

# Greedy42

Greedy For Two (v1.0)



English / Français	1	2	3	4	5	6
Full house / Full	8 000	1 600	2 400	3 200	4 000	4 800
Full (5) / Quinte	4 000	800	1 200	1 600	2 000	2 400
Four / Carré	2 000	400	600	800	1 000	1 200
Four / Carré + Pair	Four +400	Four +100	Four +100	Four +100	Four +200	Four +100
Three / Tierce	1 000	200	300	400	500	600
2 Three / Double Tierce	Tierce 1 + Tierce 2					
3 Pairs / 3 Paire	1 000					
Straight 6 / Suite	1 2 3 4 5 6 = 1 800					
Straight 5 / Petite suite	1 2 3 4 5 = 900			2 3 4 5 6 = 900		
Pair / Paire	200	0	0	0	100	0
Individual / Individuel	100	0	0	0	50	0

# Greedy42

Greedy For Two (v1.0)

## ENGLISH

### New Game

To start a new game, click on the **two large white dice**. The game will guide you through the process. It's easier to follow the game if you always play from the same position (left or right). The counter for the current player lights up. Player 1 always starts, and therefore Player 2 always finishes the game. In the **HOME** version, the owner of the **Greedy42** always plays on the left.

### Gameplay

The score for the current round remains displayed in the central counter regardless of the status: Won or Lost. The current player's counter is grayed out and updated based on the round result (Win/Loss). The last winning dice played are shown in white, while the grayed-out dice are the losing ones. The other player's counter lights up to indicate that it is their turn to play.

To fully start the game, both players must reach 1,000 points respectively. As long as a player has not reached 1,000 points, their score remains at 0.

When a player loses a round, their counter turns yellow. If they lose a second consecutive time, the counter turns red. The third consecutive loss resets the player's score to zero.

### End of Game

To win, both players must have played (won or lost) the same number of rounds.

When a player reaches 10,000 points, they win immediately if the other player is more than 1,000 points behind. Otherwise, if the difference is less than 1,000 points, the game continues until one player surpasses the other by at least 1,000 points.

### Joker (Inactive below 1,000 points)

The Joker option allows you to choose the frequency of the Joker from 1 to 6 (low to high).

When the yellow Joker appears during the game, the player must choose a value by clicking one of the six dice. The number on the chosen die determines the Joker's value.

Example: Clicking die #2 assigns the Joker the value of 2, regardless of the actual value or color of die #2.

A wrong choice of Joker can block the game. The affected player can no longer select a valid combination and must pass their turn by clicking their counter.

### Double Dice (Inactive below 1,000 points)

The Double Dice option allows you to choose the frequency of the double dice from 1 to 6 (low to high).

These dice are dark green and double the number of points. For example, a 5 is worth 100 points, and a 1 is worth 200 points. When one of these dice is part of a sequence, for example, "12345," it doubles the points for the entire sequence:  $900 \times 2 = 1800$ .

### Continue (Inactive below 1,000 points)

When a player clicks the **STOP** button to end their round, the central counter shows the winning score in green, and the **ROLL/STOP** buttons become **KEEP/ZERO**.

The other player can choose to take the score and continue the previous player's turn by clicking the **KEEP** button. They will keep the blue dice and continue the game with the green dice. If they do not want to continue, they can click the **ZERO** button to reset the six dice and their score to zero.

# Greedy42

Greedy For Two (v1.0)

## Game End Limit

These options speed up the game and allow you to quickly reach the default game end limit of 10,000 points. Click the word **Greedy** to change the limit to 10,000, 15,000, or 20,000 as needed.

## Timer

The timer is inactive by default. Click on **42** to activate or deactivate the timer.

When the timer is active, each player has 60 seconds to complete a round. If the **STOP** button is not clicked after 60 seconds, the round is lost. The timer uses the central counter to display a progress bar that updates every 10 seconds. When the central counter is fully lit, there are only 10 seconds remaining.

