

# Bienvenue dans l'aide de *Duplicata*.

Comme vous pouvez le constater, il s'agit d'une aide en HTML.

C'est simple, intuitif, convivial, permettant une recherche facile, compatible avec tous les navigateurs.

Consultez le menu ci-dessous pour accéder à la rubrique souhaitée, ou effectuez une recherche à l'aide de la fonction Rechercher de votre navigateur HTML (**Ctrl+F**).

- [Qu'est-ce \*Duplicata\* ?](#)
- [Présentation du matériel de jeu](#)
- [Commencer une nouvelle partie](#)
- [Enregistrer une partie et reprendre une partie sauvegardée](#)
- [Laisser l'ordinateur jouer tout seul](#)
- [Préparer et jouer son coup](#)
  - [Arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu](#)
  - [Sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu](#)
  - [Choix de la case et de la direction du mot principal](#)
  - [Choix de la lettre d'un joker à placer](#)
  - [Validation de la proposition](#)
  - [Test d'une proposition](#)
  - [Fin de partie](#)
- [Recherche des solutions et solution retenue](#)
  - [Proposition d'une solution autre qu'un top](#)
- [Paramétrer le jeu](#)
  - [Journal de recherche des solutions](#)
  - [Génération automatique de la feuille de match détaillée](#)
  - [Génération et affichage de la liste de toutes les solutions](#)
  - [Enregistrement automatique de la partie](#)
  - [Qualité des solutions pour le choix de la pose](#)
  - [Placement automatique de la proposition](#)
  - [Types de partie](#)
  - [Limitation du temps](#)
  - [Propositions invalides sanctionnées](#)
  - [Enregistrement des paramètres](#)
  - [Rétablissement des derniers paramètres enregistrés](#)
  - [Restauration des paramètres par défaut](#)
  - [Enregistrement automatique des paramètres en quittant](#)
  - [Vidage de la liste des parties jouées](#)
  - [Réinitialisation de tous les records](#)
- [Autres actions en cours de jeu](#)
  - [Passer votre tour](#)
  - [Changer le tirage](#)
  - [Proposer un tirage](#)
  - [Rechercher des mots](#)
  - [Lister des mots à lettres chères](#)
  - [Rechercher la définition d'un mot](#)
- [Statistiques](#)
  - [Options d'affichage](#)
  - [Feuille de match](#)
  - [Graphe d'évolution](#)
  - [Situation des jetons](#)
  - [Feuille de match détaillée \(HTML\)](#)
  - [Records](#)
  - [Parties jouées](#)
- [Défis](#)
  - [Former un mot de quinze lettres avec le moins de jetons possible](#)
- [Informations de versions](#)
- [Annexes](#)
  - [Raccourcis clavier](#)
  - [Terminologie](#)
  - [Fréquence des lettres](#)

---

## Qu'est-ce *Duplicata* ?

**Duplicata** permet de jouer seul au célèbre jeu de mots en mode *Duplicate*. Il permet également :

- de suivre une partie,
- de jouer le rôle d'arbitre dans une partie *Duplicate*,
- de donner des outils de recherche de mots.

D'autre part, lorsque vous jouez seul, il vous donne des informations concernant la qualité de votre jeu (rang de votre coup, rapport score/meilleur coup, évolution de votre partie solo, évaluation du [niveau de difficulté](#) à chaque tour...).

## Présentation du matériel de jeu

Lorsque vous débutez une partie, le jeu se compose de trois fenêtres à l'écran :

- le plateau de jeu (en haut à gauche),
- le [chevalet](#) où sont présentés les jetons tirés mais pas encore placés (en haut à droite),
- la [feuille de match](#) avec les coups joués et les scores (à droite du plateau de jeu).

duplicata - Wales.dup

Partie Options Actions Affichage ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

A C R Y P T E

B C H U

C K O T O R

D J R U T B

E A I D I

F Q N E M N

G U V E L U M I A

H B E A A X A S E N V A S A

I W L E G

J A I S

K L D

L D E G E N E Z

M S R O

N A O

O N E U F S M

Placer Horizontalement  
Placer Verticalement

Place horizontalement les jetons sélectionnés du chevalier

-2:30 O9

Tirage

I R O I T

Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos
1.	ASUDXCA	H7	AUX	H5
2.	UDCEORE	8B	ECROURS	8B
3.	HMEVTUL	D5	HEURT	C5
4.	HTUIMDK	9I	HUIT	C7
5.	HUIMDLO	I6	ODE	10B
6.	INDLGIE	7I	LAME	5I
7.	MCITINS	L2	MISENT	11D
8.	EZNDQEC	J2	GENI	L2
9.	QMOLSAW	3I	WALES	3I
10.	QMOOAU	J12	SAQUA	8M
11.	YREPT7R	J2	PAYT	A10
12.	RIUAANN	14B	TRAIN	5E
13.	UANSHPF	E3	FUTE	0I
14.	ASINUER	4A	BRUNA	14B
15.	AVIAEBI	4B	BAVAI	H10
16.	IBIJAAE	4E	BI	H1
17.	IIJAQOU	2D	JAUE	2D

Cumuls Score/Joué/Top :

Le plateau de jeu, le [chevalet](#) et la [feuille de match](#) peuvent être redimensionnés...

duplicata - Wales.dup

Partie Options Actions Affichage ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

A C R Y P T E

B C H U

C K O T O R

D J R U T B

E A I D I

F Q N E M N

G U V E L U M I A

H B E A A X A S E N V A S A

I W L E G

J A I S

K L D

L D E G E N E Z

M S R O

N A O

O N E U F S M

Tester Horizontalement  
Tester Verticalement

Taille 482x482

Tirage

I R O I T E E

Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top
1.	ASUDXCA	H7	AUX	H5	AXAS	24 26 26
2.	UDCEORE	8B	ECROURS	8B	CORDEUSE	10 62 62
3.	HMEVTUL	D5	HEURT	G5	VELUM	8 31 31
4.	HTUIMDK	9I	HUIT	C7	ROI	20 23 23
5.	HUIMDLO	I6	ODE	10B	HOU	24 27 27
6.	INDLGIE	7I	LAME	5I	VALIDE	12 20 20
7.	MCITINS	L2	MISENT	11D	TIMINGS	14 70 70
8.	EZNDQEC	J2	GENI	L2	DEGENE	22 56 56
9.	QMOLSAW	3I	WALES	3I	WALES	* 48 48 48
10.	QMOOAU	J12	SAQUA	8M	ZOO	14 42 42
11.	YREPT7R	J2	PAYT	A10	CRYPT	24 84 84
12.	RIUAANN	14B	TRAIN	5E	INVALIDERA	10 28 28
13.	UANSHPF	E3	FUTE	0I	FEUFS	7 51 51
14.	ASINUER	4A	BRUNA	14B	TURBIDAS	26 74 74
15.	AVIAEBI	4B	BAVAI	H10	ENVASA	24 39 39
16.	IBIJAAE	4E	BI	H1	BEA	10 30 30
17.	IIJAQOU	2D	JAUE	2D	JAUE	* 35 35 35

Cumuls Score/Joué/Top : 332 746 746

# Commencer une nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, il suffit de choisir la rubrique *Partie / Nouvelle* ou d'utiliser la combinaison de touches **Ctrl+N**.

Si une partie était en cours, une confirmation vous est demandée.

Si vous confirmez, une deuxième boîte de dialogue vous signifiera que le mélange de jetons est en cours.

Appuyez alors sur le bouton *OK* pour enfin commencer dès que vous le souhaitez.

## Enregistrer une partie et reprendre une partie sauvegardée

Il y a trois rubriques concernant l'enregistrement d'une partie et la reprise d'une partie sauvegardée :

- Pour enregistrer une partie en cours, choisissez la rubrique *Fichier / Enregistrer* ou appuyez sur la combinaison de touches **Ctrl+E** : un nom et un emplacement vous seront alors demandés si c'est la première fois que la partie en cours est sauvegardée ;
- Pour enregistrer une partie sous un autre nom, choisissez la rubrique *Fichier / Enregistrer sous...* ou appuyez sur la combinaison de touches **Maj+Ctrl+E** : un nom et un emplacement vous seront alors demandés ;
- Pour reprendre une partie sauvegardée, choisissez la rubrique *Fichier / Ouvrir* ou appuyez sur la combinaison de touches **Ctrl+O** : un nom et un emplacement vous seront alors demandés ;

Plusieurs signes indicateurs concernent la gestion des parties sauvegardées :

- si une partie a été enregistrée, son nom apparaît dans le titre de la fenêtre du plateau de jeu,
- si une partie a changé depuis la dernière sauvegarde, un astérisque (\*) apparaît dans le titre de la fenêtre du plateau de jeu.

**Remarque** : lorsqu'une partie est terminée, on vous demande si vous souhaitez enregistrer la [fin de partie](#) mais il **n'est plus possible** de l'enregistrer par la suite.

## Laisser l'ordinateur jouer tout seul

Vous pouvez lancer une démonstration dans laquelle le meilleur coup est joué. Pour ce faire, choisissez la rubrique *Fichier / Démonstration* ou appuyez sur la touche **F12**. Pour interrompre la démonstration, appuyez à nouveau sur la touche **F12**. Vous ne pouvez pas jouer un coup sur une partie de démonstration interrompue. Vous pouvez néanmoins le faire si vous la sauvegardez puis la rouvrez. N'importe quelle partie peut être poursuivie en mode démonstration en appuyant sur la touche **F12**.

## Préparer et jouer son coup

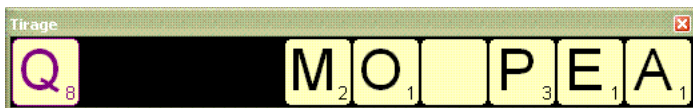
Si une partie est en cours et qu'aucune jauge n'est affichée, c'est à vous de jouer !

Votre tour se résume en trois phases :

- [arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu](#),
- [sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu](#),
- [choix de la case et de la direction du mot principal](#),
- [test d'une proposition](#),
- [fin de partie](#).

### Arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu

Lorsqu'un coup vient d'être joué, le [chevalet](#) présente le nouveau tirage en deux parties :



- à gauche sont rangés les jetons du [reliquat](#) (jetons non joués lors du tour précédent),
- à droite sont rangés les jetons qui viennent d'être tirés.

Les [lettres chères](#) sont affichées en couleur sur les jetons : **violet** pour les lettres à huit points et **rouge foncé** pour les lettres à dix points.

### À la souris

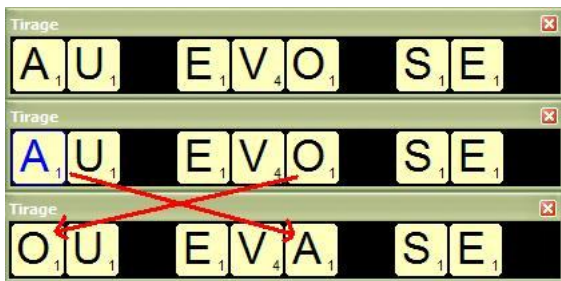
Deux actions sont proposées, avec la souris, pour changer la disposition des jetons sur le [chevalet](#) :

- déplacer un jeton ([glisser-déplacer gauche](#)),
- isoler un jeton ([double cliquer gauche](#) pour déplacer un jeton en tête et [double cliquer droit](#) pour déplacer un jeton en queue),

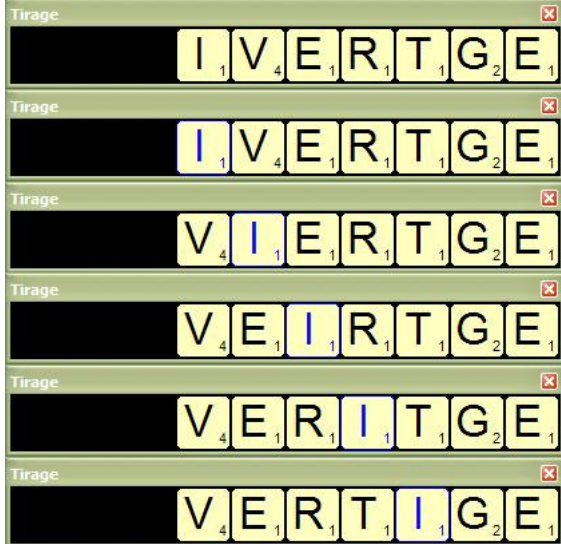
### Au clavier

Vous pouvez manipuler le contenu du [chevalet](#), au clavier, de deux façons.

