

Guide du joueur

ludot.beleez-groupe.com · édition du 25/09/2026 · jeu réservé aux personnes majeures

Sommaire

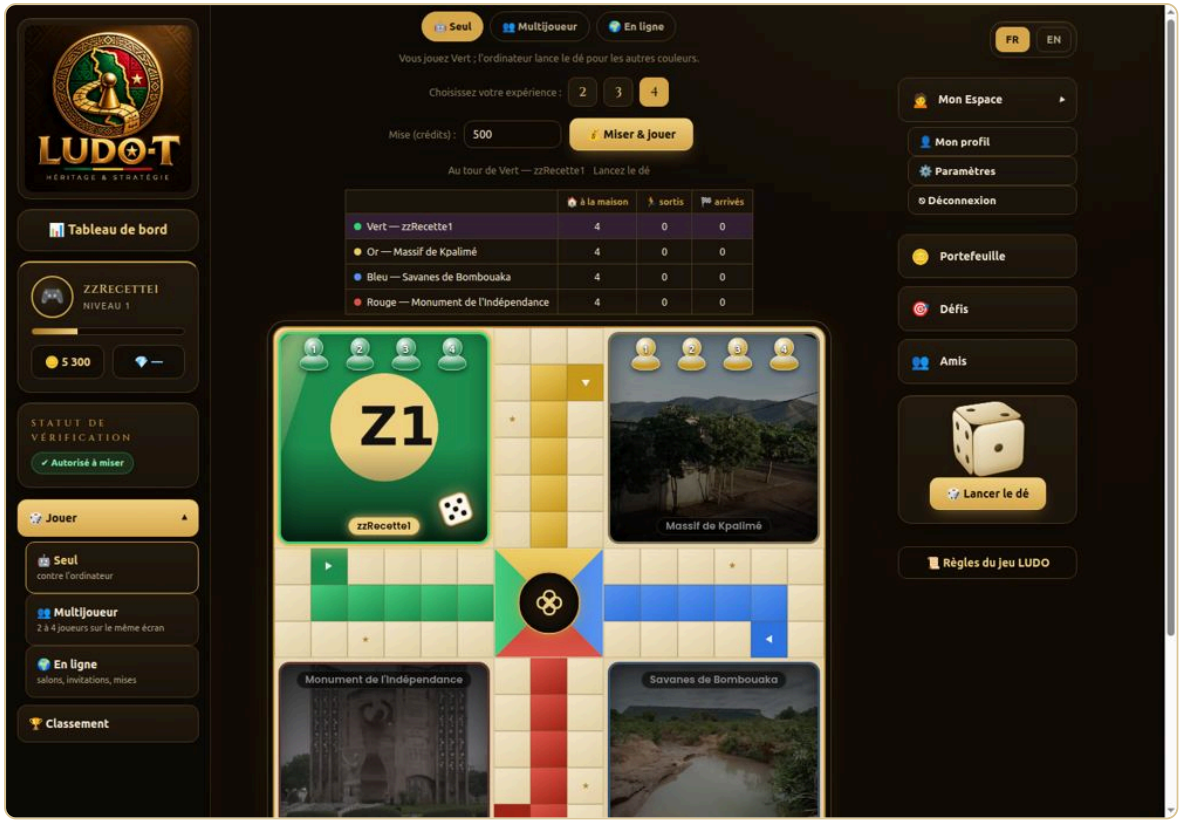
1. Créer son compte
2. Se repérer dans l'application
3. Le portefeuille et les mises
4. Les trois façons de jouer
5. Les règles du Ludo
6. Lire le plateau pendant la partie
7. Les défis à 1 000 unités
8. Les amis et les messages
9. Classement, tournois et paramètres
10. Sécurité et jeu responsable

1. Créer son compte

1. Sur la page d'accueil, cliquez sur **Créer mon compte** puis remplissez le formulaire : nom, **pseudo** (3 à 15 caractères, affiché aux autres joueurs), **adresse électronique** (obligatoire), date de naissance et mot de passe.
2. Ajoutez si vous le souhaitez une **photo** (JPG, PNG ou WEBP, 4 Mo au plus). Elle remplace le monument de votre maison pendant les parties.
3. Cochez **« Je certifie avoir 18 ans ou plus »** et acceptez les conditions d'utilisation.

Pour **miser**, un administrateur doit encore autoriser votre compte. En attendant, vous pouvez jouer sans mise (seul ou en multijoueur sur le même écran). La barre de gauche indique votre statut : « Autorisé à miser » ou « en attente d'autorisation ».

