

## Transcription

### 1 Tarot et Belote Deluxe 2

2 Copyright 2010 Micro Application 20-22, rue des Petits-Hôtels Paris Édition Juin 2010 Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle. Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour le logiciel, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation. Avertissement aux utilisateurs Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies. ISBN : Microsoft, Windows et DirectX sont des marques commerciales déposées de Microsoft Corporation. Les autres noms de société, de marque ou de produit cités sont reconnus comme marques commerciales ou marques commerciales déposées de leur propriétaire respectif. MICRO APPLICATION Support technique : 20,22 rue des Petits-Hôtels PARIS Retrouvez des informations sur ce logiciel! Rendez-vous sur le site Internet de Micro Application Dans le module de recherche, sur la page d'accueil du site, entrez la référence à 4 chiffres indiquée sur le présent manuel. Vous accédez directement à la fiche produit de ce logiciel. Référence : 3205

3 CONTRAT DE LICENCE POUR UTILISATEUR FINAL Article 1 : Acceptation des conditions Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support ou téléchargé, vous (ci-après " le client " ou " vous ") vous engagez à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après. Article 2 : Licence d'utilisation En acquérant le support du progiciel ou en téléchargeant le progiciel et après paiement du prix correspondant, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une installation et utilisation du progiciel sur un seul ordinateur (utilisation monoposte), et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu. Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur. Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel. Article 3 : Limites du droit d'utilisation Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet. Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Si le progiciel est fourni sur un support numérique garantissant par nature sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L du Code de la propriété intellectuelle. Dans le cas d'un progiciel téléchargé, en conformité avec les dispositions dudit Code de la propriété intellectuelle, Micro Application met à votre disposition une copie de sauvegarde du progiciel sur disque optique, dans les conditions définies sur le site Le client ne pourra pas modifier, arranger, reproduire, adapter, décompiler, traduire le progiciel. Par ailleurs, dans le cadre des dispositions de l'article L IV du Code de la propriété intellectuelle, le client s'engage à avertir préalablement Micro Application par écrit s'il a besoin d'informations nécessaires à l'interopérabilité des systèmes. Le progiciel est conçu pour l'usage strictement privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter, de le commercialiser en tout ou partie... De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux. Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble incluant toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs. Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement. Article 4 : Conditions et directives d'utilisation des Images Le progiciel peut renfermer de nombreuses images, fonds, motifs, cadres, objets 3D, plans, cliparts, photographies (collectivement les " Images ") qui sont soit la propriété de Micro Application, soit concédées par un tiers. Si le progiciel contient de telles Images et si l'utilisation des Images par le client est inhérente à la destination du progiciel (ex : progiciel d'architecture, de banques d'images, progiciel destiné à réaliser des cartes de vœux, de visite, invitation,...), le client est libre d'utiliser, modifier et publier les Images qu'il souhaite sous réserve des restrictions ci-après indiquées. Dans le cadre de la destination du progiciel, le client peut incorporer toute Image dans son propre travail original, pour une utilisation privée. Est prohibé pour le client, le fait de : - créer des travaux scandaleux, obscènes, diffamatoires ou immoraux en utilisant l'image ou les Images ou bien de se servir de celles-ci à toute autre fin interdite par la loi ; - utiliser ou permettre l'utilisation de l'image ou des Images ou d'une partie de celles-ci comme marque de commerce ou de service, de revendiquer des droits patrimoniaux de quelque sorte que ce soit sur l'image ou les Images ou toute partie de celles-ci ; - utiliser l'image ou les Images sous format électronique, en ligne ou dans des applications multimédias sauf si celles-ci sont incorporées à des seuls fins de visualisation. Le client n'est pas autorisé à permettre à des tiers de télécharger et/ou sauvegarder l'image ou les Images pour quelque motif que ce soit ; - louer, donner à bail, sous-céder ou prêter l'image ou les Images, ou une copie de celles-ci, à une tierce personne ; - utiliser toute Image sauf autorisation expresse formulée dans cette Licence. - utiliser l'image ou les Images liée(s) à des personnes physiques, produits ou personnes morales identifiables d'une manière suggérant leur association à tout produit ou service ou leur cautionnement de tout produit ou service. D'une façon générale, utiliser les Images à des fins d'exploitation commerciale afin d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux est expressément prohibé.

4 Article 5 : Garantie Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application. Pour bénéficier de cette garantie, le client devra joindre au support du progiciel, dans son emballage original, un descriptif du défaut constaté ainsi que l'original de la facture d'achat. Micro Application retournera alors un nouveau support à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur la facture d'achat du client. Quand un protocole informatique de sécurité est implanté dans le progiciel, ce protocole présente certaines limitations. Aussi, il est de la responsabilité du client de déterminer si le progiciel correspond à ses besoins réels. Le progiciel étant livré en l'état, il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet. Article 6 : Logiciels en shareware ou logiciels contributifs Les logiciels commercialisés sous l'appellation de " shareware " sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes. Micro Application n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation. Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige. A défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur. AVERTISSEMENT. Les informations contenues dans ce progiciel sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif voire certain. A titre d'exemple non limitatif, ce progiciel peut vous proposer une ou plusieurs adresses de sites Web qui ne seront plus d'actualité ou dont le contenu aura changé au moment où vous en prendrez connaissance. Aussi, ces informations ne sauraient engager la responsabilité de Micro Application. Micro Application ne pourra être tenue responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans ce progiciel ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient des informations et indications fournies ainsi que de leur utilisation.