- Soit en permutant deux jetons. Pour ce faire, il suffit de taper le rang des deux jetons à permuter. Dans l'exemple ci-dessous, on souhaite former le mot EVASE alors on permute les premier (A) et cinquième (O) jetons en appuyant sur les touches **1** puis **5**...



- Soit en sélectionnant un jeton puis en utilisant les touches fléchées pour le déplacer à gauche ou à droite tout en laissant la sélection sur le jeton (un jeton sélectionné au clavier apparaît en bleu). Dans le même exemple de tirage que ci-dessus, pour former le mot **VERTIGE**, on sélectionne le **1** en appuyant sur **1** (un) puis on utilise la touche fléchée droite quatre fois de suite afin de placer le **1** après le **T**. **Attention**, le jeton **1** est toujours sélectionné.



Pour retirer la sélection clavier sur un jeton (qui apparaît en bleu), il suffit soit d'appuyer sur la touche **0** (zéro), soit de taper le chiffre correspondant à son rang. Dans la fin de l'exemple ci-dessus, la sélection sur le **1** est retirée soit en appuyant sur **0** (zéro), soit en appuyant sur **5**.

Afin de préparer le placement des jetons sur le plateau de jeu, vous devez les rassembler dans l'ordre de placement (pas nécessairement contigus ou au début du [chevalet](#)).

## Sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu

### À la souris

Une fois que vous avez regroupé les jetons à placer, vous devez les sélectionner en utilisant le [glisser-déplacer droit](#). Pour ce faire :

- regroupez ensemble tous les jetons à placer (voir paragraphe précédent) ;
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur le premier jeton à placer, puis
- en maintenant enfoncé le bouton droit, déplacez le pointeur jusqu'au dernier jeton à placer et enfin,
- relâchez le bouton : les lettres sélectionnées apparaissent en **rouge**.

Dans notre exemple, on souhaite placer les lettres **MOQUE** sur le plateau de jeu afin de former le mot **MOQUER** :



### Au clavier

La sélection des jetons à placer sur le plateau de jeu à l'aide du clavier est simple. Il suffit d'appuyer sur la touche **\*** puis le rang des premier et dernier jetons de la sélection sur le [chevalet](#). Dans notre exemple, il faut donc taper sur le pavé numérique **\*37** car le jeton **M** est le troisième jeton et le **E**, le septième. Pour retirer la sélection (en rouge) des jetons à placer, il suffit de taper **\*\*** ou **\*0** (étoile zéro). Si vous avez commencé à taper **\*** puis un chiffre, la sélection peut être annulée en tapant **\*** ou **0** (zéro).

## Choix de la case et de la direction du mot principal

Si au moins un jeton est sélectionné sur le [chevalet](#) (les jetons sélectionnés pour la pose apparaissent en rouge), le choix du placement s'effectue en plusieurs étapes. Dans notre exemple, on souhaite former le mot **MOQUER** en plaçant les jetons **M**, **O**, **Q**, **joker** et **E** horizontalement à partir de la case **M8** indiquée par le cadre blanc :





## À la souris

- Cliquez [gauche](#) sur la case où sera placé le premier jeton sélectionné (le jeton rouge le plus à gauche sur le [chevalet](#)) ; Si la case est occupée, le premier jeton sera posé sur la prochaine case vide dans la direction choisie (dans notre exemple, il s'agit de placer le M sur la case M8).
- Choisissez dans le menu déroulant qui apparaît la direction du mot : horizontalement ou verticalement (dans notre exemple, il faut choisir *Placer Horizontalement*).
- Si un ou plusieurs jokers sont placés, on vous demandera la lettre qui sera associée au joker jusqu'à la fin de la partie : voir [Choix de la lettre d'un joker à placer](#) (dans notre exemple, il faut utiliser un u pour former le mot MOQUER).

## Au clavier

- Appuyez sur la touche **+**.
- Appuyez sur le ou les chiffres correspondant à la colonne de la case où sera placé le premier jeton (de **1 à 15**) ; Dans l'exemple, il faut appuyer sur la touche **8** car s'agit de placer le M sur la case M8.
- Appuyez sur la lettre correspondant à la ligne de la case où sera placé le premier jeton (de **A à O**) ; Dans l'exemple, il faut donc appuyer sur la touche **M**.
- Appuyez enfin sur la touche **H** pour choisir la direction horizontale ou **V** pour choisir la direction verticale ; Dans l'exemple, il faut appuyer sur la touche **H**.
- Si un ou plusieurs jokers sont placés, on vous demandera la lettre qui sera associée au joker jusqu'à la fin de la partie ; Dans l'exemple (voir [Choix de la lettre d'un joker à placer](#)), il faut utiliser un u pour former le mot MOQUER.

La séquence complète de touches pour définir la pose dans notre exemple est donc **+8MH** ou **+8mh**. Vous pouvez annuler à tout moment une saisie en cours en appuyant sur la touche **+**.

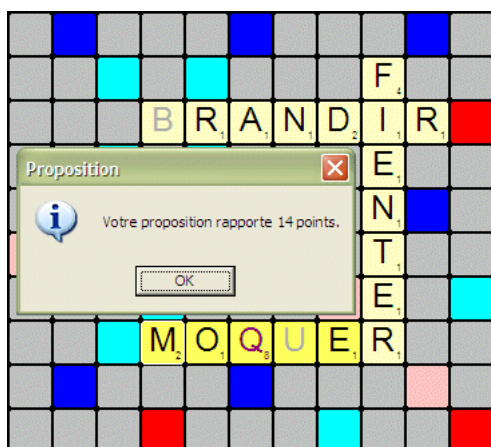
## Choix de la lettre d'un joker à placer

Une boîte de dialogue demande, le cas échéant, la valeur du joker posé. Dans l'exemple précédent, il s'agit d'un u :

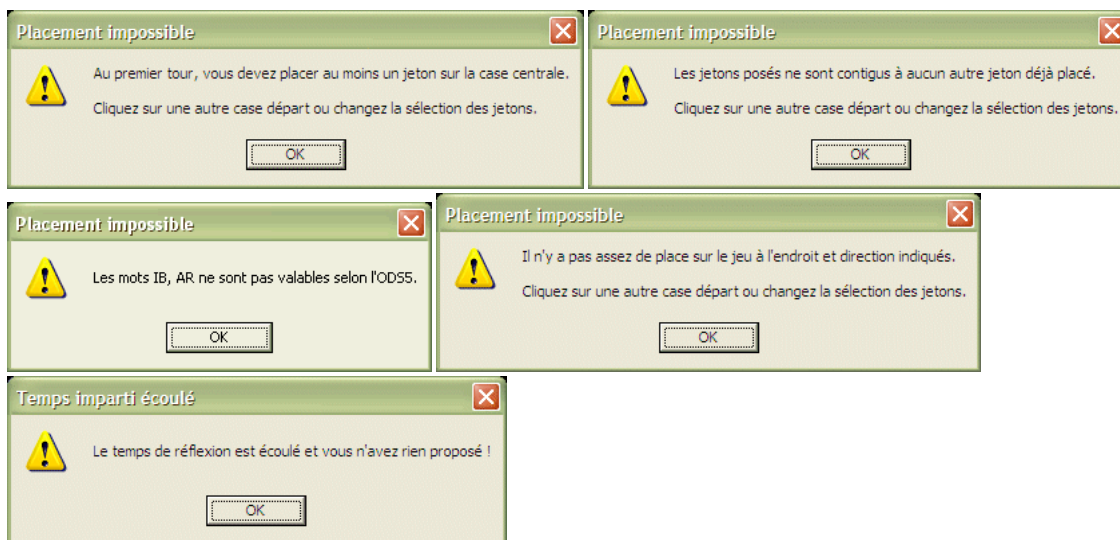


## Validation de la proposition

Si votre proposition est valide (pose valide et mots formés valides selon le dictionnaire de référence), alors elle apparaît en jaune accompagnée du score obtenu. Les jokers sont en gris. Voici ce que cela donne dans notre exemple :



Si votre proposition n'est pas valide un message vous en donne la cause et le remède si les sanctions ne sont pas appliquées (voir le paramétrage des [propositions invalides sanctionnées](#)) :



De plus, si le temps est écoulé ou l'option *Propositions invalides sanctionnées* est activée (voir les [paramètres de jeu](#)), vous ne pouvez pas rejouer et votre tour ne rapporte aucun point.

Si vous souhaitez passer votre tour, choisissez la rubrique Actions / Passer son tour ou utilisez la combinaison de touches **Ctrl+P**.

## Test d'une proposition

Il est possible de tester un coup sans qu'il soit joué. Dans ce cas, seuls la pose sur le plateau de jeu et le score sont montrés. La possibilité de pose est [vérifiée](#), mais pas les mots formés.

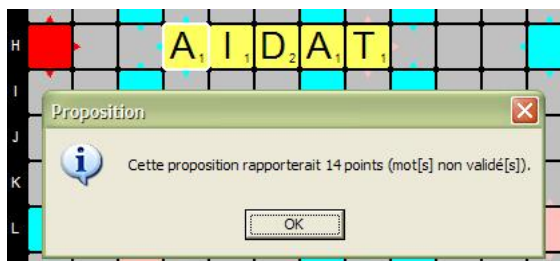
Lorsque vous [choisissez la case cible sur le plateau de jeu](#) :

- **à la souris**, il faut utiliser le [clic droit](#) à la place du [clic gauche](#) quand vous pointez le curseur de la souris sur la case cible ;
- **au clavier**, il faut utiliser la touche **#** à la place de la touche **+** au début de la séquence de saisie des coordonnées et de la direction. Comme pour la touche **+**, la touche **#** permet d'interrompre une séquence de saisie à tout moment.

Lors du choix de la direction, la case cible est entourée d'un cadre blanc clignotant et ce menu déroulant apparaît à côté :



Il faut choisir la direction en cliquant sur la ligne correspondante au choix ou en appuyant sur la touche **H** pour la direction horizontale ou la touche **V** pour la direction verticale. Une fois le choix de la direction effectué, le coup est posé sur le plateau de jeu et le score obtenu est affiché sous réserve que le(s) mot(s) formé(s) soi(en)t [validé\(s\)](#) :

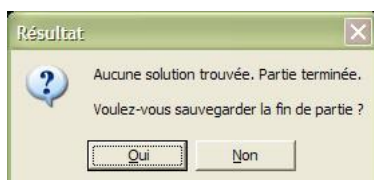


## Fin de partie

Il y a trois cas de fin de partie :

- il n'y a plus de jeton : ni dans le sac, ni sur le chevalet ;
- le tirage est insuffisant (pas assez de consonnes ou de voyelles) et il y a moins de sept jetons dans le sac ;
- il n'y a aucune solution possible à placer sur le plateau de jeu.

Dans les trois cas, un message s'affiche et vous propose d'enregistrer la fin de partie. **Attention**, répondre Non rend impossible l'enregistrement de la partie par la suite (manuel ou automatique).