2. Se repérer dans l'application



Barre de gauche (jeu) et rail de droite (votre espace)

À gauche	À droite
Tableau de bord : votre résumé. **Jouer** : Seul, Multijoueur ou En ligne. **Classement** : les meilleurs joueurs.	**FR / EN** : la langue. **Mon Espace** : Mon profil, Paramètres, Déconnexion. **Portefeuille**, **Défis**, **Amis**, le **dé** et les **règles**.

Une pastille rouge sur « Amis » ou « Défis » signale une demande, un message ou un défi en attente. Les notifications s'affichent aussi en bas à droite de l'écran, sur n'importe quelle page : « Voir » ouvre l'élément, « ✖ » la ferme.

3. Le portefeuille et les mises

- **Portefeuille** : votre solde en unités et l'historique (recharges, mises, gains, remboursements).
- À la création ou à l'entrée dans un salon, la **mise est bloquée**. La **cagnotte** réunit les mises de tous les joueurs.
- Le vainqueur reçoit la cagnotte **moins la commission de la plateforme (20 %)**. Exemple : 2 joueurs × 500 = 1 000 ; le gagnant reçoit 800.
- Une partie annulée ou un salon resté 30 minutes sans être complet est **remboursé**.

4. Les trois façons de jouer

Mode	Pour qui	Comment
🤖 **Seul**	Un joueur contre l'ordinateur	Vous jouez Vert ; l'ordinateur lance le dé pour les autres couleurs.
👥 **Multijoueur**	2 à 4 joueurs sur le même écran	Chacun lance le dé à son tour, avec « Lancer le dé ».
🌍 **En ligne**	2 à 4 joueurs, chacun sur son appareil	Créez un salon ou rejoignez-en un. Parties avec mise.

Créer un salon en ligne

1. Choisissez la **mise** et le **nombre de joueurs**. Le nombre de joueurs connectés s'affiche en dessous.
2. Choisissez qui joue avec vous : **salon ouvert à tous**, **au hasard parmi les joueurs connectés**, ou **« J'invite certains joueurs »**. Il suffit de cliquer sur un nom dans « Joueurs connectés » pour l'inviter.
3. Les invités reçoivent une notification avec « Accepter » ou « Refuser ». La partie démarre quand la table est complète.



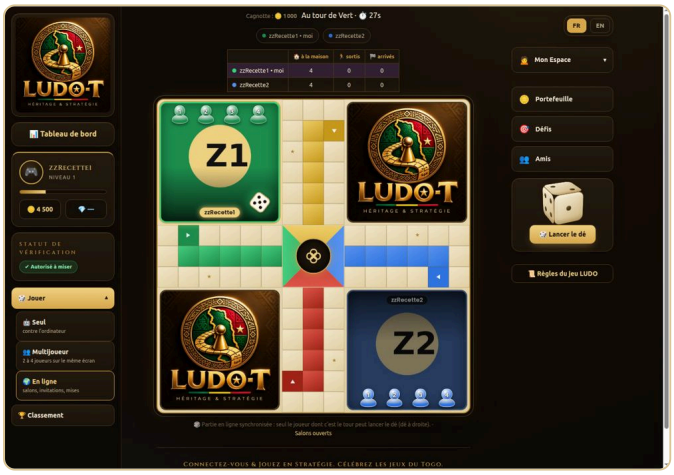
Création d'un salon : un clic sur un nom le coche

> Un joueur ne peut avoir qu'**une seule partie active** à la fois. Pour en créer une autre, terminez ou clôturez la précédente.

