendre. Il a évolué à travers les années avec les différents systèmes d'exploitations offerts sur le marché et jamais il ne s'est démodé. C'est le parfait passe-temps quand vous êtes à l'ordinateur et que vous cherchez quoi faire. Vous êtes en train de faire un gros travail et vous voulez vous changer un peu les idées? Il ne vous suffit que de cinq minutes le temps d'une petite partie de Démineur et la machine est repartie.

Bienvenue dans l'univers du Démineur.



# Les règles du Démineur

Le Démineur peut bien avoir l'air d'un jeu complexe et difficile à jouer mais c'est tout le contraire. Ses règles sont bien simples. Le but premier du Démineur est de placer des drapeaux sur les cases où se situent des mines et de découvrir toutes les cases vides. Le seul indice fourni étant un nombre vous indiquant combien de mines sur la grille sont en contact avec une certaine case. **Tous contacts, qu'il soit diagonal ou non, est compté comme étant voisin d'une mine.**



S'il vous arrivait de cliquer sur une case mine croyant qu'il s'agit d'une case vide, vous perdez automatiquement.



# L'interfaces du Démineur



Mines restantes

Temps écoulé

Clic gauche  
Découvrir  
une case

Clic droit  
Placer un  
drapeau

Deux clics  
droits  
Placer un  
point  
d'interrogation



Indique que vous êtes sûr de la présence d'une mine sous cette case



Indique que vous n'êtes pas sûr s'il se cache une



Indique le nombre de mines voisines de cette case. Peut aller de 1 à 8.



Si vous avez indiqué la présence d'une mine à un endroit où il n'y en pas, ceci s'affichera à la fin de la partie.

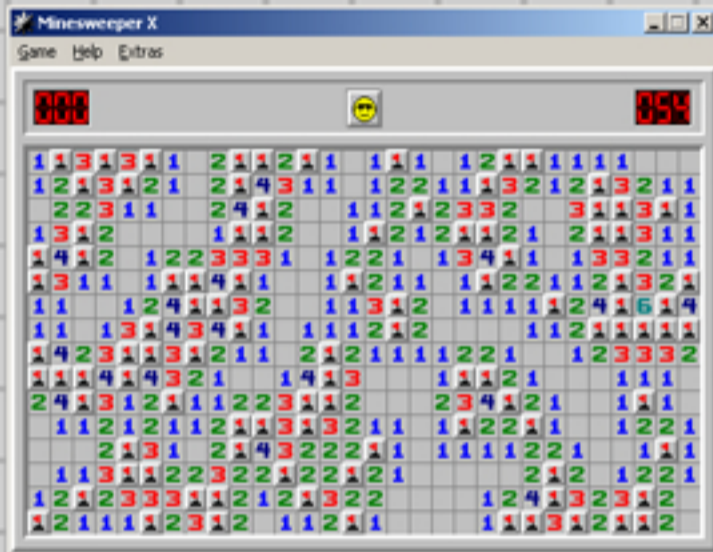


Ceci vous indique que vous avez cliqué sur une case contenant une mine.