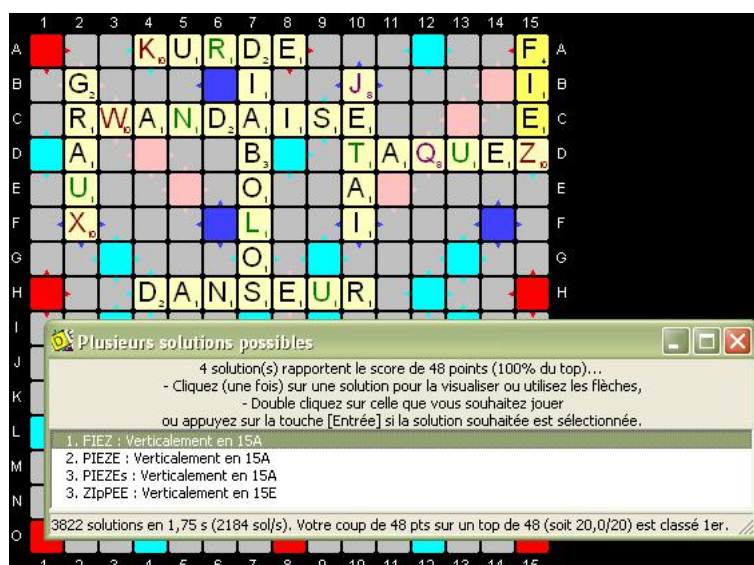


## Recherche des solutions et solution retenue

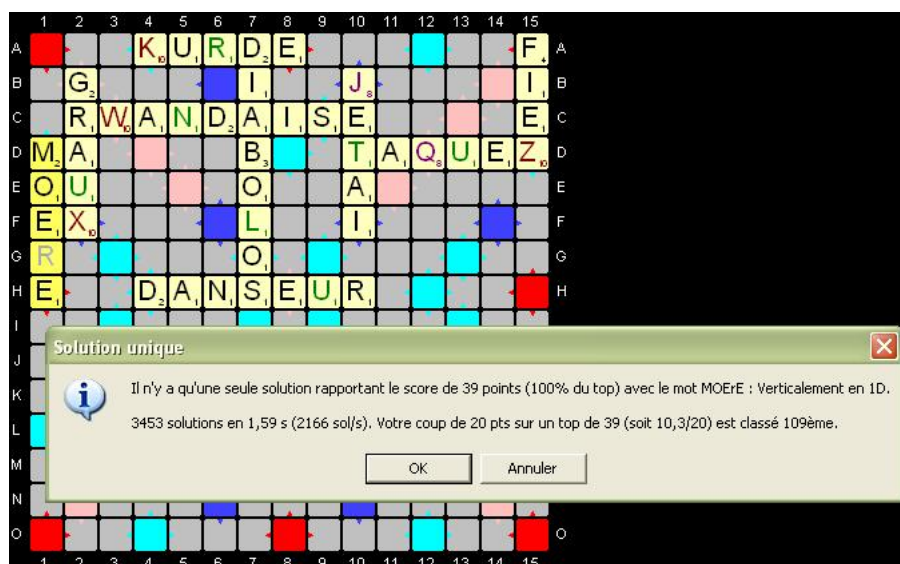
Lorsque vous avez donné votre proposition ou passé votre tour, l'ordinateur cherche les solutions rapportant le plus de points (ou d'une qualité moindre selon le [paramétrage](#)).

Dès qu'il a terminé, trois cas peuvent se présenter :

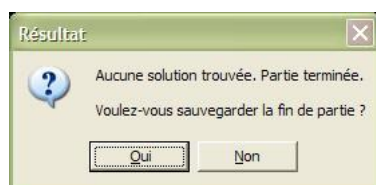
- Soit il y a [plusieurs solutions](#)\* : dans ce cas elles sont affichées selon un [ordre de préférence](#)\*\* et vous devez choisir celle qui sera retenue soit en [double cliquant](#) sur la solution, soit en appuyant sur la touche **Entrée** si la solution souhaitée est sélectionnée... (sauf si l'option [Placer la proposition automatiquement](#) est activée)



- Soit il n'y a qu'une solution : dans ce cas cette solution est retenue...



- Soit il n'y a aucune solution et le jeu prend fin avec possibilité d'enregistrer la [fin de partie](#) :



#### Remarques :

- lors de l'affichage de la solution ou des solutions trouvées, les statistiques concernant votre proposition sont affichées (score relatif et rang). Si vous avez passé votre tour, le rang de votre proposition est alors le nombre de solutions possibles plus un ;
- la qualité et le type de qualité des solutions recherchées pour la pose, sont affichés juste après leur score (dans les exemples, il s'agit de 100 % du top). La qualité est [paramétrable](#) (par défaut, les solutions recherchées sont les [tops](#)).

#### Notes :


- (\*) Lorsqu'un ou plusieurs jokers sont à placer et que le joker est remplacé par une lettre présente au moins une deuxième fois dans le mot principal du [top](#), alors une seule possibilité est proposée. Dans l'exemple précédent où il faut choisir parmi 10 solutions, la liste propose comme [tops](#) aLATERNE ALERTENT arANTELE LANTERNE et RELATENT. Il y a d'autres possibilités pour ces mots où le joker peut être placé sur la même lettre, mais pas à la même position : aLATERNE ALERTENT arANTELE LANTERne et RELaTENT. Elles ne sont pas présentées, car non pertinentes. Vous pouvez néanmoins les proposer (voir [Proposition d'une solution autre qu'un top](#) ci-dessous).
- (\*\*) Les solutions sont triées par ordre de préférence (voir ci-après) puis par ordre alphabétique du tirage. Le rang affiché avant la solution dans la liste, est déterminé suivant la règle de choix en mode *Duplicate* suivante :
  - D'abord, les solutions utilisant le moins de jokers sont prioritaires ;
  - Ensuite, si le nombre de jetons sur le chevalet est inférieur à sept alors...

- les solutions utilisant tous les jetons du chevalet sont prioritaires ;  
sinon...
- les solutions utilisant le moins de jetons du chevalet sont prioritaires
- Enfin, les solutions ayant la valeur placée la plus faible (total de la valeur des jetons à placer) sont prioritaires.



## Proposition d'une solution autre qu'un [top](#)

Si vous ne souhaitez pas jouer un [top](#) (vous suivez une partie par exemple), alors vous pouvez annuler le choix de la meilleure solution :


- s'il y a plusieurs solutions ayant le meilleur score alors cliquez sur le bouton de fermeture  ou utilisez la touche **Echap** ou la combinaison de touches **Alt+F4**,
- s'il n'y a qu'une seule solution ayant le meilleur score alors cliquez sur le bouton *Annuler* ou appuyez sur la touche **Echap**.

Dans les deux cas apparaît une boîte de dialogue vous permettant de spécifier n'importe quelle solution valide à poser sur le plateau de jeu :



Le bouton *Afficher ma proposition* (ou touche **Entrée**) permet d'afficher les jetons, coordonnées de la case et direction de la proposition que vient de faire le joueur. Il reste alors juste à valider en appuyant sur le bouton *Placer*.

Si vous ne souhaitez pas poser la proposition du joueur, il faut alors choisir les jetons à placer puis les coordonnées et la direction de la pose sur le plateau de jeu. La première phase consiste à choisir les jetons à placer :

- Le haut de la boîte de dialogue montre les jetons à placer à gauche en noir sur fond blanc (aucun au départ) et le [reliquat](#) correspondant à droite en blanc sur fond noir (tout le tirage au départ).
- Sous les jetons affichés, apparaissent les boutons permettant de choisir les jetons :
  - le bouton  (ou combinaison de touches **Ctrl+J**) permet de sélectionner un joker (espace dans la partie des jetons) ;
  - le bouton *Effacer* (ou touche **Retour Arrière**) permet de retirer le dernier jeton choisi ;
  - le bouton *Ok* (ou touche **Entrée**) permet de valider le choix des jetons et de passer à la phase suivante (positionnement).

La deuxième phase consiste à choisir la position de la solution sur le plateau de jeu. Pour passer à cette phase, il faut avoir choisi les jetons puis appuyé sur le bouton *Ok* ou la touche **Entrée**. La première partie est alors inaccessible et la deuxième partie devient accessible :



Proposition de pose

Pose

Reliquat

D X

TNLR

Afficher ma proposition

A B C D E F G H I J

K L M N O P Q R S T

U V W X Y Z Effacer OK

Direction

Horizontalement

Verticalement

Colonne Départ :

Ligne Départ :

Placer

Annuler

Chevalet : D XTNLR

La direction de la proposition et les coordonnées du premier jeton à placer sont à définir. Si vous spécifiez les coordonnées d'une case déjà occupée, les jetons se placeront à la suite et dans l'ordre choisi dans la première phase. Une fois les informations entrées, appuyez sur le bouton *Placer* ou sur la touche **Entrée**.

Proposition de pose

Pose

Reliquat

D X

TNLR

Afficher ma proposition

A B C D E F G H I J

K L M N O P Q R S T

U V W X Y Z Effacer OK

Direction

Horizontalement

Verticalement

Colonne Départ :

1

Ligne Départ :

L

Placer

Annuler

Chevalet : D XTNLR

Lorsque vous validez la position et la direction, la proposition est vérifiée comme pour [la proposition du joueur](#) :

- si un joker fait partie des jetons à placer alors on vous demande le choix de la lettre,
- si la solution n'est pas valide alors un message vous en indique la raison.

Si vous ne pouvez pas poser votre proposition, appuyez sur le bouton *Annuler* ou la touche **Echap** pour revenir au choix d'une des meilleures solutions. De là vous pourrez à nouveau revenir au choix d'une proposition.

## Paramétrer le jeu

Tous les paramètres de jeu sont rassemblés dans le menu *Options* du menu principal. Voici le menu dans son état [par défaut](#) :

Journal de recherche des solutions	Ctrl+J	
✓ Générer automatiquement la Feuille de Match HTML		
Générer et afficher la liste de toutes les solutions		
✓ Enregistrer automatiquement la partie	Ctrl+A	
Qualité des solutions pour le choix de la pose...	Ctrl+Q	
Placer automatiquement la proposition		
Type de partie		
✓ Temps Limité	Ctrl+L	Blitz (1 minute) Ctrl+1
✓ Propositions invalides sanctionnées	Ctrl+S	Semi-rapide (2 minutes) Ctrl+2
		● Normale (3 minutes) Ctrl+3
Enregistrer les paramètres	Ctrl+Y	● Standard Ctrl+0
Rétablir les paramètres enregistrés	Maj+Ctrl+Y	Joker Ctrl+K
Rétablir les paramètres par défaut	Ctrl+Z	
✓ Enregistrer les paramètres en quittant	Maj+Ctrl+A	
Vider la liste des parties jouées	Ctrl+V	
Réinitialiser les records	Maj+Ctrl+Z	

Voici les paramètres qui sont modifiables selon l'ordre du menu *Options* avec entre parenthèses l'état de l'option qui correspond :

- [activation \(si coché\) ou désactivation \(décoché\) de la trace de recherche des solutions](#),
- [génération automatique \(si coché\) de la feuille de match détaillée \(HTML\)](#),
- [génération et affichage \(si coché\) de la liste de toutes les solutions du dernier coup \(HTML\)](#),
- [enregistrement automatique de la partie \(si coché\)](#),
- [qualité des solutions pour le choix de la pose](#),
- [placement automatique de la proposition \(si coché\)](#),
- [types de partie](#),
- [temps limité \(si coché\) ou illimité \(si décoché\) dans les parties en dehors des démonstrations](#),

- [propositions invalides sanctionnées \(si coché\) ou rejouées \(si décoché\)](#)
- [enregistrement des paramètres](#)
- [rétablissement des derniers paramètres enregistrés](#)
- [restauration des paramètres par défaut](#)
- [enregistrement automatique des paramètres en quittant \(si coché\)](#)
- [vidage de la liste des parties jouées](#)
- [réinitialisation de tous les records](#)

## Journal de recherche des solutions

Lorsque cette option est activée (cochée), un fichier de trace est alimenté permettant de suivre les différentes étapes de recherche des solutions. Il faut être vigilant car le fichier peut vite grossir en volume. En effet, pour vous donner une idée, une partie entière peut générer un fichier de douze mégaoctets et plus de six cents mille lignes. Lorsque vous désactivez l'option (décochez), le fichier de trace est affiché. Il ressemble à ceci :

```
1,5,6,
COO=>COO
1,5,7,
COU=>COU
COU: OK => POSE VALIDE rapportant 6 points !
2,3,4,
EHH=>EHH
2,3,5,
EHO=>EHO
OHE: OK => POSE VALIDE rapportant 10 points !
2,3,7,
EHU=>EHU
EHH: OK => POSE VALIDE rapportant 7 points !
HEU: OK => POSE VALIDE rapportant 7 points !
HUE: OK => POSE VALIDE rapportant 7 points !
2,5,6,
EOO=>EOO
2,5,7,
EOU=>EOU
3,4,5,
HHO=>HHO
3,4,7,
HHU=>HHU
3,5,6,
HOO=>HOO
3,5,7,
HOU=>HOU
HOU: OK => POSE VALIDE rapportant 7 points !
OHH: OK => POSE VALIDE rapportant 7 points !
5,6,7,
OOO=>OOO
1,2,3,4,
CEHH=>CEHH
1,2,3,5,
CEHO=>CEHO
ECHO: OK => POSE VALIDE rapportant 12 points !
1,2,3,7,
CEHU=>CEHU
CHUE: OK => POSE VALIDE rapportant 13 points !
ECHU: OK => POSE VALIDE rapportant 12 points !
1,2,5,6,
CEOO=>CEOO
1,2,5,7,
CEOU=>CEOU
1,3,4,5,
CHHO=>CHHO
1,3,4,7,
CHHU=>CHHU
```

### Décodage du journal

Avant la recherche, une ligne de pointillés est tracée.