# Smart Home Market Insights

RSVP Now Get 2021 White Paper & Free Home Automation Sc  
Expert Online Support

Tuya Smart

5 Avertissement sur l'épilepsie A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. II. - Avertissement sur l'épilepsie. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

6 Table des matières 1. INSTALLATION ET DEMARRAGE DU PROGRAMME... 8 INSTALLATION DU LOGICIEL... 8 ASSISTANT D'INSTALLATION... 8 DEMARRAGE DU PROGRAMME... 8 DESINSTALLATION DU LOGICIEL BELOTE DEROULEMENT DU JEU Les enchères Les Annonces Le jeu de la carte Les scores LES MENUS Fichier Edition Affichage Menu? LA BELOTE CLASSIQUE REGLES ET DEFINITIONS La donne et la prise La valeur des cartes Les annonces Les règles du jeu de la carte LA CONTREE : METHODES D ENCHERES METHODE «PETIT JEU» METHODE «AUX AS» LE TA/SA POUR LES DEUX METHODES DEFAUSSES ET APPELS Défausse Appels Appels non conventionnels Appels conventionnels TAROT DEROULEMENT DU JEU Les enchères Affichage du chien Appel d un roi en mode 5 joueurs Constitution de l'écart Le jeu Les scores LES MENUS Fichier... 25

7 Edition Affichage Menu? LA SIGNALISATION Choix de la signalisation Les différentes signalisations utilisées par le jeu SUPPORT... 31

8 1. Installation et démarrage du programme Installation du logiciel Si vous avez activé sous Windows l'option de notification d'insertion automatique de votre lecteur de CD-Rom, l'installation démarre alors automatiquement lorsque vous insérez le CD-Rom dans le lecteur. Si en revanche cette option est désactivée, placez le CD-Rom dans votre lecteur puis cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches. Activez alors la commande Exécuter. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez, dans la zone Ouvrir, la commande suivante : d:\navigma.exe La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-Rom. Si tel n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence. Vous pouvez également accéder à la commande ci-dessus à l'aide du bouton Parcourir. Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton OK pour démarrer le navigateur de Micro Application. Cliquez ensuite sur le bouton Installer le logiciel pour lancer l'assistant d'installation. Assistant d'installation Une fois l'assistant d'installation démarré, un écran d'accueil s'affiche. Pour accéder aux boîtes de dialogue suivantes du programme d'installation, cliquez sur le bouton Suivant. Une fenêtre vous informe des conditions de licence du logiciel. Nous vous recommandons de les lire attentivement. Si vous acceptez les termes du contrat, cliquez sur le bouton Oui. Commencez par définir le dossier dans lequel vous souhaitez installer Tarot & Belote Deluxe 2. Par défaut, il vous est proposé le dossier C:\Program Files\Micro Application\Jeu de Tarot ou Belote. Vous pouvez, en cliquant sur le bouton Parcourir, sélectionner un autre dossier cible que celui qui vous est proposé. La boîte de dialogue qui s'ouvre alors vous permet de sélectionner un autre lecteur et un autre dossier. Cliquez ensuite sur le bouton Suivant pour accéder à la boîte de dialogue de sélection du groupe de programmes auquel doit être rattaché Tarot et Belote Deluxe 2. Vous pouvez conserver le groupe par défaut, sélectionner avec la souris l'un des noms de la liste ou saisir un nouveau nom de dossier dans la zone de texte supérieure. Cliquez ensuite sur le bouton Suivant. Le programme procède ensuite à l'installation à proprement parler du logiciel. Au terme de cette opération, si vous avez conservé les paramètres proposés par défaut, le programme se trouve, dans le menu Démarrer de Windows, sous Programmes/Jeu de Tarot ou Belote. Démarrage du programme Pour démarrer le programme, cliquez d'abord sur le bouton Démarrer/Programmes de la Barre des tâches. Vous pouvez trouver Tarot et Belote Deluxe 2 dans le groupe de programmes que vous avez indiqué lors de l'installation (par défaut Jeu de Tarot ou Belote). Désinstallation du logiciel Si vous souhaitez désinstaller le logiciel, afin, par exemple, de le réinstaller sur un autre disque dur, vous pouvez utiliser le programme de désinstallation. Il vous permet de supprimer complètement le programme, en effaçant également de votre disque dur tous les fichiers qui lui sont liés. Seules vos créations personnelles sont épargnées par cette désinstallation. Pour lancer la suppression, cliquez sur la commande Désinstaller du groupe de Jeu de Tarot ou Belote, dans le menu Démarrer/Programmes/Jeu de Tarot ou Belote.

9 2. BELOTE 2.1. DEROULEMENT DU JEU Lancez le programme. Si l'affichage de votre ordinateur n'est pas en mode optimal, Jeu de Belote vous demandera lors du premier lancement de régler la résolution en 1024x768 milliers de couleurs, (affichage optimal en 1024x768 milliers ou millions de couleurs). Pour démarrer une nouvelle partie, cliquez sur «La Contrée» Un dialogue s'affiche et sélectionnez «Donnes libres» et lancez la partie en cliquant sur le bouton OK. Le donneur est tiré au sort par l'ordinateur. La distribution aléatoire des cartes est ensuite effectuée (Jeu de Belote utilise un générateur de données aléatoires très performant) Les enchères La phase d'enchères commence par le joueur placé à la droite du donneur («l'Entameur» symbolisé par E). Son enchère s'affiche à côté de son rectangle d'identification. Si c'est à vous de faire une enchère, les boutons des enchères autorisées sont activés. L'enchère conseillée est sélectionnée par défaut si le mode Assistance a été sélectionné.

10 Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que 3 joueurs passent ou qu'un des joueurs ait surcontré. Les différentes enchères des joueurs sont affichées dans les bulles des joueurs permettant ainsi de visualiser l'historique des enchères A la fin des tours d'enchères, 2 cas peuvent se produire : tous les joueurs ont passé. Cliquez sur le tapis pour afficher le résumé de la donne. Cliquez sur Nouvelle donne pour une nouvelle distribution avec le joueur suivant comme donneur un des joueurs a fait une enchère, on passe à la phase suivante Le preneur est alors identifié sur le tapis par un rond d'identification avec un fond rouge (P = Preneur) Les Annonces Si l'option Jeu sans annonces n'est pas activée (Belote Classique) ou dans le cas de La Coinche, la phase d'Annonces commence par le joueur placé à la droite du donneur si le mode Sens Anti-horaire a été sélectionné. Son annonce s'affiche à côté de son rectangle d'identification.