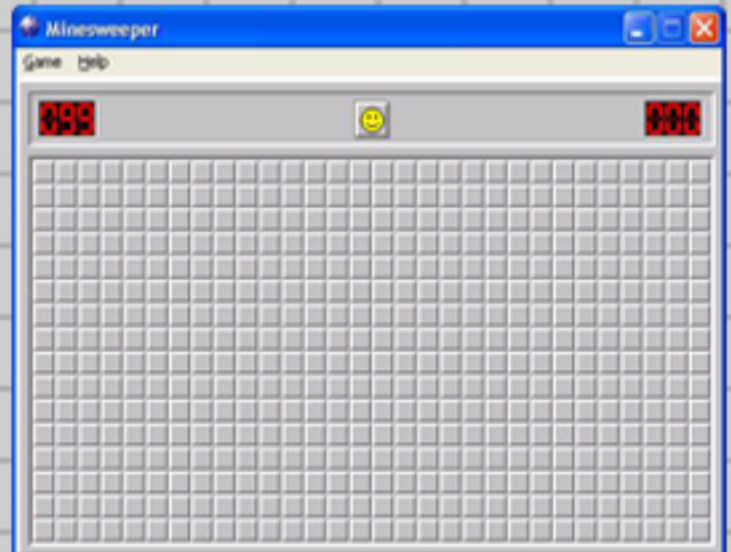


# L'évolution de l'interface

Windows 95/98



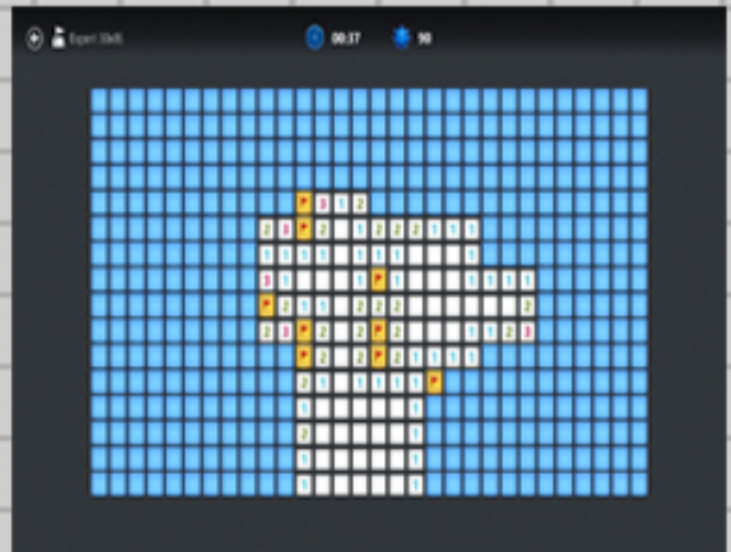
Windows XP



Windows Vista/7



Windows 8



## Déroulement d'une partie

Pour commencer une partie de démineur, on doit premièrement cliquer sur une case qu'on choisit au hasard pour ainsi ouvrir le jeu. Une fois fait, on remarque déjà plusieurs endroits où on peut identifier la présence de mines.



Après avoir identifié les endroits avec des mines, on peut facilement éliminer certaines cases dont nous sommes sûr qu'elles sont vides.







Vous n'avez donc qu'à continuer d'éliminer graduellement des cases vides et d'identifier les mines par des drapeaux avec votre clic droit.



Votre partie peut se terminer de deux façons:



- Soit vous réussissez à tout identifier les mines et les cases vides (option 1)

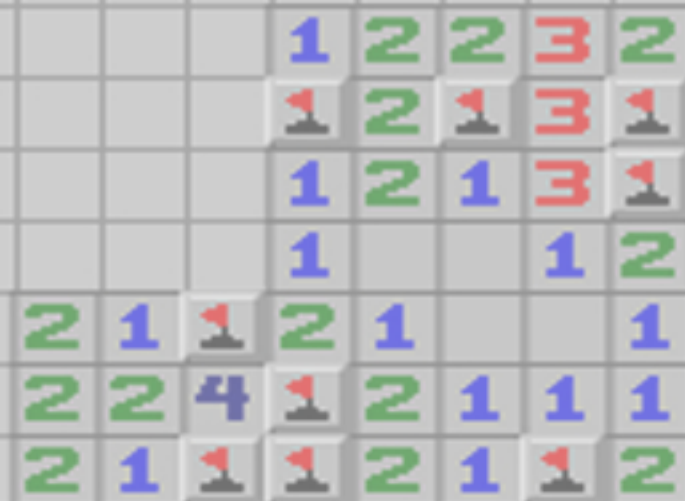
- Soit vous arrivez à un moment où aucune case ne peut être identifiable donc vous devez prendre la chance de cliquer au hasard sur une case espérant qu'il n'y est pas de mine sinon, votre partie se termine. (option 2)



## Les techniques du Démineur

Lorsqu'on joue au Démineur, certaines situations reviennent assez souvent lors d'une partie. Voici les situations de base auxquels vous pourriez être confrontés.

Lorsqu'il y a une case indiquant « 1 » en diagonal d'une seule case, il est certain qu'il s'y trouve une mine. On peut donc tout de suite y mettre un drapeau. Le fait d'indiquer qu'il y a une mine à cet endroit permettra d'identifier d'autres cases vides comme dans la situation suivante :





## Les techniques du Démineur (suite)

Tous les chiffres, placés à certains endroits de la grille, ont des trucs pour reconnaître la présence de mines avoisinantes et cela, de façon rapide. Dans les deux cas situés ci-dessous, on peut facilement reconnaître une certaine disposition des cases qui revient souvent.

Lorsque le 2 est placé en coin, on peut facilement identifier qu'il y a une mine au-dessus et en diagonal de lui.



Pour le 3, lorsqu'il est disposé de cette façon sur le jeu, on peut facilement savoir qu'il y a présence de mines à côté, en diagonal et sous le 3.





## Conclusion

Voilà! Vous êtes enfin prêt(e) à vous lancez au Démineur! Après avoir fait la lecture de ce guide, j'espère bien que vous réussirez à finir une partie. N'hésitez pas à venir jeter un petit coup d'oeil au guide si vous avez la mémoire courte.

Et surtout, amusez-vous!