Example: Activate Joker 6, Double-dice 6, Continue and Timer for a fairly stressful game level... 😊

## Wild No Rules

The starting limit of 1,000 points, the ending limit of 10,000 points, the yellow/red controls, and the timer are all inactive. Rounds follow one another, either winning or losing, without limit. The two counters display the scores. The two players decide for themselves the number of points needed to win.

## Score

Displays the 10 highest scores, the options [ J D C Li T ], dates, and player names.

## Web Score

**Greedy42** scores are compiled daily in a web file to display the top 10 scores. Only scores with the following options **000101** are taken into account: Joker=off, Double Dice=off, Continue=Off, Limit=10000, Timer=On.

## Reset

Always click the **two large white dice** to start a new game and keep the current options.

Use the **Reset** button to restore the **Greedy42** to its default values.

## Miscellaneous

Click on the central counter to zoom to full screen.

Click on the logo at the bottom left to see the animation and a demo of random numbers.

Click on the side of **Greedy42** to change the skin.

## Dice color

WHITE	initialization / end of game
GRAY	losing die
GREEN	die to be played
RED	selected die
BLUE	winning die
YELLOW	joker
DARK GREEN	double die

## Basic rules for a round

Click the **ROLL** button. The 6 dice light up **GREEN**.

Click the dice to make valid combinations (see page 1).

The selected dice are **RED**. Then either click **STOP** to validate the **RED** dice and end the round, or click **ROLL** again to continue with the remaining dice. Then **ROLL**, or **STOP**. To sum up: **ROLL** increases your chances of earning points 😊 but also your chances of losing 😞

# Greedy42

Greedy For Two (v1.0)

## FRANCAIS

### Nouveau jeu

Cliquez sur les **deux gros dés blancs** pour démarrer un nouveau jeu. Laissez-vous guider par le jeu. Jouez toujours à la même place (gauche ou droite) ce sera plus facile pour suivre le déroulement du jeu. Le compteur du joueur qui doit jouer est lumineux. C'est toujours le joueur numéro 1 qui commence, de sorte que c'est toujours le joueur numéro 2 qui termine le jeu. Dans la version **HOME** le propriétaire du **Greedy42** joue toujours à gauche.

### Déroulement du jeu

Le score du round en cours reste affiché dans le compteur central quelque soit l'état: Gagné, ou Perdu. Le compteur du joueur concerné est grisé et actualisé en fonction du round Gagné/Perdu. Les derniers dés joués gagnants sont affichés en blanc, les dés grisés sont les dés perdants. Le compteur de l'autre joueur est lumineux pour indiquer que c'est à son tour de jouer.

Pour démarrer pleinement le jeu, les 2 joueurs doivent atteindre respectivement 1.000 points. Tant qu'un joueur n'a pas atteint 1.000 points, son compteur reste à 0.

Lorsque un joueur perd 1 round son compteur s'affiche en jaune, S'il perd une deuxième fois consécutive son compteur s'affiche en rouge. À la troisième fois consécutive le joueur repart à zéro.

### Fin de jeu

Pour gagner, les deux joueurs doivent avoir joué (gagné ou perdu) le même nombre de rounds.

Lorsqu'un joueur atteint 10.000 points, il gagne immédiatement si l'autre joueur a un écart supérieur à 1.000 points. Dans le cas contraire, c'est-à-dire lorsque l'écart est inférieur à 1.000 points, le jeu continue jusqu'à ce qu'un des deux joueurs dépasse l'autre joueur de 1.000 points.

### Joker (inactif en dessous de 1000 points)

L'option joker propose un choix de fréquence du Joker de 1 à 6 (faible à haute).

Lorsque le Joker jaune apparaît au cours du jeu, le joueur doit choisir une valeur en cliquant un des 6 dés. C'est le numéro du dé choisi qui détermine la valeur du Joker.

Exemple: Cliquer le dé n° 2 attribue au Joker la valeur 2, quelle que soit la valeur et la couleur du dé n° 2.

Un mauvais choix de joker peut bloquer le jeu. Le joueur concerné ne peut plus sélectionner une combinaison valide, il doit alors passer son tour en cliquant sur son compteur.