11 Si c'est à vous d'annoncer, les boutons des annonces autorisées sont activés. L'annonce conseillée est sélectionnée par défaut si le mode Assistance a été sélectionné. Les annonces sont liées à certaines combinaisons de cartes qui peuvent rapporter des points supplémentaires. Une carte ne peut être prise en compte que pour une seule annonce à la fois. Ci-dessous la liste des annonces de la plus forte à la plus faible : Le Carré 4 Valets : 200 Points 4 Neufs : 150 Points 4 As : 100 Points 4 Dix : 100 Points 4 Rois : 100 Points 4 Dames : 100 Points Au mode Sans Atout, cet ordre est modifié : 4 As : 200 Points 4 Dix : 150 Points 4 Rois : 100 Points 4 Dames : 100 Points 4 Valets : 100 Points 4 Neufs : 100 Points Les carrés de 7 et 8 n'ont aucune valeur Cent (ou Quinte) Combinaison de 5 cartes qui se suivent dans une même couleur. L'ordre des cartes étant toujours : As Roi Dame Valet Dix Neuf Huit Sept La valeur d'un Cent est de 100 Points

12 Cinquante (ou Quarté) Combinaison de 4 cartes qui se suivent dans une même couleur. La valeur d'un Cinquante est de 50 Points Tierce Combinaison de 3 cartes qui se suivent dans une même couleur. La valeur d'une Tierce est de 20 Points Le jeu de la carte C est au joueur placé à la gauche du donneur d'entamer (droite du donneur si le mode Sens Antihoraire est sélectionné). Pour les joueurs simulés par l'ordinateur, les cartes sont jouées rapidement. Si c'est à votre tour de jouer, sélectionnez la carte à jouer en cliquant sur la carte. C'est au joueur qui remporte le pli de jouer ensuite. Les annonces sont présentées au cours de la phase de jeu, généralement au deuxième tour lors du jeu de la carte du joueur Les scores Lorsque tous les plis ont été joués, le logiciel affiche le résultat de la donne (Contrat réussi ou chuté) et récapitule l'ensemble des huit plis. Les scores sont alors mis à jour, ils sont fonction des plis réalisés et des annonces présentées. Il est possible de re-visualiser la donne en mode pas à pas ou de voir l'ensemble des plis. En mode entraînement il est possible de rejouer la donne LES MENUS Fichier Nouveau Jeu Permet de commencer une nouvelle partie en sélectionnant le mode de jeu (Belote Classique, Contrée ou Coinche). Nouvelle partie Permet de commencer une nouvelle partie. Les scores sont alors remis à zéro. Une partie est composée de 2 manches gagnantes de 1500 points par défaut.

←

Annonces Google

Envoyer un commentaire

Pourquoi cette annonce ? ⓘ

13 3 modes de jeu sont disponibles : le mode entraînement : ce mode permet de jouer une partie complète ou quelques donnes tout en ayant accès aux fonctions d'aide du logiciel (déductions, aide pour les enchères, pour les annonces, du jeu de la carte). Possibilité de rejouer la donne ou de voir l'ensemble des mains. Il est également possible de créer une donne grâce à l'éditeur de donne. En mode entraînement, quitter une donne en cours ne génère pas de pénalité. le mode donnes libres : ce mode permet de jouer une partie complète. Quitter le jeu avant la fin de la partie génère une pénalité. le mode Duplicaté: ce mode permet de jouer une partie complète en mode comparaison. Les donnes jouées par le joueur humain sont ensuite rejouées par un joueur ordinateur et les scores sont comparés. Un % par rapport à l'ordinateur est généré toutes les 20 donnes et est ajouté à une moyenne mobile (fonction statistique). Ce mode de jeu permet de mieux évaluer son niveau en minimisant la part associée à la chance. Rejouer la partie (mode entraînement) Permet de rejouer dans le même ordre les donnes de la partie en cours Enregistrer la partie Permet d'enregistrer le déroulement de la partie courante. Les données sont stockées dans un fichier de type «.blp». La partie peut ensuite être reprise ou elle avait été interrompue. Nouvelle donne (mode entraînement) La donne en cours est abandonnée et une nouvelle donne est proposée Rejouer la donne (mode entraînement) Permet de rejouer la donne en cours. Il est possible de la rejouer d'une autre position (avec une autre main) ou de la faire rejouer par l'ordinateur (par l'ordinateur) pour comparer les résultats. Ouvrir une donne (mode entraînement) Permet de rejouer une donne enregistrée précédemment. Les fichiers sont de type «.bld». ou «.ibl» et sont propres au logiciel Jeu de Belote. La donne peut être reprise ou elle avait été interrompue. Editer une donne (mode entraînement) Permet de créer une donne afin de jouer une distribution particulière des cartes. La donne créée peut être enregistrée ou directement jouée. Les boutons Compléter permet de compléter la distribution par une distribution aléatoire des cartes non encore distribuées. Lorsque toutes les cartes seront distribuées aux joueurs, cliquez sur «Jouer la donne» pour commencer à jouer. Enregistrer la donne Permet d'enregistrer sur disque la donne courante afin de pouvoir la rejouer ultérieurement. Les fichiers enregistrés seront au format «.bld» et ne pourront être exploités qu'avec le logiciel Jeu de Belote. Ouvrir le dossier «Donnes» Pour accéder directement au répertoire par défaut ou sont enregistrées les donnes et parties. Exécuter un script Pour automatiser certaines actions comme la génération de donnes Quitter Pour quitter le logiciel Jeu de Belote

14 Edition Préférences Préférences définies par le joueur. Permet de modifier la présentation et l'ordre des cartes, les noms des joueurs, le tapis de jeu, les sons, le niveau de jeu ainsi que la méthode d'enchères utilisée et les appels (cf le chapitre relatif aux méthodes d'enchères) Son Activation/désactivation du son dans le jeu Affichage Barre d'état Permet d'afficher ou de masquer la barre d'état en bas de l'écran. La barre d'état informe le joueur sur l'état du jeu (nombre de donnes jouées, volume sonore, agressivité des robots) Scores donne en cours Permet d'afficher ou de masquer l'affichage des points de la donne jouée (arrondis au ½ inférieur). Assistance L'assistance est également obtenue en cliquant sur le bouton «?»