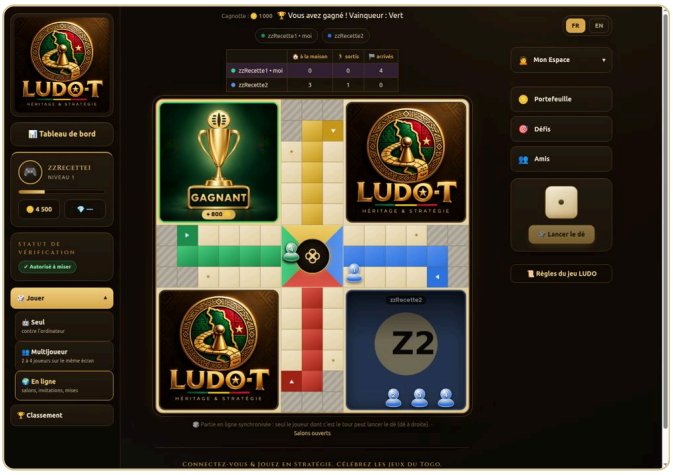
5. Les règles du Ludo

- **But** : amener vos 4 pions de votre maison jusqu'au centre du plateau, avant les autres.
- **Sortir un pion** : il faut faire un **6**. Le pion se place sur votre case de départ (flèche de votre couleur).
- **Avancer** : le pion avance du nombre indiqué par le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur les 52 cases du tour. Il entre ensuite dans la colonne de sa couleur jusqu'au centre. Il faut le nombre exact pour arriver.
- **Rejouer** : un 6, une capture ou un pion arrivé au centre donnent un lancer supplémentaire.
- **Capturer** : arriver sur une case occupée par un pion adverse le renvoie **à sa maison**. Il devra refaire un 6 pour ressortir.
- **Cases refuges** : un pion posé sur une case refuge **ne peut pas être pris**. Ce sont les cases de départ, les étoiles (★, 8 cases après chaque départ) et les **zones grisées** : les 4 cases entre chaque étoile et le départ suivant. De l'étoile au départ, chaque bras offre ainsi un abri d'un seul tenant.
- **Choisir son pion** : si plusieurs pions peuvent bouger, ils clignotent. Cliquez sur celui que vous voulez déplacer.
- **Temps de réflexion** : 30 secondes par tour en ligne. Passé ce délai, le meilleur coup est joué automatiquement.

6. Lire le plateau pendant la partie



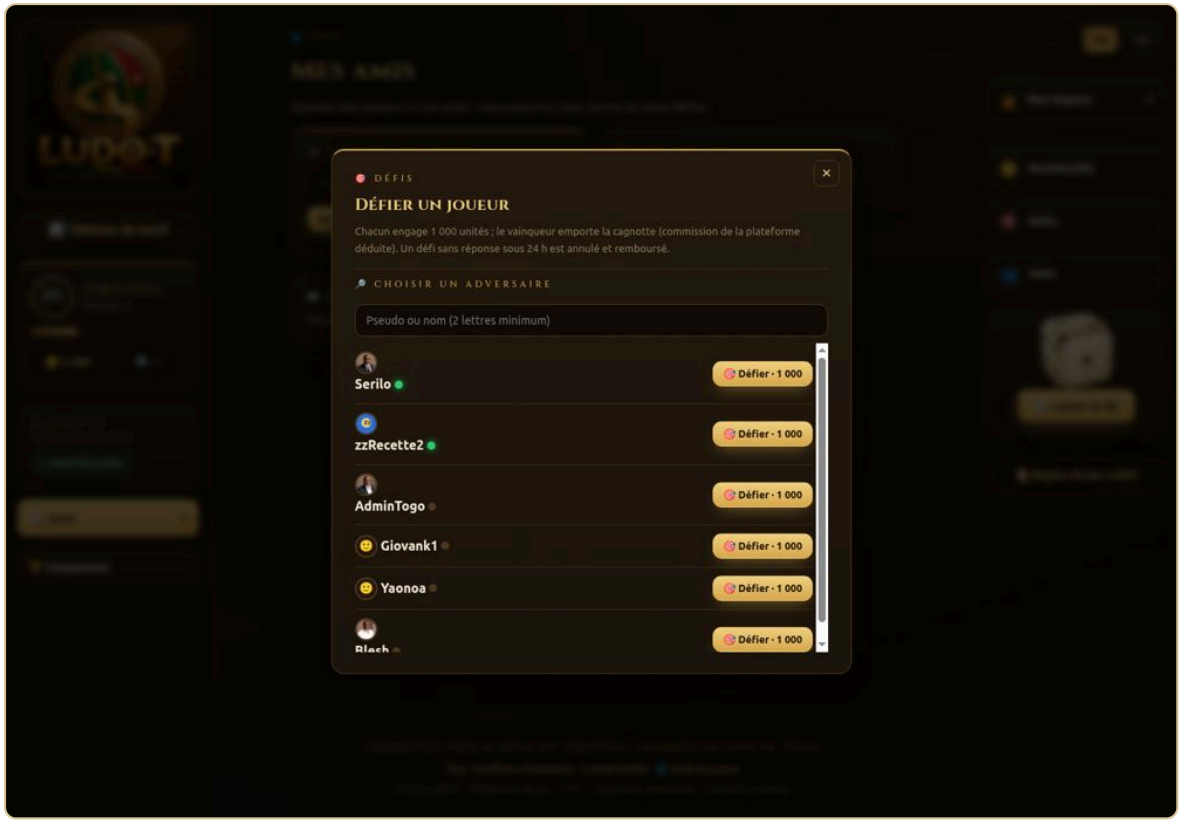
Tour en cours : le dé tourne dans l'angle de la maison qui joue



Fin de partie : coupe « Gagnant » et montant gagné

- **Un dé qui tourne** dans l'angle d'une maison : c'est à ce joueur de jouer. Sur la vôtre, il brille en vert.
- **Tableau des pions** au-dessus du plateau : pions **à la maison**, **sortis** et **arrivés** pour chaque joueur.
- **Pion battu** : un message l'annonce à tous et le pion clignote en rouge dans sa maison.
- **Maison au logo LUDO-T** : personne n'y joue (partie à 2 ou 3).
- **Coupe « Gagnant »** : la partie est terminée ; elle indique le vainqueur et son gain.