Ensuite le tirage est affiché dans l'ordre courant puis trié. **Attention**, un espace indique la présence d'un joker.

Exemple (il y a un joker) :

KALOU S=> AKLOSU

Chaque case est évaluée.

Les coordonnées sont affichées en tête de ligne (Ligne+Colonne) puis le résultat sur la recherche.

Si la case est vide alors Libre est écrit à droite des coordonnées de la case.

Ensuite si un placement de jetons est possible (contiguïté avec jetons présents sur le plateau), sont alors indiqués sur la ligne suivante la direction puis le nombre de jetons que l'on peut poser (min/max).

Exemple :

H1: Libre

Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)

Ensuite on recherche toutes les possibilités de jetons à placer.

Sont alors affichées la liste des numéros d'ordre des jetons selon le tirage trié en tête de recherche (affiché après les pointillés).

Un astérisque précède le rang du jeton joker.

Exemple (\*1,2,3,4,5,6=?,A,K,L,O,S) :

H1: Libre

Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)

\*1,2,3,4,5,6,

Ensuite sont affichées les lettres des jetons choisis.

Si un joker est présent, il y aura 26 lignes. S'il y en a deux, 676 lignes !

A droite du tirage en lettres, le tirage est retirié si des jokers sont présents.

Exemple :

H1: Libre

Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)

\*1,2,3,4,5,6,

[...]

IAKLOS=>AIKLOS

JAKLOS=>AJKLOS

KAKLOS=>AKKLOS

LAKLOS=>AKLLOS

MAKLOS=>AKLMOS

NAKLOS=>AKLNOS

OAKLOS=>AKLOOS

PAKLOS=>AKLOPS

Si des lettres sont présentes sur le plateau de jeu, elles sont indiquées après le symbole < (après la pose) ou > (avant la pose).

Exemples (on raccroche des jetons respectivement après la lettre n et avant la lettre v du mot VAIN) :

```
*1,2,4,5,6,
AALOS>VAIN=>AAAILNOSV
*1,4,5,
ALO<V=>ALOV
```

Dès qu'un mot est trouvé avec le tirage obtenu il est affiché.

Si le mot peut être placé (c'est-à-dire que les lettres déjà placées concordent avec les lettres du mot trouvé) alors le mot OK est affiché.

Exemple :

```
H1: Libre
Horizontalement: Pose possible (6-7 jetons)
*1,2,3,4,5,6,
AAKLOS=>AAKLOS
KOALAS: OK
```

Si un ou plusieurs jokers sont présents, on évalue toutes les possibilités et on indique à droite le résultat.

Si les autres mots formés ne sont pas corrects, c'est indiqué. Sinon, c'est indiqué POSE VALIDE et le nombre de points obtenus.

Exemple :

```
*1,2,5,
[...]
LAO<V=>ALOV
LOVA:
VOLA: OK
VOLA => POSE VALIDE rapportant 9 points !
VOLA => Autres mots formés non valables.
```

## Génération automatique de la feuille de match détaillée

Lorsque cette option est activée (cochée) dans le menu *Options*, la [feuille de match détaillée sous format HTML](#) est générée automatiquement à la fin de chaque tour si la partie a été sauvegardée au moins une fois (partie enregistrée ou ouverte).



Pour éviter d'ouvrir le navigateur à chaque tour afin de visualiser la feuille de match détaillée, procédez comme suit :

- activez l'option [Générer automatiquement la Feuille de Match HTML](#),
- affichez la [Feuille de match détaillée \(Ctrl+D\)](#),
- à la fin de chaque tour, rafraîchissez la page HTML de la feuille de match détaillée (Touche **F5** ou **Ctrl+R**).

## Génération et affichage de la liste de toutes les solutions

Lorsque cette option est activée (cochée), une page HTML est générée et affichée après chaque coup joué.

Elle est toujours générée dans le même dossier que celui de l'application `Duplicata.exe` et se nomme toujours `Solutions.html`.

Par conséquent, chaque nouvelle page écrase la précédente.

Si vous voulez la sauvegarder, utilisez la commande *Enregistrer sous...* depuis le navigateur avec lequel elle est affichée, puis donnez un autre nom.

Cette option n'est pas activée par défaut.

Les solutions sont triées par ordre de qualité décroissante, c'est-à-dire, selon les critères suivants :

- ordre décroissant du score de la solution, puis
- ordre croissant du nombre de jetons placés, puis
- ordre croissant de la valeur placée (somme des points des jetons placés hors bonus).

Remarque : sur les mots posés, les jokers sont indiqués par des minuscules.

Voici un exemple de page générée (sur la page HTML, le tableau est sous la grille) :

Solutions triées - Duplicata

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
A	#			#			T					#	P	#	
B	T	I	P		#		A		Q	U	O	R	U	M	
C		F	R	A	N	G	I	N	S					O	
D	#		E	#			K			M	E	F	I	E	
E		V		#		M	A	U	D	I	T	E			
F	#		O	R		#						R	#		
G			T	A	S		#		J	U	L	I	E	N	
H	#		E	V	E	N	T	E	E			#	S	#	
I			#	E	G	O		#	Z						
J	#		#	R	A	Y	A	E	#					#	
K	S				S	E	L					#			
L	C			#		r	E	#				#			H
M	R	E	D	O	W	A	S		#				#		A
N	U	#				I			e	H	A	B	L	O	N
O	B			I	C	E	L	U	I			#			D

Tirage au tour n°21 : TLNX. Nombre de solutions distinctes : 30.

Remarque : Les lettres en minuscules indiquent les jokers utilisés.

Critères de tri				Solutions	
Score	Jeton(s) placé(s)	Valeur placée	Rang	Position(s) 1er jeton posé	Mot(s) posé(s)
31 pts	1 jeton	10 pts	1.	J10	EX
11 pts	1 jeton	10 pts	2.	15E	EX
9 pts	2 jetons	2 pts	3.	2A	LIFT
8 pts	1 jeton	1 pt	4.	2N	EN ET
				4D	AN
				D4	EN
				N2	UN UT
				2 jetons	2 pts
6 pts	1 jeton	1 pt	11.	2A	NIF TIF
5 pts	1 jeton	1 pt	13.	14C	UNI
				C14	ON
4 pts	1 jeton	1 pt	15.	4L	NO
				B7	LA NA
				J10	EN ET
				M14	NA
3 pts	2 jetons	2 pts	21.	11M	TAN
2 pts	1 jeton	1 pt	22.	11A	LU NU TU
				11M	LA NA TA
				11O	AN
				15E	EN ET

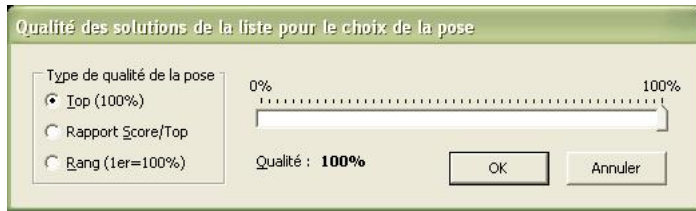
## Enregistrement automatique de la partie

Cette option permet d'enregistrer automatiquement la partie en cours après chaque coup joué. L'option n'est effective qu'après avoir enregistré une première fois manuellement la partie.

**Attention** : si l'option est activée et qu'une partie se termine, celle-ci **n'est pas enregistrée après le dernier coup**. L'enregistrement de fin de partie est **demandé explicitement**. Si vous répondez Non, il n'est alors plus possible d'enregistrer la fin de partie.

## Qualité des solutions pour le choix de la pose

Lorsque l'on choisit la rubrique *Qualité des solutions pour le choix de la pose* dans le menu *Options* ou lorsque l'on utilise la combinaison de touches **Ctrl+Q**, la boîte de dialogue suivante apparaît :



Par défaut (comme ci-dessus), la ou les solutions proposées pour la pose sont des [tops](#). Il est donc possible de demander d'afficher des solutions de moindre qualité en fonction de deux types de qualité possibles :

- Le rapport entre le score et le [top](#). Par exemple, si le top est de 50 points et que l'on a choisi une qualité de 75 % du top alors on affichera la liste des solutions dont le score sera supérieur ou égal et le plus proche de 38 points (75 % de 50 points arrondis au point près).
- Le rang de la solution suivant l'ordre décroissant du score sachant que 100 % correspond à premier. Par exemple, si le nombre de solutions est de 234 et que l'on a choisi une qualité de 90 % du rang alors on affichera la solution qui est au douzième rang ( $1+234*5/100$  en retirant la partie décimale).

Lorsque vous changez le type de qualité, la valeur de la qualité est changée et définie par défaut :

- pour le type *Top*, la qualité est fixée à 100 % (non modifiable),
- pour le type *Rapport Score/Top*, la qualité est fixée à 50 % (modifiable avec un minimum de 10 %),
- pour le type *Rang*, la qualité est fixée à 90 % (modifiable avec un minimum de 50 %).

Remarques :

- la qualité et le type de qualité sont pris en compte dans l'[enregistrement](#), la [réinitialisation](#) et le [chargement](#) des paramètres ;
- la qualité et le type de qualité sont affichés sur la [liste des solutions](#) ou le [message de la solution unique](#) à côté du score de ou des solutions proposées.

## Placement automatique de la proposition

Cette option (décochée par défaut) permet de placer automatiquement et sans confirmation la proposition à la place d'un des tops proposés. Si l'option est cochée, le choix d'un top de la [liste des solutions](#) entraîne automatiquement le placement de la proposition sauf dans les cas suivants :

- Si la proposition à placer contient des jokers, les lettres qui doivent figurer sur les jokers sont demandées une nouvelle fois. Si le choix des lettres entraîne une proposition incorrecte, la boîte de dialogue de [proposition de pose](#) s'affiche alors.
- Si le joueur passe son tour, la boîte de dialogue de [proposition de pose](#) s'affiche.

## Types de partie

Il est possible de choisir un type spécifique de partie au niveau du temps de réflexion et au niveau du tirage.

**Attention** :

- Les paramètres de type de partie ne concernent que les nouvelles parties et non une partie en cours.
- Une fois qu'une partie est commencée, ces paramètres ne peuvent plus être changés au niveau de la partie.

Pour modifier les paramètres de type de partie, il faut aller dans le menu *Options / Type de partie* :

Blitz (1 minute)	Ctrl+1
Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2
● Normale (3 minutes)	Ctrl+3
● Standard	Ctrl+0
Joker	Ctrl+K

### Temps de réflexion

Il est possible de jouer une partie avec un temps de réflexion normal ou réduit :

- soit une partie **normale** (par défaut) avec un temps de réflexion classique de 3 minutes, en choisissant la rubrique *Normale (3 minutes)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+3**,
- soit une partie **semi-rapide** avec un temps de réflexion classique de 2 minutes, en choisissant la rubrique *Semi-rapide (2 minutes)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+2**,
- soit une partie **blitz** avec un temps de réflexion classique d'1 minute, en choisissant la rubrique *Blitz (1 minute)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+1**,

### Tirage

Il est possible de jouer une partie avec un tirage standard ou avec une règle particulière :

- soit une partie **standard** (par défaut) avec un tirage classique, en choisissant la rubrique *Standard* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+0** (zéro),
- soit une [partie joker](#) avec un tirage comportant au moins un joker, en choisissant la rubrique *Joker* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+K**.

### Parties joker

Dans une partie joker, lorsque l'on complète un tirage qui n'a pas de joker dans le reliquat et qu'il reste au moins un joker dans le sac, un joker est systématiquement tiré. Lorsqu'un jeton joker est joué, il est échangé avec un jeton portant la lettre correspondante au joker si ce dernier est disponible dans le sac, sinon le joker est laissé sur le plateau et n'est pas échangé.



Remarques :

- Les lettres placées qui ont été échangées avec un joker sont colorées en vert sur le plateau de jeu.
- Les jokers qui sont restés sur le plateau faute de pouvoir être échangés apparaissent en vert dans les feuilles de match.
- Les records de partie joker apparaissent en vert dans le tableau des records.
- Dans la liste des parties jouées, les noms de parties joker apparaissent en vert et une ligne de moyennes, réservée aux parties joker, a été ajoutée.