15 Pour connaître la signification d'une enchère, cliquez sur le «?» en bas à gauche du tapis, le curseur se transforme alors en «?». Cliquez ensuite sur l'enchère désirée pour afficher la signification de l'enchère, ici une ouverture 90 Trèfle à la méthode aux As. Les cartes munies d'un «?» possèdent leur propre commentaire (aide à la signalisation FFT dans l'exemple suivant). Pour voir le commentaire associé à une carte, cliquez sur le «?» en bas à gauche du tapis, le curseur se transforme alors en «?». Cliquez ensuite sur la carte désirée pour afficher l'explication liée à la carte. Déductions Permet d'afficher ou de masquer le tableau des déductions. Le tableau des déductions résume l'ensemble des cartes jouées.

16 Statistiques Affichage des taux de réussite des différents joueurs. Cliquez sur Remise à zéro pour réinitialiser les statistiques. Présentation par défaut Pour repositionner l'ensemble des fenêtres et revenir à la présentation initiale Menu? Ouvrir le fichier d'aide associé au logiciel. A propos de Jeu de Belote Affiche les informations sur le programme, le numéro de version et le copyright LA BELOTE CLASSIQUE REGLES ET DEFINITIONS La donne et la prise La donne se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le donneur peut, s'il le désire, battre les cartes avant de faire couper son adversaire de gauche (généralement on ne bat pas les cartes). Cinq premières cartes sont distribuées en deux fois avec un maximum de trois cartes à la fois (3+2 ou 2+3). Quand chaque joueur a reçu cinq cartes, le donneur retourne la carte suivante qui est proposée comme atout. C'est pour cette raison qu'on appelle souvent cette belote «La Retourne» Chaque joueur en commençant par celui qui suit le donneur accepte l'atout proposé en disant «Je prends» ou le refuse en disant «Je passe». Si un «prend» cette couleur devient l'atout et la carte retournée va dans le jeu du preneur. Si aucun joueur ne prend au premier tour sinon il est fait un second tour pour choisir un autre atout. Celui qui choisit un autre atout reçoit la carte retournée. En cas de prise les cartes restantes sont distribuées chaque joueur recevant 3 cartes sauf le preneur qui en reçoit deux ayant déjà

reçu la carte retournée et la donne peut être jouée. Si tout le monde passe, c'est le joueur suivant qui fait la donne suivante. En cas de fausse donne, il y a redonne par le même joueur, sans pénalité. La valeur des cartes Il y a quatre couleurs, Pique (P), Cœur (C), Carreau (K), Trèfle (T). En atout Carte Points Valet 20 Neuf 14 As 11 Dix 10 Roi 4 Dame 3 Total 62 points à l'atout

17 En non atout Carte Points As Roi 4 Dame 3 Valet 2 Total 30 points par couleur Au jeu à la couleur il y a donc au total, 62 points à l'atout et trois fois 30 points pour les autres couleurs, soit 152 points pour les quatre couleurs. Le dernier pli reçoit une prime de 10 points (le 10 DE DER), ce qui porte le total du jeu hors annonces à 162 points. Au jeu à sans atout il y a 4 couleurs à 30 points soit 120 points auxquels on ajoute le 10 de der ce qui porte le total à 130 points. Au jeu à tout atout il y a 4 couleurs à 62 points soit 248 points plus le 10 de der soit 258 points Les annonces Ce sont des primes accordées pour certaines associations de cartes. La Belote Mariage de Roi et Dame d'atout = 20 points Les Carrés Quatre cartes identiques CARRES VALETS NEUFS AS DIX ROIS DAMES Couleur et TA Sans Atout Les suites Plusieurs cartes qui se suivent dans l'ordre 7, 8, 9, 10, V, D, R, As. La quinte : suite de 5 cartes, vaut 100 points, on annonce «CENT». (7,8,9,10,V ou 8,9,10,V,D ou 9,10,V,D,R ou 10,V,D,R,As) La quarte : suite de 4 cartes, vaut 50 points, on annonce «CINQUANTE». (7,8,9,10 ou 8,9,10,V ou 9,10,V,D ou 10,V,D,R ou V,D,R,As) La tierce : suite de 3 cartes, vaut 20 points, on annonce «TIERCE». (7,8,9 ou 8,9,10 ou 9,10,V ou 10,V,D ou V,D,R ou D,R,As)