7. Les défis à 1 000 unités



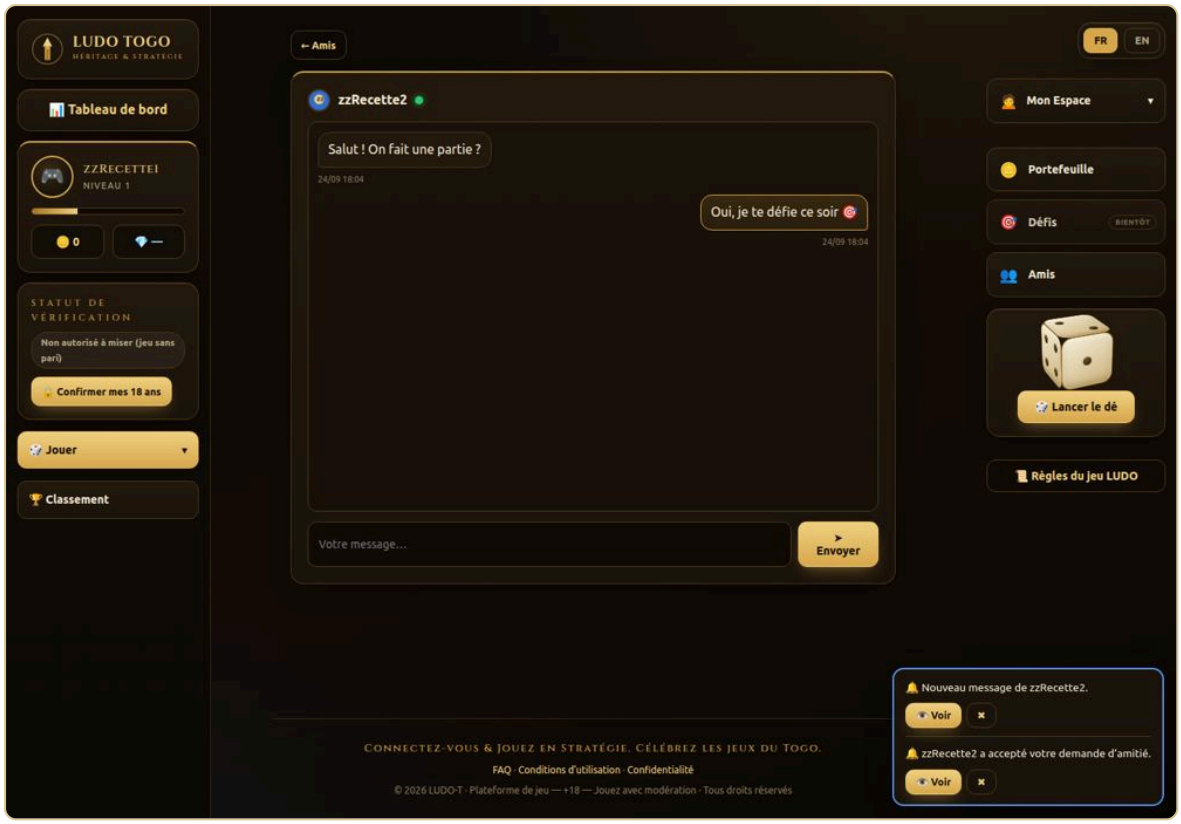
Le bouton « Défis » ouvre la fenêtre de défi

1. Cliquez sur **Défis** dans le rail de droite, cherchez un joueur inscrit puis cliquez sur **« Défier · 1 000 »**. Votre mise de 1 000 unités est bloquée.
2. S'il est **en ligne**, il reçoit tout de suite une notification dans l'application.
3. S'il est **hors ligne**, il est prévenu **par courriel**. Dès qu'il se connecte, **vous êtes averti** qu'il est disponible.
4. Quand il **accepte**, il engage lui aussi 1 000 unités et la partie à deux commence aussitôt. Le vainqueur emporte la cagnotte (commission de la plateforme déduite).

Refusé, annulé par vous, ou resté **24 heures** sans réponse : le défi est clos et votre mise vous est rendue.