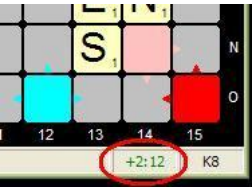


Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top			Cumul/Joué/Top		
1.	AUQ?OE	H3	LAQUEE	H4	QUELEA	26	40	40	26	40	40
2.	OEMIH?C	9B	CHOMErAI	5D	CHIOUeME	68	102	102	94	142	142
3.	SIO?ATN	8A	ISOIANTE	L3	ObSTINA	71	79	79	165	221	221
4.	ANUE?ST	10H	SUANTEs	10H	sUANTEs	82	83	83	247	304	304
5.	P?DATEA	N5	DpAYSAT	N3	DrAVATES	69	87	87	316	391	391
6.	?EAPMEC	8A	dECAMPEE	8A	dECAMPEE	89	89	89	405	480	480
7.	K?GMIEE	B5	sKIE	F2	KIIM	32	38	38	437	518	518
8.	GEEFII?	8J	GENETs	A9	DEFIGeAI	18	92	92	455	610	610
9.	O?ZOWU	K11	NOUeZ	4A	ZOeO	26	52	52	481	662	662
10.	JWUEN?E	13B	EWE	A1	WENZE	24	69	69	505	731	731
11.	JU?LFNL	3K	FOND	01	JeU	16	30	30	521	761	761

T.	Tirage	Proposition		Solution jouée		Score Tour			Score Partie			Tps réflexion		Statistiques										
		Pos.	Mot principal	Pos.	Mot principal	Prp	Joué	Top	Prp	Joué	Top	Tour	Partie	Rang	Solutions	Dont B.50	Niveau de difficulté	Moyennes					Scores%	
																		Temps	Rang	Solutions	B.50	Niv. de diff.	T.	P.
1.	AUQ?OE	H3	LAQUEE	H4	QUEIEA	26	40	/40	26	40	/40	0.24	0.24	15ème	sur 4844		★★★★★	0.24	15ème	sur 4844		★★★★★	65,0	65,0
2.	OEMIH?C	9B	CHOMeAI	5D	CHIOUeME	68	102	/102	94	142	/142	0.39	1.04	18ème	sur 5111	28	★★★★★	0.32	16ème	sur 4977	14,0	★★★★★	66,7	66,2
3.	SIO?ATN	8A	ISOIANTE	L3	ObSTINA	71	79	/79	165	221	/221	0.48	1.52	100ème	sur 24334	428	★★★★★	0.37	40ème	sur 11429	152,0	★★★★★	89,9	74,7
4.	ANUE?ST	10H	SUANTEs	10H	sUANTEs	82	83	/83	247	304	/304	1.19	3.10	2ème	sur 28961	336	★★★★★	0.48	41ème	sur 15812	198,0	★★★★★	98,8	81,3
5.	P?DATEA	N5	DpAYSAT	N3	DrAVATES	69	87	/87	316	391	/391	1.40	4.50	3ème	sur 5773	3	★★★★★	0.58	30ème	sur 13804	159,0	★★★★★	79,3	80,8
6.	?EAPMEC	8A	dECAMPEE	8A	dECAMPEE	*89	89	/89	405	480	/480	1.32	6.23	1er	sur 5728	7	★★★★★	1.04	23ème	sur 12458	133,7	★★★★★	100,0	84,4
7.	K?GMIEE	B5	sKIE	F2	KIIM	32	38	/38	437	518	/518	1.21	7.43	18ème	sur 3894		★★★★★	1.06	25ème	sur 11235	114,6	★★★★★	84,2	84,4
8.	GEEFII?	8J	GENETs	A9	DEFIGEAI	18	92	/92	455	610	/610	2.22	10.05	77ème	sur 2879	6	★★★★★	1.16	54ème	sur 10190	101,0	★★★★★	19,6	74,6
9.	O?ZOWU	K11	NOUeZ	4A	ZOeO	26	52	/52	481	662	/662	2.45	12.50	62ème	sur 1241		★★★★★	1.26	94ème	sur 9196	89,8	★★★★★	50,0	72,7
10.	JWUEN?E	13B	EWE	A1	WENZE	24	69	/69	505	731	/731	1.42	14.32	71ème	sur 2935		★★★★★	1.27	99ème	sur 8570	80,8	★★★★★	34,8	69,1
11.	JU?LFNL	3K	FOND	01	JeU	16	30	/30	521	761	/761	1.04	15.36	47ème	sur 1929		★★★★★	1.25	102ème	sur 7966	73,5	★★★★★	53,3	68,5

Limitation du temps

Le temps de réflexion et de pose des jetons sur le plateau de jeu est de trois minutes par défaut (voir Types de partie | Temps de réflexion). Le temps restant est indiqué en bas à droite du plateau de jeu.



Suivant l'état de l'option :

- si le temps est illimité (décoché), le signe devant le temps et la couleur indiquent s'il s'agit du temps restant sur trois minutes (signe + et couleur verte) ou du temps écoulé depuis trois minutes (signe - et couleur rouge) ;
- si le temps est limité (coché) et qu'il est écoulé, votre proposition est considérée comme inexistante et ne rapporte aucun point pour le tour courant.

Propositions invalides sanctionnées

Votre proposition est considérée comme invalide si :

- la case centrale n'est pas recouverte au premier tour,
- les jetons sélectionnés sur le [chevalet](#) (en rouge) ne peuvent être tous posés sur le plateau de jeu,
- aucun des jetons posés n'est contigu (horizontalement ou verticalement) à un jeton déjà présent sur le plateau de jeu,
- un des mots formés par les jetons joués n'existe pas dans le dictionnaire de référence.

Lorsque votre proposition est invalide alors :

- si l'option est activée (cochée), votre proposition ne rapporte aucun point et on passe au tour suivant,
- si l'option n'est pas activée (décochée), vous devez chercher et proposer une autre solution dans le reste du temps imparti le cas échéant.

Enregistrement des paramètres

Le changement des options précédentes, n'est pas pris en compte lorsque l'on quitte et on relance le jeu.  
Pour être certain de toujours avoir les options courantes au démarrage, il faut choisir la rubrique *Options / Enregistrer les paramètres* ou utiliser la combinaison de touches **Ctrl+Y**.

Remarques :

- les deux options suivantes du menu *Affichage* sont également sauvegardées :
  - l'option de format d'affichage des rapports affichés dans les pages de [statistiques](#) en HTML (Pourcentage ou note sur 20),
  - l'option d'affichage des nouveaux [records](#) ;
- Les dimensions du plateau de jeu et du [chevalet](#) sont sauvegardées.
- La source courante de la [recherche de définition des mots](#) est sauvegardée.

## Rétablissement des derniers paramètres enregistrés

Pour rétablir les [derniers paramètres enregistrés](#), choisissez la rubrique *Rétablir les paramètres enregistrés* ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+Y**.

## Restauration des paramètres par défaut

Lorsque les paramètres ont été modifiés et enregistrés, il est possible de revenir aux paramètres par défaut (Paramétrage au moment de l'installation).  
Pour ce faire, il faut choisir la rubrique *Options / Restaurer les paramètres par défaut* ou utiliser la combinaison de touches **Ctrl+Z**.  
Les options par défaut sont montrées sur la figure [ici](#).

**Attention** : les options par défaut restaurées ne sont pas enregistrées.  
Pour avoir les options par défaut au démarrage, il faut également choisir la rubrique *Options / Enregistrer les paramètres*.

## Enregistrement automatique des paramètres en quittant

Pour automatiquement [enregistrer les paramètres](#) dès que vous quittez Duplicata (option par défaut), cochez la rubrique *Enregistrer les paramètres en quittant* ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+A** si l'option est décochée.

## Vidage de la liste des parties jouées

La liste des [parties jouées](#) peut être vidée en choisissant cette option (ou en appuyant sur **Ctrl+V**).

## Réinitialisation de tous les records

Les [records](#) peuvent être tous réinitialisés en choisissant cette option (ou en appuyant sur **Maj+Ctrl+Z**).

## Autres actions en cours de jeu

Au cours d'une partie, vous pouvez :

- [passer votre tour](#).
- [changer le tirage](#).
- [proposer un tirage](#).
- [rechercher des mots](#).
- [lister des mots à lettres chères](#).
- [rechercher la définition d'un mot](#).

Toutes ces actions correspondent à une rubrique du menu *Actions* :

Passer son tour	Ctrl+P
Changer le tirage	Ctrl+H
Proposer un tirage	Ctrl+R
Rechercher des mots...	Ctrl+M
Lister des mots à lettres chères...	Maj+Ctrl+L
Rechercher la définition d'un mot...	Maj+Ctrl+D

## Passer votre tour

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que vous ne souhaitez pas donner de proposition, vous passez la main en choisissant la rubrique de menu *Actions / Passer son tour* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+P**. C'est alors au tour de l'ordinateur de chercher la meilleure solution.

## Changer le tirage

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que le tirage ne vous convient pas, vous pouvez le changer rapidement en laissant le hasard choisir à votre place en choisissant la rubrique de menu *Actions / Changer le tirage* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+H**.

Cette action n'est possible que s'il reste au moins sept jetons dans le sac. Dans ce cas, tous jetons du [chevalet](#) sont changés.

## Proposer un tirage

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que vous souhaitez avoir un tirage donné, vous pouvez en proposer un en choisissant la rubrique de menu *Actions / Proposer un tirage* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+R**.



La proposition du tirage est soumise à deux conditions :

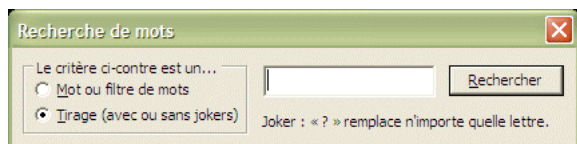
- Les jetons du reliquat (en fond gris sombre) ne peuvent pas être changés. Cependant, vous pouvez changer d'abord tout le tirage (**Ctrl+H**) puis proposer un nouveau tirage complet (**Ctrl+R**).
- Les jetons proposés (en fond gris clair) doivent être présents dans le sac. Vous devez donc, au cours d'une partie, toujours respecter le nombre limité d'exemplaires de chaque lettre ou joker.

**Attention** : si un tirage est proposé lors d'un tour, aucun record pour ce tour et pour cette partie n'est enregistré.

## Rechercher des mots

Si vous avez du mal à trouver des mots au cours d'une partie, vous pouvez demander de l'aide en cherchant les mots correspondant à un *tirage* ou les mots correspondant à un *filtre*, avec ou sans *jokers*.

Pour ce faire, choisissez la rubrique de menu Actions / Rechercher des mots... ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+M**. Cette boîte de dialogue apparaît :

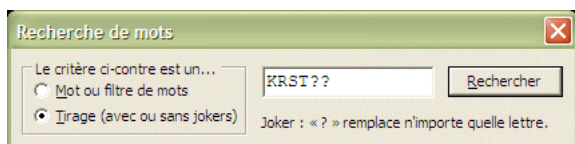


Vous avez deux possibilités :

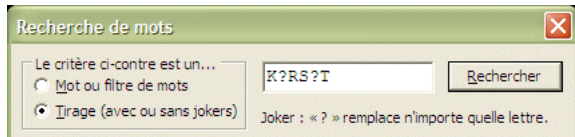
- soit vous cherchez un mot qui utilise certaines lettres (par exemple, un mot de six lettres utilisant un K, un R, un S et un T),
- soit vous cherchez un mot dont vous avez certaines lettres déjà placées (par exemple un mot de huit lettres qui commence par ROM et qui finit par CER).

Pour exprimer le souhait d'avoir n'importe quelle lettre, il faut utiliser le point d'interrogation (?). Ainsi, les deux exemples précédents doivent être demandés de cette manière :

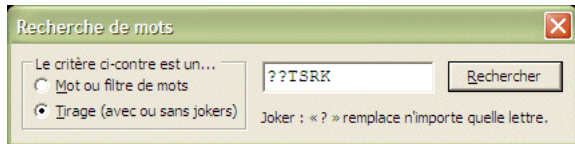
- pour le premier exemple, il y a plusieurs façons de demander :



ou alors

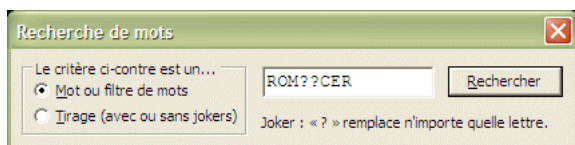


ou bien même



, etc.