18 Remarques : La Belote est imprenable. Les carrés (y compris ceux qui valent 100) annulent les suites des cinq cartes (les cents). La suite la plus longue l'emporte. Pour les suites de longueurs égales, la plus forte est celle dont la dernière carte occupe la position la plus haute dans l'ORDRE croissant des cartes (7, 8, 9, 10, V, D, R, As). Ex : V, D, R l'emporte sur 8, 9, 10 En cas d'égalité de hauteur, la suite à l'atout l'emporte sur les autres couleurs et dans les couleurs non atouts elles s'annulent entre elles. La plus forte annonce d'un joueur annule les plus faibles de l'adversaire et protège les annonces plus faibles du partenaire. Une même carte NE peut PAS compter dans deux annonces (par exemple une tierce au roi + carré de roi) à l'exception de la belote compte même avec un carré de dame ou de roi Les règles du jeu de la carte 1- Quand on peut, toujours FOURNIR la couleur demandée a) Si la couleur demandée est l'atout, on MONTE y compris sur son partenaire et on ne fournit un atout plus faible que si on ne peut pas monter. b) Si la couleur demandée n'est pas l'atout, on fournit une carte quelconque de la couleur sans obligation de monter. 2- Quand on ne peut pas fournir a) Si la couleur demandée est l'atout, on défausse, c'est-à-dire qu'on joue une autre couleur que celle demandée. b) Si la couleur demandée n'est pas l'atout : 1er cas : si on n'a pas d'atout on défausse. 2ème cas : si on possède de l'atout : Quand le partenaire est maître, c'est-à-dire s'il a joué une carte maître dans la couleur ou s'il a coupé sans être surcoupé, on n'est pas obligé de couper. Quand l'adversaire est maître avec une carte non atout, il faut couper Quand l'adversaire est maître grâce à une coupe, il faut surcouper si on peut mais si on ne peut pas monter, on défausse. Si on ne peut pas surcouper on n'est pas obligé de sous couper, on peut défausser. Il n'y a pas obligation de «pisser». Il résulte des règles ci-dessus que si on n'est pas obligé de couper on DÉFAUSSE. Le cas le plus litigieux est celui où le partenaire est maître grâce à une coupe. Dans ce cas on peut défausser un petit atout même si on possède un gros atout. Par exemple si cœur est demandé et que le partenaire coupe avec le roi de pique, on peut défausser le 7 de pique même si on possède le valet. Il n'y a pas obligation de couper donc pas obligation de monter.



Annonces Google

Envoyer un commentaire

Pourquoi cette annonce ? ⓘ

19 2.4. LA CONTREE : METHODES D'ENCHERES METHODE «PETIT JEU» Tableau des ouvertures Valeur de l'ouverture Promesse minimale à l'atout Nombre de plis sûrs ou probables 80 Valet ou Neuf 4 90 Valet et Neuf 4/5 100 Maître à l'atout Maître à l'atout et un as à coté 5/6 120 Maître à l'atout et bicolore Maître à l'atout perte d'un pli Idem belote 7 150/160 Idem 140 si intervention adv. 7 Capot Maître sur la totalité du jeu 8 Sauf cas particulier, l'ouvreur possède un as non atout au minimum Tableau des réponses Sur une ouverture à 80 ou une intervention non maîtresse A partir d'une ouverture à 90 En cas de relance (3è tour) Valeur du soutien 10 points pour le 9 non sec + si soutien sur l'atout 10 points par as non atout 10 points par as +10 points par 10 non sec lorsque l'équipe possède tous les as non atout. 10 points par 10 derrière un as METHODE «AUX AS» Tableau des ouvertures Valeur de l'ouverture Promesse minimale à l'atout Nombre de plis sûrs ou probables 80 Deux as minimum sans promesse minimale à l'atout 90 Valet 3è et/ou Neuf 3è 4/5 100 Maître à l'atout Maître à l'atout et un as à coté 5/6 120 Maître à l'atout et bicolore Maître à l'atout perte d'un pli Idem belote 7 150/160 Idem 140 si intervention adv. 7 4 Capot Maître sur la totalité du jeu/entame Sauf cas particulier, l'ouvreur possède un as non atout au minimum 8

20 Tableau des réponses Sur une ouverture à 80 ou 90 A partir d'une ouverture à 100 En cas de relance (3è tour) Valeur du soutien 10 points pour le valet 10 points pour le 9 non sec + si soutien sur l'atout 10 points par as non atout 10 points par as +10 points par 10 non sec lorsque l'équipe possède tous les as non atout. 10 points par 10 derrière un as LE TA/SA POUR LES DEUX METHODES Tableau des ouvertures Valeur de l'ouverture Promesse minimale SA/TA Nombre de plis sûrs ou probables 80 Deux As / Deux Valets 4 90 Trois As / Trois Valets 4/5 100 Quatre As / Quatre Valets Quatre As + un 10 Quatre Valets + un Quatre As + deux 10 Quatre Valets + deux Quatre As + trois 10 5/6 6 7 Quatre Valets + trois Idem 130 si intervention adv /160 7 capot Maître sur la totalité du jeu/ entame 8 Tableau des réponses Sur une ouverture à 80 ou 90 A partir d'une ouverture à 100 Valeur du soutien 10 points par as en SA ou par valet en TA + si l'équipe possède les quatre AS ou Valets 10 points par 10 second ou par 9 second 10 points par 10 en SA 10 points par 9 en TA

21 2.5. DÉFAUSSES ET APPELS Défausse Quand on ne fournit pas la couleur demandée on dit qu'on DÉFAUSSE. Cela doit bien sûr se faire dans le respect des règles : ne pas avoir la couleur demandée ne pas être obligé de couper ne pas avoir d'atout dans le cas où on est obligé de couper Appels Dans certains cas, on profite de la défausse pour donner des indications, on dit qu'on fait un «appel». Un appel peut indiquer une demande de jouer une couleur : présence d'un As dans une couleur ou à défaut d'un 10 2ème minimum présence d'une coupe (quand on a encore des atouts pour coupe) Un appel peut indiquer un refus de jouer une couleur : absence d'un As dans une couleur. Arrêt de jouer atout Appels non conventionnels On dit qu'il s'agit d'appels non conventionnels car ils s'appliquent indépendamment de toute convention d'appel. a) Défausse d'une grosse carte : La défausse d'une des deux plus fortes cartes d'une couleur (As ou 10 si on joue à la couleur et valet ou d'un 9 si on joue à TA) possède une signification invariable : la défausse d'un As indique la présence du 10 derrière, c'est une demande de jouer la couleur. la défausse d'un 10 quand le partenaire va faire le pli indique l'absence de l'As car avec l'As et le 10 on aurait défausser l'As, c'est un appel négatif, un refus de la couleur. la défausse d'un 10 quand l'adversaire est maître indique généralement que le 10 était sec (on ne fait pas cadeau d'un 10 deuxième). Cela revient à une demande de jouer la couleur sauf si est établi que celui qui défausse n'a pas d'atout. b) Entame : En défense, l'entame du premier pli (joueur qui suit le donneur) peut être considérée comme une demande de rejouer la couleur. En attaque, si le preneur a la main et s'il ne joue pas, atout cela devient un appel négatif, un refus de la couleur une demande au partenaire de ne pas jouer atout.