### Double (inactif en dessous de 1000 points)

L'option double propose un choix de fréquence des double-dés de 1 à 6 (faible à haute).

Ces dés sont de couleur vert foncé, ils doublent le nombre de points. 5=100, 1=200 Quand un de ces dés est associé à une suite suite par exemple "12345" il double le nombre de points de la suite:  $900 \times 2 = 1800$

### Continue (inactif en dessous de 1000 points)

Lorsqu'un joueur clique sur le bouton **STOP** pour terminer son round, le compteur central affiche en vert le score gagnant et les deux boutons **ROLL/STOP** deviennent respectivement **KEEP/ZERO**.

L'autre joueur a la possibilité de prendre le score et de continuer le jeu du joueur précédent en cliquant sur le bouton **KEEP**. Il conserve alors les dés bleus et continue le jeu avec les dés verts. S'il ne veut pas continuer il clique sur le bouton **ZERO** pour réinitialiser les 6 dés et remettre le score à zéro.

# Greedy42

Greedy For Two (v1.0)

## Limite de fin de jeu

Les options accélèrent le jeu et permettent d'atteindre très vite la limite de fin de jeu par défaut 10.000.

Cliquez sur le mot **Greedy** pour modifier au besoin 10.000, 15.000 ou 20.000.

## Timer

Par défaut, le timer est inactif. Cliquez sur **42** pour activer, ou désactiver le timer.

Quand le timer est activé, chaque joueur dispose de 60 secondes pour effectuer un round. Si au bout de 60 secondes le bouton **STOP** n'a pas été cliqué le round est perdu. Le timer utilise le compteur central pour afficher une barre de progression toutes les 10 secondes. Quand le compteur central est entièrement lumineux, il ne reste plus que 10 secondes.

Exemple: Activez Joker 6, Double-dé 6, Continue et Timer, pour un niveau de jeu assez stressant... 😊

## Wild no rules

Les limites start 1.000 points, end 10.000 points, les contrôles jaunes/rouges et le timer sont inactifs. Les rounds se succèdent: Gagnant, ou Perdant sans limite. Les 2 compteurs indiquent les scores. Les 2 joueurs décident eux-mêmes du nombre de points à atteindre pour gagner.

## Score

Affiche les 10 scores les plus élevés, les options [ J D C Li T ], les dates et les noms des joueurs.

## Web Score

Les scores **Greedy42** sont compilés quotidiennement dans un fichier web pour afficher les 10 meilleurs scores. Seuls les scores avec les options suivantes **000101** sont pris en compte, c'est à dire: Joker=off, Double-Dé=off, Continue=Off, Limite=10000, Timer=On.

## Reset

Cliquez toujours sur les **deux gros dés blancs** pour démarrer un nouveau jeu et conserver les options.

Utilisez le bouton **Reset** pour réinitialiser le **Greedy42** aux valeurs par défaut.

## Divers

Cliquez sur le compteur central pour zoomer en plein écran.

Cliquez sur le logo en bas à gauche pour voir l'animation et une démo des nombres aléatoires.

Cliquez sur le côté du **Greedy42** pour changer de skin.

### Couleur des dés

BLANC	initialisation / fin de jeu
GRIS	dé perdant
VERT	dé à jouer
ROUGE	dé sélectionné
BLEU	dé gagnant
JAUNE	joker
VERT FONCE	double-dé

### Règles de base d'un round

Clic le bouton **ROLL**. Les 6 dés s'allument en **VERT**. Clic les dés pour faire des combinaisons valides (voir page 1). Les dés choisis sont **ROUGE**. Ensuite soit **STOP** pour valider les dés **ROUGE** et arrêter le round, soit **ROLL** à nouveau pour continuer avec les dés restants. Les dés gagnants sont **BLEU**. Puis **ROLL** ou **STOP**.

En résumé **ROLL** augmente vos chances de gagner des points 😊 mais également vos chances de perdre 😞