- pour le deuxième exemple, il n'y a qu'une seule façon de demander :



Une fois que vous avez formulé votre demande, appuyez sur le bouton Rechercher : le résultat s'affiche en dessous.



Il est possible alors de copier la liste dans le presse-papiers :

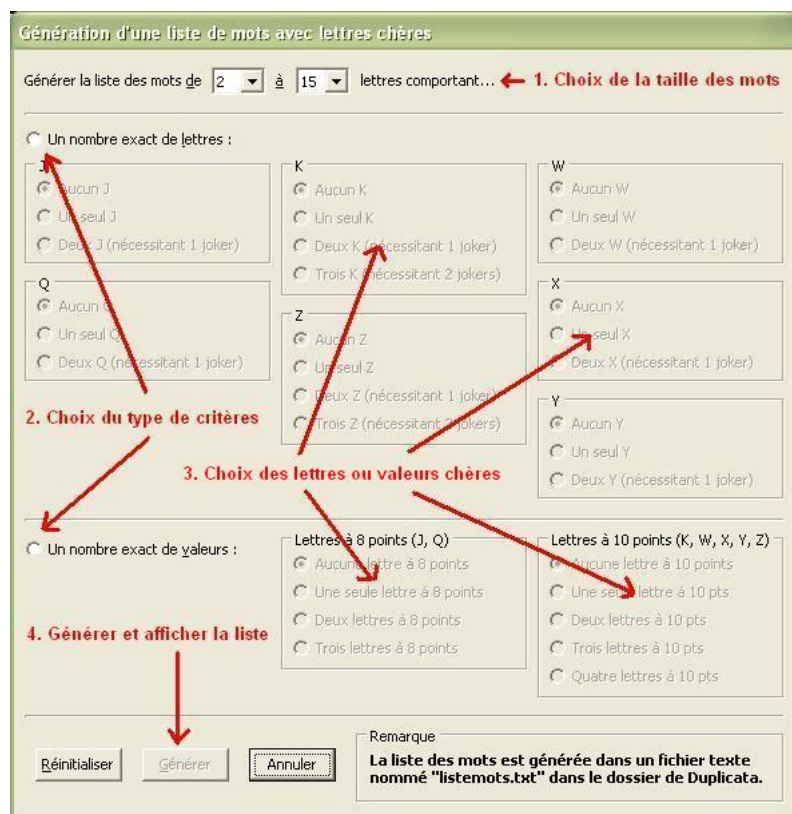
- faites un clic droit sur la liste de mots affichée,
- choisissez *Sélectionner tout (Ctrl+A)*,
- choisissez enfin *Copier (Ctrl+C)*.

#### Remarques :

- La recherche de mots peut être utilisée en dehors d'une partie.
- Si des jokers sont utilisés lors de la recherche, les lettres correspondantes apparaissent en minuscules.
- Les mots ajoutés dans la dernière version du dictionnaire ODS sont précédés d'un astérisque (exemple avec *SKaTeR*).

## Lister des mots à [lettres chères](#)

Afin de connaître la plupart des mots comportant des [lettres chères](#), cette rubrique vous permet de créer des listes de mots à votre guise. Lorsque vous choisissez la rubrique *Lister des mots à lettres chères...* du menu *Actions (Maj+Ctrl+L)*, cette boîte de dialogue s'affiche :

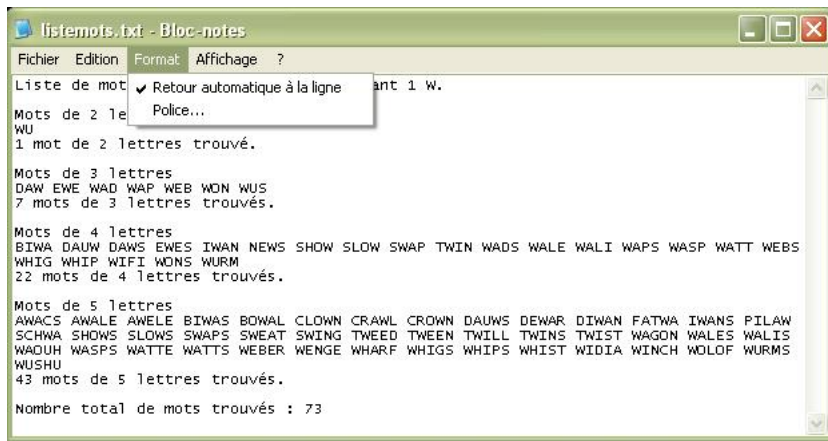


Comme il est indiqué sur la figure ci-dessus, il y a quatre étapes pour générer une liste de mots :

1. Choisissez d'abord la taille des mots de la liste en définissant la taille minimale et maximale en haut de la fenêtre ;
2. Choisissez ensuite le type de critères :
  - soit en choisissant un nombre exact d'exemplaires pour chacune des [lettres chères](#) (J, Q, W, X, Y et Z) en cliquant sur le bouton radio *Un nombre exact de lettres* ou en utilisant le raccourci clavier **Alt+L**,
  - soit en choisissant un nombre exact d'exemplaires pour chacune des [valeurs chères](#) (8 et 10 points) en cliquant sur le bouton radio *Un nombre exact de valeurs* ou en utilisant le raccourci clavier **Alt+V** ;
3. Choisissez enfin le nombre exact d'exemplaires souhaité pour chaque lettre ou chaque valeur ;
4. Pour terminer, appuyez sur le bouton *Générer* ou utilisez le raccourci **Alt+G** : la liste est créée dans un fichier nommé *listemots.txt* puis est affiché\* dans votre éditeur de texte par défaut.
5. Si vous souhaitez refaire une liste de mots, utilisez le bouton *Réinitialiser* (ou le raccourci **Alt+R**) pour remettre tous les critères à zéro ;
6. Pour fermer la boîte de dialogue, utilisez le bouton *Annuler* ou la touche **Echap**.

(\*) Dans l'éditeur de texte, utilisez la propriété *Retour à la ligne automatique (Word Wrap en anglais)* car chaque liste de mots par taille est sur une seule ligne. Voici un exemple avec le bloc-notes de Windows (mots de 2 à 5 lettres contenant un et un seul w) :

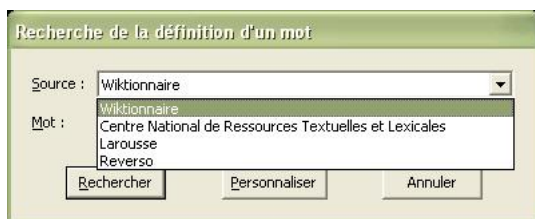




## Rechercher la définition d'un mot

Lorsque vous ne connaissez pas un mot, vous pouvez chercher sa définition sur internet si vous êtes connecté. Pour ce faire, choisissez la rubrique *Rechercher la définition d'un mot...* dans le menu Actions ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+D** même si le menu n'est pas accessible.

Une boîte de dialogue s'affiche alors. Le champ Source est le nom du site où sera recherché la définition du mot saisi dans le deuxième champ. Vous avez le choix entre plusieurs sources :



Lorsque vous avez saisi un mot dans le deuxième champ, appuyez sur le bouton *Rechercher* ou **Alt+R** ou **Entrée** pour afficher la définition dans votre navigateur par défaut sur le site choisi :



La recherche de définition est contextuelle en cours de jeu. Vous pouvez utiliser la combinaison de touches **Maj+Ctrl+D** dans trois situations :

- lorsque l'ordinateur propose [plusieurs solutions](#) : dans ce cas, sélectionnez la ligne de la solution souhaitée (avec les touches **Haut/Bas** ou le clic mais pas avec la touche **Entrée** ou le double clic) puis appuyez sur **Maj+Ctrl+D** ;
- lorsque l'ordinateur ne propose qu'[une seule solution](#) : dans ce cas, appuyez sur le bouton *OK* de la boîte de dialogue qui affiche la solution unique puis appuyez sur **Maj+Ctrl+D** ;
- lorsque vous [proposez un mot à poser](#) : dans ce cas, appuyez sur le bouton *Placer* de la boîte de dialogue de proposition de la pose puis *OK* à l'affichage du score puis sur **Maj+Ctrl+D**.

Dans ces trois cas, le mot est automatiquement proposé dans la boîte de dialogue de recherche de définition et il suffit alors d'appuyer sur la touche **Entrée** pour afficher la définition dans le navigateur internet.

### Remarques :

- Au moment de la [sauvegarde des paramètres](#), la source de définitions utilisée en dernier est sauvegardée,
- Au moment du [rétablissement des paramètres par défaut](#), la première source de la liste est chargée.

## Personnaliser les sources de définitions

Il est possible d'ajouter des sources de données. Pour ce faire, appuyez sur le bouton *Personnaliser* sur la boîte de dialogue de recherche de définition. Une fenêtre apparaît dans laquelle sont affichés les noms et adresses des sources de définitions actuellement utilisées :

**Personnalisation des sources de définitions**

Vous pouvez définir quatre sources de définitions supplémentaires ci-dessous (nom et adresse).  
Pour remplacer le mot à rechercher dans l'adresse, utilisez %s.

Mot pour tester  
**duplicata**

Nom de la source des définitions	Adresse de la page de définition (http://...)	
1. Wiktionnaire	http://fr.wiktionary.org/wiki/%s	Tester
2. Centre National de Ressources Textuelle	http://www.cnrtl.fr/definition/%s	Tester
3. Larousse	http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%s	Tester
4. Reverso	http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/%s	Tester
5. Alexandria	http://dictionnaire.sensagent.com/%s/fr-fr/	Tester
6. Le Dictionnaire.com	http://www.le-dictionnaire.com/definition.php?mot=%s	Tester
7. Les Verbes.com	http://www.les-verbos.com/conjuguer.php?verbe=%s	Tester
8.		Tester

OK Annuler

- Les quatre premières lignes concernent les sources prédéfinies et ne sont pas modifiables.
- Les quatre dernières lignes sont réservées à l'ajout de sources personnalisées.
- L'adresse doit être valide et commencer par `http://` afin qu'elle soit prise en compte par le navigateur par défaut.
- L'adresse du site doit obligatoirement contenir le mot à rechercher et doit supporter le mot écrit en minuscule. Pour ce faire, il faut insérer les deux caractères `%s` dans l'adresse : ils remplaceront le mot lors de la recherche.
- Utilisez les boutons *Tester* sur la droite pour vérifier que les adresses fonctionnent bien. Le champ situé au dessus des boutons permet de tester un mot. Entrez un mot puis appuyez sur le bouton en face de l'adresse que vous voulez tester.

## Statistiques

Graphes d'évolution	Ctrl+G
Situation des jetons	Ctrl+I
✓ Nouveaux records	Ctrl+X
Feuille de match Détaillée (HTML)	Ctrl+D
Records (HTML)	Ctrl+C
Parties jouées (HTML)	Ctrl+U
● Rapports sous forme de %	
Rapports sous forme de note (/20)	

Il y a cinq sources d'informations sur une partie en cours accessibles depuis le menu *Affichage* (voir ci-dessus) :

- La [feuille de match](#) qui est située à droite du plateau de jeu et qui peut être masquée ou affichée en choisissant la rubrique *Affichage* / *Feuille de match* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+F**,
- Le [graphe d'évolution](#) qui s'affiche en lieu et place de la feuille de match lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* / *Grappe d'évolution* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+G**.
- La [situation des jetons](#) lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* / *Situation des jetons* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+I**,
- La [feuille de match détaillée \(HTML\)](#) qui s'affiche en plein écran lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* / *Feuille de match Détaillée (HTML)* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+D**,
- La liste des [records](#) (HTML) qui s'affiche en plein écran lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* / *Records (HTML)* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+C**.

La seule statistique hors partie est la liste des [parties jouées](#).