22 Appels conventionnels On dit qu'il s'agit d'appels conventionnels car il faut s'entendre sur le type d'appel en début de partie. La défausse d'une des six petites cartes d'une couleur (7, 8, 9, V, D, R) si on joue à la couleur ou à sans atout et 7, 8, 10, D, R, As si on joue à tout atout n'a pas la même signification selon les conventions retenues. Situation d'appel Le logiciel définit deux situations : Situation 1 : on est quasiment sûr que le partenaire va attaquer le pli suivant. Dans ce cas on a intérêt à indiquer clairement la couleur qu'on souhaite avec un appel car le partenaire aura la main au pli suivant pour y venir. Situation 2 : on est ne sait pas qui va entamer le pli suivant ou on est sûr que ce sera l'adversaire. Dans ce cas on n'a pas intérêt à indiquer clairement la couleur qu'on souhaite en faisant un appel car l'adversaire qui va entamer le pli suivant va éviter la couleur demandée. C'est une situation de défausse quelconque sans indication d'appel. Il y a donc deux cas soit on fait un appel car on sait que le partenaire va attaquer le pli suivant soit on défausse car l'adversaire risque d'entamer le pli suivant. Convention d'appel Le logiciel utilise trois types d'appel : l'appel direct : on défausse la couleur qu'on veut (cœur pour cœur, carreau pour carreau) l'appel indirect : on défausse une couleur rouge si on veut l'autre couleur rouge (cœur pour carreau, carreau pour cœur) ou on défausse une couleur noire si on veut l'autre couleur noire (Pique pour trèfle, trèfle pour pique). Si la couleur appelée en indirect est l'atout ou la couleur demandée la défausse correspond à un appel direct : une défausse ne demande jamais de jouer atout une défausse ne peut pas appelée la couleur jouée car celui qui défausse, par définition, ne la possède pas sinon il aurait fourni. Exemple 1 : Le preneur joue une pique, atout maître, il va donc entamer le pli suivant = situation 1. Le partenaire défausse un cœur (hors As ou 10), il demande carreau. Le partenaire défausse un trèfle (hors As ou 10), la demande indirecte est pique mais comme c'est l'atout il demande en fait trèfle ce qui revient à l'appel direct. Exemple 2 : Le contrat est à pique. Le preneur joue une couleur non atout maître et va entamer le pli suivant : Le partenaire défausse un cœur (hors As ou 10), il demande carreau. Le partenaire défausse un trèfle (hors As ou 10), la demande indirecte est pique mais comme c'est l'atout il demande en fait trèfle.

23 L'appel préférentiel : en situation d'appel on défausse la couleur qu'on ne veut pas (celle où on n'a pas de plis maîtres). Certains appellent cela l'appel défausse. Autres indications de jeu Le logiciel gère comme des appels ce qui se déroule dans une donne, par exemple : Une tierce majeure chez le partenaire devient un appel direct. Une tierce au roi indique l'absence de l'As. Une couleur non fournie est une demande si il reste des atouts pour couper. 3. TAROT 3.1. DEROULEMENT DU JEU Lancez le programme. Si l'affichage de votre ordinateur n'est pas en mode optimal, le jeu de Tarot vous demandera lors du premier lancement de régler la résolution en 1024x768 milliers de couleurs, (affichage optimal en 1024x768 milliers ou millions de couleurs). Pour démarrer une nouvelle partie, cliquez sur «Jeu à 4» Un dialogue s'affiche et sélectionnez «Donnes libres» et lancez la partie en cliquant sur le bouton OK. Le donneur est tiré au sort par l'ordinateur. La distribution aléatoire des cartes est ensuite effectuée (le jeu de Tarot utilise un générateur de données aléatoires très performant) Les enchères La phase d'enchères commence par le joueur placé à la droite du donneur («l'entameur» symbolisé par E). Son enchère s'affiche à côté de son rectangle d'identification.

24 Si c'est à vous d'annoncer, les boutons des enchères autorisées sont activés. L'enchère sélectionnée est affichée en caractères rouges. L'enchère conseillée est sélectionnée par défaut si le mode Assistance a été sélectionné. A la fin du tour d'enchères, 3 cas peuvent se produire : tous les joueurs ont passé. Cliquez sur le tapis pour afficher le chien. Cliquez de nouveau pour une nouvelle distribution avec le joueur suivant comme donneur un des joueurs a fait une GARDE SANS ou une GARDE CONTRE, on passe alors directement à la phase de jeu (après appel d'un roi en mode 5 joueurs) un des joueurs a fait une PRISE ou une GARDE, on passe à la phase suivante Le preneur est alors identifié sur le tapis par un rond d'identification avec un fond rouge (P = Prise, G = Garde, etc.). Dans le cas du mode de jeu 5 joueurs, le rectangle d'identification du joueur appelé n'est affiché avec un fond orange qu'après la révélation du joueur appelé Affichage du chien Le chien est affiché au centre du tapis (le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs). Après visualisation, on passe à l'étape suivante en cliquant sur le tapis.