8. Les amis et les messages

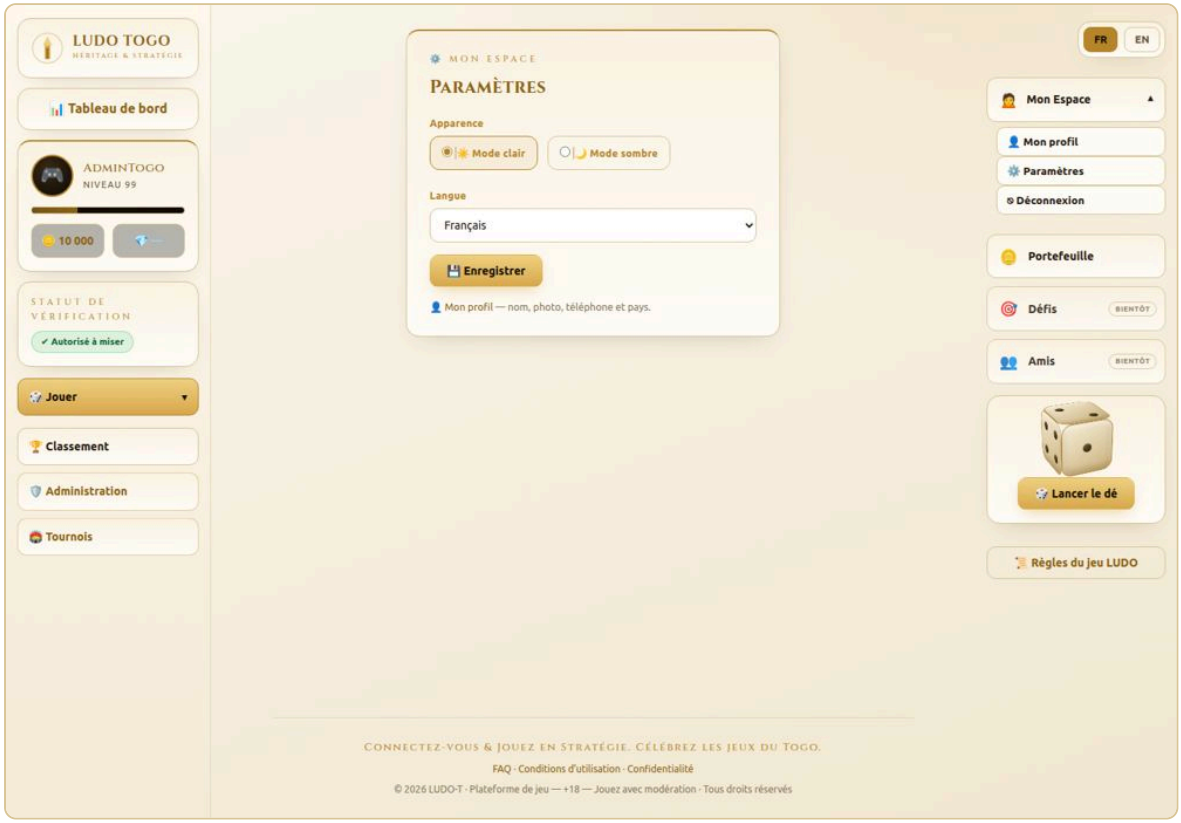
- Dans **Amis**, cherchez un joueur et cliquez sur **« Ajouter »**. Il reçoit la demande et l'accepte ou la refuse.
- Entre amis, vous pouvez **vous écrire** (bouton « Message ») et **vous défier** directement (bouton « Défier »).
- Les messages sont réservés aux amis. Un double ✔✔ indique que votre ami a lu le message.



Conversation entre amis

9. Classement, tournois et paramètres

- **Classement** : victoires et gains du jour, de la semaine, du mois, ou d'un tournoi.
- **Tournois** : organisés par l'administration sur une période ; toutes vos victoires pendant la période y comptent.
- **Mon Espace → Paramètres** : **mode clair** ou **mode sombre**, et la langue.
- **Mon Espace → Mon profil** : nom, photo, téléphone et pays.



Paramètres : le mode clair

10. Sécurité et jeu responsable

- Après **trois mots de passe erronés**, le compte est bloqué 15 minutes et un courriel vous permet de reprendre la main.
- Ne communiquez jamais votre mot de passe. L'équipe LUDO TOGO ne vous le demandera jamais.

Jeu réservé aux personnes majeures. Le jeu comporte un risque de perte : ne misez que ce que vous pouvez vous permettre de perdre, fixez-vous des limites et faites des pauses.