## Options d'affichage

Il y a deux options d'affichage ([sauvegardées avec les paramètres](#)) qui concernent les records et les pages HTML :

- le format d'affichage des rapports *Score proposition* sur *Score* [Top](#), qui concerne toutes les pages HTML générées (voir le menu *Affichage* ci-dessus), propose deux choix :
  - soit en pourcentage (option par défaut),
  - soit en note sur 20 ;
- l'affichage des nouveaux [records](#) en temps réels (activée par défaut). Le raccourci clavier est **Ctrl+X**.

## Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top	Cumul/Joué/Top
1.	EUUCTR?	H4	<a href="#">GUETtER</a>	H4	<a href="#">GUETtER</a>	* 68 68 68 68 68 68	
2.	DRLPtUA	11E	<a href="#">DUPAT</a>	6F	<a href="#">PRELUdAT</a>	24 69 69 92 137 137	
3.	XESERAT	11E	<a href="#">RETAXEE</a>	11E	<a href="#">RETAXEE</a>	* 122 122 122 214 259 259	
4.	KISANSU	L11	<a href="#">SKIA</a>	M2	<a href="#">KNAUTIES</a>	43 88 88 257 347 347	
5.	NHERREYT	12A	<a href="#">HYENE</a>	8K	<a href="#">HYENt</a>	44 81 81 301 428 428	
6.	RETNRLU	F7	<a href="#">PLEURtENT</a>	9C	<a href="#">LEURRENT</a>	12 61 61 313 489 489	
7.	ECMEBIS	L11	<a href="#">SCIEE</a>	8A	<a href="#">SMIC</a>	33 39 39 346 528 528	
8.	EEBWDOA	10A	<a href="#">EWtE</a>	2N	<a href="#">KWA</a>	35 42 42 381 570 570	
9.	EEBDOBE	O1	<a href="#">DAB</a>	C7	<a href="#">BILOBEE</a>	18 28 28 399 598 598	
10.	DEUAZSI	14B	<a href="#">USIEt</a>	14B	<a href="#">USIEt</a>	* 80 80 80 479 678 678	
11.	DARANOF	A12	<a href="#">FORA</a>	A12	<a href="#">FARD</a>	48 51 51 527 729 729	
12.	ANOTVCA	O1	<a href="#">VACANT</a>	O1	<a href="#">VACANT</a>	* 36 36 36 563 765 765	
13.	CALEVID	A1	<a href="#">DEVOILAS</a>	A1	<a href="#">OLIVADES</a>	89 98 98 652 863 863	
14.	IAHUSSA	12K	<a href="#">HAIS</a>	L9	<a href="#">YASSAI</a>	19 49 49 671 912 912	
15.	HUM?PIO	2B	<a href="#">LOUChE</a>	13G	<a href="#">HUMILIE</a>	20 32 32 691 944 944	
16.	OFIOIEP	N10	<a href="#">FOIE</a>	14I	<a href="#">IF</a>	26 29 29 717 973 973	
17.	COIEPOM	3B	<a href="#">IMPIE</a>	2B	<a href="#">LIPOMt</a>	16 22 22 733 995 995	
18.	COLLNSO	N13	<a href="#">SOL</a>	4B	<a href="#">VOLONS</a>	17 18 18 750 1013 1013	
19.	LOQTNGE	N10	<a href="#">LOGENT</a>	N10	<a href="#">LOGENT</a>	29 29 29 779 1042 1042	

La feuille de match affichée par défaut à droite du plateau de jeu, est succincte. Elle donne les informations essentielles de la partie pour chaque tour :

- le tirage,
- le mot principal formé avec les jetons posés (de votre proposition et de la solution retenue),
- la position du premier jeton posé (de votre proposition et de la solution retenue) commençant par une lettre si le mot est horizontal ou un chiffre si le mot est vertical,
- le score obtenu de votre proposition (l'astérisque indique qu'il s'agit d'un [top](#)), de la solution retenue et du [top](#),
- le cumul des scores correspondants.

**Remarque** : si le texte est blanc sur fond noir, celui du fichier RTF associé lors de l'enregistrement de la partie, est noir sur fond blanc.

**Evolutions :**

- Depuis la version 1.6.5 de Duplicata, la feuille de match est plus étroite. Les trois dernières colonnes de cumul ont été supprimées. Cependant les cumuls du dernier tour sont affichées dans la barre de statut. Les parties créées avec une version antérieure gardent la feuille de match d'origine.
- Depuis la version 1.6.6 de Duplicata, les nouveaux jetons du tirage apparaissent sont soulignés et non plus en *italique* (ainsi que sur la [feuille de match détaillée en HTML](#)).

Feuille de match									
Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top			
1.	ASUDXCA	H7	AUX	H5	AXAS	24	26	26	
2.	UDCEORE	8B	ECROUES	8B	CORDEUSE	10	62	62	
3.	HMEVTUL	D5	HEURT	G5	VELUM	8	31	31	
4.	HTUIMDK	9I	HUIT	C7	KOT	20	23	23	
5.	HUIMDLQ	I6	ODE	10B	BOU	24	27	27	
6.	IMDLGIE	7I	LAME	5I	VALIDE	12	20	20	
7.	MGITINS	L2	MISENT	11D	TIMINGS	14	70	70	
8.	EZNDQEG	J2	CENIE	L2	DEGENEZ	22	56	56	
9.	QMOLSAW	3I	WALLES	3I	WALLES	* 48	48	48	
10.	QMOOAUW	J12	SAQUA	8M	ZOOM	14	42	42	
11.	YREPTTR	J2	PAYTE	A10	CRYPTE	24	84	84	
12.	RIUAAW	14B	TRAIN	5E	INVALIDERA	10	28	28	
13.	UANSHPF	E3	FUTE	0I	NEUFS	7	51	51	
14.	ASINUBR	4A	BRUINA	14B	TUREINAS	26	74	74	
15.	AVIAEBI	4B	BAVAI	H10	ENVAS	24	39	39	
16.	TEIJAAE	4E	EI	H1	EBA	10	30	30	
17.	IYJAQOU	2D	JAQUE	2D	JAQUE	* 35	35	35	
Cumuls Score/Joué/Top :						332	746	746	

Voici la légende utilisée dans la feuille de match :

Nature et style	Description
SCORE	Vos scores (en gras) : score par tour et cumul de points.
SCORE	Score (souligné) incluant un bonus de 50 points pour avoir placé les sept jetons sur le plateau de jeu.
LETTRE	Lettre (soulignée) correspondant à un jeton posé sur le plateau de jeu (pour une solution ou une proposition) ou à un nouveau jeton (pour un tirage et à partir de la version 1.6.6).
lettre	Lettre (en minuscule) attribuée à un jeton joker posé sur le plateau de jeu.
LETTRE	Lettre (colorée) correspondant à un jeton posé sur une case bonus de la même couleur.
LETTRE	Lettre ou joker ? (en italique) correspondant à un nouveau jeton du tirage (jusqu'à la version 1.6.5).
LETTRE	Lettre ou joker ? (en majuscule, ni souligné, ni en italique) correspondant au <a href="#">reliquat</a> (pour un tirage) ou existant déjà sur le plateau de jeu (pour une solution ou une proposition).
LETTRE	Lettre substituée à un joker ( <a href="#">parties joker</a> uniquement).
?	Jeton du tirage correspondant à un joker.

**Feuille de match détaillée en HTML**

La feuille de match détaillée est une version enrichie d'informations complémentaires comme :

- le temps de réflexion ainsi que le cumul de la partie,
- le rang de votre proposition par rapport au nombre de solutions trouvées ainsi que le rang moyen et le nombre moyen de solutions dans la partie,
- la proportion *Score/Top* ainsi que la proportion *Cumul Score/Top Partie*,
- le [niveau de difficulté](#) calculé à partir du nombre de solutions dépassant la moitié du score du [top](#) (voir bulle d'aide dans l'exemple ci-dessous) ainsi que le [niveau de difficulté](#) moyen de la partie,
- le nombre de solutions ayant un bonus de 50 points (ainsi que le nombre moyen par tour). Au premier tour, ce nombre est divisé par 14 ce qui correspond au nombre de placements différents pour un mot de sept lettres. Cette particularité est signalée par un astérisque (\*) comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple de feuille de match détaillée :

T.	Tirage	Proposition		Solution jouée		Score Tour			Score Partie			Tps réflexion		Statistiques											
		Pos	Mot principal	Pos	Mot principal	Prp	Joué	Top	Prp	Joué	Top	Tour	Partie	Rang	Solutions	Dont B.50	Niveau de difficulté	Rech. sol. (s)	Nb Sol./s	Moyennes					
																				Temps	Rang	Solutions	B.50	Niv. de diff.	R.S.
1	ASUDXCA	H7	AUX	H5	AXAS	24	26	/26	24	26	/26	0.24	0.24	9ème	sur 448		★★★★★	0,64	700	0.24	9ème	sur 448		★★★★★	
2	UDCBORE	8B	ECROUES	8B	CORDEUSE	10	62	/62	34	88	/88	1.00	1.24	245ème	sur 530	1	★★★★★	0,80	666	0.42	117ème	sur 489	0,5	★★★★★	
3	HMEVTUL	D5	HEURT	G5	VELUM	8	31	/31	42	119	/119	0.35	1.59	284ème	sur 526		★★★★★	0,83	635	0.40	170ème	sur 501	0,3	★★★★★	
4	HTUIMDK	9I	HUIT	C7	KOT	20	23	/23	62	142	/142	0.28	2.27	3ème	sur 100		★★★★★	0,78	128	0.37	105ème	sur 401	0,3	★★★★★	
5	HUIMDLQ	I6	ODE	10B	HOU	24	27	/27	86	169	/169	1.40	4.06	3ème	sur 91		★★★★★	0,80	114	0.49	73ème	sur 339	0,2	★★★★★	
6	IMDLGIE	7I	LAME	5I	VALIDE	12	20	/20	98	189	/189	1.00	5.07	20ème	sur 53		★★★★★	0,82	65	0.51	70ème	sur 291	0,2	★★★★★	
7	MGTINS	L2	MISENT	11D	TIMINGS	14	70	/70	112	259	/259	0.41	5.48	40ème	sur 229	2	★★★★★	0,91	252	0.50	65ème	sur 282	0,4	★★★★★	
8	EZNDQEG	J2	GENEZ	L2	DEGENEZ	22	56	/56	134	315	/315	0.41	6.29	33ème	sur 156		★★★★★	0,80	195	0.49	61ème	sur 266	0,4	★★★★★	
9	QMOLSAW	3I	WALES	3I	WALES	*48	48	/48	182	363	/363	0.39	7.08	1er	sur 327		★★★★★	0,92	354	0.48	55ème	sur 273	0,3	★★★★★	
10	QMOQAUA	J12	SAQUA	8M	ZOOM	14	42	/42	196	405	/405	2.52	10.00	14ème	sur 134		★★★★★	0,78	172	1.00	50ème	sur 259	0,3	★★★★★	
11	YREPT?R	J2	FAYIEz	A10	cRYPTE	24	84	/84	220	489	/489	1.15	11.15	103ème	sur 2672		★★★★★	3,56	750	1.01	86ème	sur 478	0,3	★★★★★	
12	RIUAANN	14B	TRAIN	5B	INVALIDERA	10	28	/28	230	517	/517	1.36	12.51	83ème	sur 491		★★★★★	0,86	571	1.04	85ème	sur 479	0,3	★★★★★	
13	UANSHEE	83	FUJE	01	NEUFS	7	51	/51	237	568	/568	1.52	14.43	447ème	sur 842		★★★★★	1,11	759	1.08	104ème	sur 507	0,2	★★★★★	
14	ASINUBR	4A	BRUINA	14B	TURBINAS	26	74	/74	263	642	/642	0.42	15.25	2ème	sur 1176	1	★★★★★	1,45	809	1.06	106ème	sur 555	0,3	★★★★★	
15	AVIAEBI	4B	BAVAI	H10	ENYASa	24	39	/39	287	681	/681	0.40	16.04	18ème	sur 311		★★★★★	0,83	376	1.04	98ème	sur 539	0,3	★★★★★	
16	IBIJAAE	4E	BI	H1	BEA	10	30	/30	297	711	/711	1.45	17.49	44ème	sur 205		★★★★★	0,81	252	1.07	95ème	sur 518	0,3	★★★★★	
17	IUAQOU	2D	IAQUE	2D	IAQUE	*35	35	/35	332	746	/746	0.16	18.05	1er	sur 189		★★★★★	0,95	198	1.04	86ème	sur 498	0,2	★★★★★	