25 Appel d'un roi en mode 5 joueurs Si le preneur est un joueur simulé par l'ordinateur, l'ordinateur choisit le roi appelé et le roi appelé est alors affiché au centre du tapis. On retrouve cette information également dans le tableau des scores. Si vous avez pris, vous devez choisir le Roi appelé en cliquant sur le Roi désiré ou une Dame éventuellement en cas de possession des 4 Rois Constitution de l'écart Si le preneur est un joueur simulé par l'ordinateur, l'ordinateur fait son écart et l'on passe à la phase de jeu. Si vous avez pris, votre jeu apparaît avec les cartes du chien (cartes en mode 4 joueurs). Sélectionnez alors les cartes que vous désirez mettre dans l'écart. Les cartes choisies sont affichées au centre du tapis. Cliquez ensuite sur le bouton Accepter pour continuer. Si vous pensez pouvoir réaliser tous les plis, vous pouvez annoncer un chelem en cliquant plutôt sur le bouton Chelem Le jeu L'annonce des poignées se fait au premier pli, un joueur présentant sa poignée à son tour de jouer. Dans le cas d'un joueur simulé par l'ordinateur, la poignée est alors affichée rapidement au centre du tapis, les atouts étant classés dans l'ordre descendant. Un joueur ne peut présenter l'Excuse que s'il présente tous ses autres atouts. Si vous désirez présenter une poignée, cliquez sur un des boutons «Simple Poignée», «Double Poignée» ou «Triple Poignée». Sélectionnez ensuite les atouts que vous désirez montrer en cliquant sur les cartes correspondantes et cliquez sur le bouton Montrer la Poignée pour continuer. L'ordinateur sélectionnera par défaut les cartes mises dans la Poignée. L'entame est au joueur placé à la droite du donneur (sauf en cas de Chelem annoncé ou c'est au preneur de commencer). Pour les joueurs simulés par l'ordinateur, les cartes sont jouées rapidement. Si c'est à votre tour de jouer, sélectionnez la carte à jouer en cliquant sur la carte. C'est ensuite au joueur qui remporte le pli de jouer la carte suivante. Attention à ne pas jouer l'Excuse au dernier pli (sauf en cas de Chelem), vous la perdriez (cf règle du jeu) Les scores Lorsque tous les plis ont été joués, le logiciel affiche le résultat de la donne (Contrat réussi ou chuté) et les scores associés. Les scores sont alors mis à jour, ils sont fonction des plis réalisés, du nombre de bouts (aussi appelés Oudlers) possédés et du contrat annoncé. Il est possible de re-visualiser la donne en mode pas à pas ou de voir l'ensemble des plis. En mode entraînement il est possible de rejouer la donne Les menus Fichier Nouveau Jeu Permet de commencer une nouvelle partie en sélectionnant le nombre de joueurs 3,4 et joueurs. Nouvelle partie Permet de commencer une nouvelle partie. Les scores sont alors remis à zéro. Une partie est composée de 16 donnes par défaut.

## Téléchargez le PDF gratuit

Votre source de matériaux inspirants gratuits

Publications révélation

Télec

26 5 modes de jeu sont disponibles : le mode entraînement : ce mode permet de jouer une partie complète ou quelques donnes tout en ayant accès aux fonctions d'aide du logiciel (déductions, aide pour les enchères, pour faire son écart, du jeu de la carte). Possibilité de rejouer la donne ou de voir l'ensemble des mains. Il est également possible de créer une donne grâce à l'éditeur de donne ou de générer aléatoirement des donnes de Prise, Garde, Garde Sans ou Garde Contre. En mode entraînement, quitter une donne en cours ne génère pas de pénalité. Le mode donnes libres : ce mode permet de jouer une partie complète. Quitter le jeu avant la fin de la partie génère une pénalité le mode Duplicaté classique : ce mode permet de jouer une partie complète en mode comparaison. Les donnes jouées par le joueur humain sont ensuite rejouées par un joueur ordinateur et les scores sont comparés. Un % par rapport à l'ordinateur est généré toutes les 20 donnes et est ajouté à une moyenne mobile



(fonction statistique). Ce mode de jeu permet de mieux évaluer son niveau en minimisant la part associée à la chance. le mode Duplicaté d attaque : identique au mode précédent excepté que les toutes donnees sont des donnees d attaque. le mode Duplicaté d attaque avec sur-contrats : identique au mode précédent avec en plus le choix du contrat. Rejouer la partie (mode entraînement) Permet de rejouer dans le même ordre les donnees de la partie en cours Enregistrer la partie Permet d enregistrer le déroulement de la partie courante. Les donnees sont stockées dans un fichier de type «.trp». La partie peut ensuite être reprise ou elle avait été interrompue. Nouvelle donne (mode entraînement) La donne en cours est abandonnée et une nouvelle donne est proposée Rejouer la donne (mode entraînement) Permet de rejouer la donne en cours. Il est possible de la rejouer d une autre position (avec une autre main) ou de la faire rejouer par l ordinateur (par l ordinateur ou par l ordinateur (même écart) pour comparer les résultats. Avec la même main (même contrat) permet de s affranchir de la séquence d enchères et de rejouer uniquement la partie jeu de la carte de la donne Ouvrir une donne (mode entraînement) Permet de rejouer une donne enregistrée précédemment. Les fichiers sont de type «.trd». ou «.itr» et sont propres au logiciel Jeu de Tarot. La donne peut être reprise ou elle avait été interrompue. Créer une donne (mode entraînement) de Prise de Garde de Garde Sans de Garde Contre Permet de créer de manière automatique une donne permettant de sélectionner correspondant Editer la donne (mode entraînement) le contrat Permet de créer une donne afin de jouer une distribution particulière des cartes. Une donne avec un joueur ne possédant que le Petit comme atout et qui n a pas l Excuse n est pas autorisée (donne annulée en cours de jeu) La donne créée peut être enregistrée ou directement jouée. Les boutons Compléter permet de compléter la distribution par une distribution aléatoire des cartes non encore distribuées. Lorsque

27 toutes les cartes seront distribuées aux joueurs, cliquez sur «jouer la donne» pour commencer à jouer (les cartes restantes seront mises dans l écart). Enregistrer la donne Permet d enregistrer sur disque la donne courante afin de pouvoir la rejouer ultérieurement. Les fichiers enregistrés seront au format «.trd» et ne pourront être exploités qu avec le logiciel Jeu de Tarot. Ouvrir le dossier «Donnes» Pour accès direct au répertoire par défaut ou sont enregistrées les donnees et parties Exécuter un script Pour automatiser certaines actions comme la génération de donnees Quitter Pour quitter le logiciel Jeu de Tarot Préférences Edition Préférences définies par le joueur. Permet de modifier la présentation et l ordre des cartes, les noms des joueurs, le tapis de jeu, les sons, le niveau de jeu ainsi que la signalisation utilisée (cf le chapitre relatif à la signalisation) Son Activation/désactivation du son dans le jeu Affichage Barre d état Permet d afficher ou de masquer la barre d état en bas d écran. La barre d état informe le joueur sur l état de jeu (nombre de donnees jouées, volume sonore, agressivité des robots) 2D/3D Permet de sélectionner le mode d affichage classique 2D ou 3D (nécessite un adaptateur graphique compatible Direct X). En mode 3D, la touche F9 permet de connaître la fréquence de rafraichissement du jeu (valeur entre parenthèses) et vous renseignera sur les performances de votre carte graphique. Scores donne en cours Permet d afficher ou de masquer l affichage des points de la donne jouée (arrondis au ½ inférieur). Assistance L assistance est également obtenue en cliquant sur le bouton «?»

28 Les cartes munies d un «?» possèdent leur propre commentaire (aide à la signalisation FFT dans l exemple suivant). Pour voir le commentaire associé à une carte, cliquez sur le «?» en bas a gauche du tapis, le curseur se transforme alors en «?». Cliquez ensuite sur la carte désirée pour afficher l explication liée à la carte. Déductions Permet d afficher ou de masquer le tableau des déductions. Le tableau des déductions résume l ensemble des cartes jouées. Statistiques Affichage des taux de réussite des différents joueurs, aussi bien en attaque qu en défense. Cliquez sur Remise à zéro pour réinitialiser les statistiques. Présentation par défaut Pour repositionner l ensemble des fenêtres et revenir à la présentation initiale Menu? Rubriques de l aide Ouvre le fichier d aide associé au logiciel. A propos de Jeu de Tarot Affiche les informations sur le programme, le numéro de version et le copyright.

29 3.3. LA SIGNALISATION Choix de la signalisation Il est possible de choisir la signalisation utilisée par les joueurs humains en défense (jeu à 3 ou 4 joueurs). Pour utiliser la signalisation «Pair/Impair» par exemple, sélectionnez-la via le menu Edition/Préférences onglet Joueurs. La signalisation utilisée ne peut être modifiée en cours de jeu et durant toute la durée d une partie. Elle doit donc être définie avant de sélectionner Nouveau Jeu ou Nouvelle partie (la signalisation utilisée est cependant mémorisée entre les parties). En cours de jeu, la signalisation utilisée par un joueur est affichée sur l onglet table (FFT ou P/I). La signalisation que vous utilisez est affichée sur l onglet Chat table lors de la création de la table.

30 Les différentes signalisations utilisées par le jeu La signalisation FFT C est la signalisation la plus courante et préconisée par la Fédération Française de Tarot. Avantages : simplicité et connue de l ensemble des joueurs Inconvénients : trop basique (pas de déclaration de main forte par exemple) A l entame Entame ou reprise de main dans les couleurs : Une carte de l As au 5 annonce un honneur majeur Une carte supérieure au 5 dénie la possession d un honneur Entame ou première reprise de main à l atout Carte impaire : demande de jeu atout, généralement 7 atouts au moins A la fourniture Couleur jouée par l attaquant : La signalisation «Pair/Impair» Ordre descendant : tenue 5eme dans la couleur, invite à jouer atout. Une tenue promet 2 plis dans la couleur. Couleur jouée par la défense : Ordre descendant : signalisation d un doubleton (sous-entend l acceptation de la continuation de la couleur pour une surcoupe) A l entame Entame ou reprise de main dans les couleurs : Une carte de l As au 4 annonce une main forte a l entame ou à la première reprise de main Une carte paire du 2 au 10 annonce un honneur majeur Une carte impaire du 1 au 9 dénie la possession d un honneur Entame ou première reprise de main à l atout Carte impaire : demande de jeu atout, généralement 7 atouts au moins A la fourniture Couleur jouée par l attaquant : Ordre descendant : tenue 5eme dans la couleur, invite à jouer atout Une tenue promet 2 plis dans la couleur. Couleur jouée par la défense : Ordre descendant : signalisation d un doubleton (sous-entend l acceptation de la continuation de la couleur pour une surcoupe)

31 A la défausse La défausse d une carte paire annonce le Roi dans la couleur supérieure. L ordre des couleurs est le suivant (ordre croissant) : T-Trèfle K - Carreau C - Cœur P - Pique Il s agit d une signalisation sur une carte (la première à la couleur) et est inspirée de la défausse «Lavinthal» utilisée au Bridge. Exemple : si un joueur défausse le 8 de Carreau et que le Roi de Cœur a été joué, il annonce le Roi de Pique 4. Support Malgré tous nos efforts, si des problèmes survenaient lors de l'utilisation de ce produit, n'hésitez pas à nous en faire part. Notre site Web est à votre disposition à l'adresse suivante : <http://www.un-jeu-par-jour.com> Page produit Tarot & Belote Deluxe 2 : [http://un-jeu-par-jour.com/jeu\\_tarot\\_et\\_belote\\_deluxe\\_2\\_3205.html](http://un-jeu-par-jour.com/jeu_tarot_et_belote_deluxe_2_3205.html) Pour procéder à l'enregistrement de votre logiciel Tarot & Belote Deluxe 2 : [http://www.microapp.com/espace.cfm?module=carte\\_enregistrement&ref\\_produit=3205](http://www.microapp.com/espace.cfm?module=carte_enregistrement&ref_produit=3205) Pour toute demande de support technique concernant l'utilisation Tarot & Belote Deluxe 2 : [sav@microapp.com](mailto:sav@microapp.com)

Répondre à un courrier - Transférer un courrier 20 (/2121553-Repondre-a-un-courrier-transferer-un-courrier-20.html)

avec Présentation de l'écran d'internet Explorer 5 3 Se connecter sur un site distant à partir de l'adresse URL du site Se connecter sur un site distant en utilisant les favoris 5 6 Enregistrer un site