Remarques :

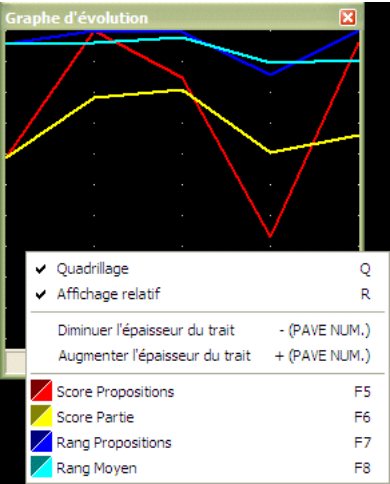
- Reportez-vous aux remarques en bas de la feuille de match détaillée pour plus d'informations et pour le rappel de la légende de la mise en forme donnée précédemment.
- Le format des colonnes *Score Tour* et *Score Partie* peut se paramétrer dans le menu *Affichage* permettant de choisir entre des pourcentages et des notes sur 20.
- Une [option](#) permet d'enregistrer automatiquement ou non cette feuille de match après chaque coup (sans l'afficher).
- La page porte le même nom que celui de la partie en cours si celle-ci a été enregistrée ou chargée (avec l'extension `.html` à la place de `.dup`).
- Si la partie en cours n'a pas été enregistrée, la page HTML est générée sous le nom `duplicata.html` et se situe dans le dossier du programme *Duplicata*.
- Attention** : Tant que la partie n'est pas enregistrée, la [génération automatique de la feuille de match à chaque tour n'est pas effectuée](#).
- Les informations de [niveau de difficulté](#) et de nombre de solutions ayant un bonus de 50 points (*B.50*) ne sont pas disponibles pour les parties démarrées avec une version antérieure à la version 1.5 de Duplicata même si la partie est poursuivie avec une version supérieure ou égale à la version 1.5.
- Les informations de temps de calcul des solutions (Rech. sol et Nb Sol/s) ne sont pas affichées si la partie a été commencée avec une version antérieure à la version 1.6 même si la partie est poursuivie avec une version 1.6 ou ultérieure.



Pour éviter d'ouvrir le navigateur à chaque tour afin de visualiser la feuille de match détaillée, procédez comme suit :

- activez l'option [Générer automatiquement la Feuille de Match HTML](#),
- affichez la [feuille de match détaillée](#) (**Ctrl+D**),
- à la fin de chaque tour, rafraîchissez la page HTML de la feuille de match détaillée (**F5** ou **Ctrl+R**).

Graphe d'évolution



Le graphe d'évolution donne un aperçu de l'évolution de votre partie par rapport aux solutions retenues (rang et score).

Utilisez les paramètres (clic-droit sur le graphe) pour régler l'affichage du graphe :

- le quadrillage sous forme de points (un point verticalement tous les 10 % et horizontalement à chaque tour),
- l'affichage relatif (vos résultats par rapport au [top](#)) ou absolu (l'affichage du [top](#) est alors en couleur sombre),
- la diminution ou augmentation du trait,
- l'affichage ou masquage des lignes.

Situation des jetons



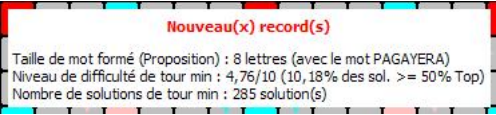


La situation des jetons permet de visualiser l'ordre de tirage des jetons depuis le début de partie ainsi que la situation de chaque lettre et des jokers. Pour chaque lettre et joker, on donne le nombre déjà placés sur le plateau de jeu (en rouge), le nombre sur le [chevalet](#) (en orange) et le nombre encore dans le sac (en vert). Le nombre affiché à droite de la légende des couleurs de jetons (vert, orange, rouge) est le nombre total de jetons correspondant.

Remarque : dès qu'une partie se termine, la situation des jetons est celle d'une éventuelle prochaine partie.

Records

En cours de partie, il arrive qu'une fenêtre surgisse dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Elle apparaît lorsque des records sont battus :



Voici tous les records pris en compte :

Nature	Source	Générale		Proposition		Top	
	Niveau	Tour	Partie	Tour	Partie	Tour	Partie
Score		-	-	Max	Max	Max	Max
Nb Bonus 50		-	-	-	Max	-	Max
Taille de mot formé		-	-	Max	-	Max	-
Niv.de diff.		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Rapport Nb Sol./Rang		-	-	Max	Max	-	-
Nb solutions		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Nb sol. avec bonus		Max	Max	-	-	-	-
Rapport Score/Top		-	-	-	Max	-	-
Nombre de tops trouvés		-	-	-	Max	-	-
Tps de calc. des sol.		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Nb sol. trouvées / s.		Min Max	Min Max	-	-	-	-

Les scores au niveau de la partie sont des moyennes. Vous pouvez consulter tous les records en allant au menu *Affichage* et en choisissant la rubrique *Records (HTML)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+C**. Une page HTML s'affiche avec les informations sur tous les records. Pour chaque record, les informations suivantes sont affichées :

- en gras, la valeur du record (et éventuellement l'unité associée),
- une information supplémentaire entre parenthèses le cas échéant,
- en italique, le nom de la partie enregistrée (si la partie n'est pas encore enregistrée, [Sans Nom] est affiché),
- en italique, le tour de jeu (sauf pour les records de parties, les moyennes),
- enfin, la date et l'heure auxquelles le record a été battu.

Exemple de tableau des records :

Nature		Source	Générale			Proposition			Top		
		Niveau	Tour	Partie Standard	Partie Joker	Tour	Partie Standard	Partie Joker	Tour	Partie Standard	Partie Joker
Score			-	-	-	<b>137 points</b> (avec PuYANT ES en 15B) Mauritas / : Tour 3 18/08/2010 21:44:40	<b>788 points</b> Bibbides / 05/05/2010 09:18:35	<b>876 points</b> (soit 48,7 pts par tour) Fouiner / 26/09/2010 17:21:49	<b>176 points</b> (avec TELEVIS en 08) Téléviser / : Tour 11 08/05/2010 09:59:00	<b>1187 points</b> Achetés / 06/05/2010 20:30:16	<b>126 points</b> (soit 63,4 pts par tour) Zé / 25/09/2010 17:16:40
Nb Bonus 50			-	-	-	-	6 (sur 9, avec 435 pts sur 784) Achetés / 06/05/2010 20:30:16	8 (sur 11, avec 636 pts sur 885) Fouiner / 26/09/2010 17:16:40	-	9 (avec 784 pts) Achetés / 06/05/2010 20:30:16	10 (avec 976 pts) Fouiner / 26/09/2010 17:16:40
Taille demot formé			-	-	-	<b>10 lettres</b> (avec le mot DETALERAIT) Redorées / : Tour 14 29/08/2010 21:21:09	-	-	<b>10 lettres</b> (avec le mot REMAILLAI) Emallai / : Tour 19 13/05/2010 19:08:42	-	-
Niv de tirf.	Min <sup>a</sup>	0,52/10 ***** (77,78% des sol. >= 50%Top) Egfermés / : Tour 20 04/05/2010 13:23:46	4,74/10 ***** (10,28% des sol. >= 50%Top) Japous 01/10/2010 21:54:27	7,12/10 ***** (2,77% des sol. >= 50%Top) Ombreva / 09/08/2010 20:35:01	-	-	-	-	-	-	-
	Max	9,97/10 ***** (0,02% des sol. >= 50%Top) VAGERS156 / : Tour 7 08/08/2010 11:50:59	8,23/10 ***** (1,26% des sol. >= 50%Top) Egfermés / 04/05/2010 13:24:00	8,63/10 ***** (0,88% des sol. >= 50%Top) Fouiner / 26/09/2010 17:16:40	-	-	-	-	-	-	-
Rapport Nb Sol./Rang		-	-	-	-	258258,00 (1er sur 258258) Tour 1 07/05/2010 11:41:41	101,09 (20ème sur 2021) Traduite / 18/05/2010 12:42:14	39,96 (195ème sur 7793) Fouiner / 26/09/2010 17:21:49	-	-	-
Nb solutions	Min <sup>a</sup>	1 solution(s) Epilera / : Tour 21 06/05/2010 17:25:57	401 solutions (8830 solutions sur 22 tours) Japous 01/10/2010 21:54:27	2788 solutions (52971 solutions sur 19 tours) Jouevous / 30/08/2010 22:07:11	-	-	-	-	-	-	-
	Max	258258 solutions Tour 1 07/05/2010 11:41:41	3251 solutions (65012 solutions sur 20 tours) Egfermés / 04/05/2010 13:24:00	11584 solutions (243265 solutions sur 21 tours) Vienne / 10/08/2010 21:36:56	-	-	-	-	-	-	-
Nb sol. avec bonus		637 bonus Général / : Tour 4 19/09/2010 21:01:12	1385 bonus Achetés / 06/05/2010 20:30:16	20,65 bonus (421 bonus sur 21 tours) Vienne / 10/08/2010 21:36:56	-	-	-	-	-	-	-
Rapport Score/Top		-	-	-	-	15,39/20 (531 pts sur un top de 690) Japous 01/10/2010 21:54:27	14,86/20 (876 pts sur un top de 1179) Fouiner / 26/09/2010 17:21:49	-	-	-	-
Nb tops trouvés		-	-	-	-	39,13 % (soit 9 top[s] sur 23 tours) Adéchois / 18/05/2010 22:01:04	27,78 % (soit 5 top[s] sur 18 tours) Fouiner / 26/09/2010 17:16:40	-	-	-	-
Tps de calc. des sol.	Min <sup>a</sup>	0,01 seconde(s) Fouiner / : Tour 10 26/09/2010 18:15:41	0,30 seconde(s) (6,56 sec. sur 22 tours) Japous 01/10/2010 21:54:27	2,70 seconde(s) (48,61 sec. sur 18 tours) Fouiner / 26/09/2010 18:28:52	-	-	-	-	-	-	-
	Max	7,16 secondes Fouiner / : Tour 9 26/09/2010 17:14:11	0,32 secondes (7,88 sec. sur 25 tours) Uservais / 03/10/2010 09:40:59	3,56 secondes (71,16 sec. sur 20 tours) Barthane / 26/09/2010 16:17:12	-	-	-	-	-	-	-
Nb sol. trouvées /s.	Min <sup>a</sup>	177 solutions Barthane / : Tour 20 26/09/2010 15:41:48	1346 solutions (8830 solutions en 6,56 sec.) Japous 01/10/2010 21:54:27	2556 solutions (181885 solutions en 71,16 sec.) Barthane / 25/09/2010 11:13:05	-	-	-	-	-	-	-
	Max	24561 solutions Fouiner / : Tour 1 26/09/2010 17:14:11	1720 solutions (13553 solutions en 7,88 sec.) Uservais / 03/10/2010 09:40:59	2886 solutions (140276 solutions en 48,61 sec.) Fouiner / 26/09/2010 18:43:48	-	-	-	-	-	-	-

- Remarques :
- Il est possible de ne plus voir les fenêtres surgissantes en décochant l'option *Affichage / Nouveaux records* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+X**. Pour revoir à nouveaux les records en temps réels, choisissez à nouveau la même commande. Cette option est [sauvegardée dans les paramètres](#).
  - Lorsqu'une partie est enregistrée, son nom est alors immédiatement associé à tous les records qui ont été battus au cours de la partie et la page HTML des records est alors mise à jour.
  - Aucun record n'est enregistré lorsqu'une démonstration est en cours. Si une partie est reprise à partir d'une démonstration, les records sont repris en compte.
  - La page HTML des records est mise à jour automatiquement à la fermeture de la fenêtre surgissante des nouveaux records.
  - Les records de parties non standard apparaissent en couleur (vert pour les parties joker).
  - Les records au niveau tour sont communs à tous les types de partie. La couleur du texte du record renseigne sur le [type de partie](#).
  - Si [un tirage est proposé](#) lors d'un tour, aucun record pour ce tour et pour cette partie n'est enregistré.
  - Si une partie se termine alors que son nom est déjà dans la [liste des parties jouées](#), les records au niveau partie **ne sont pas enregistrés**.

Parties jouées

N°	Nom	Date Heure	Coups	Reliquat	Temps	Score			Moyenne						
						Proposé	Joué	Top	Rang	Solutions	Bonus 50	Niv.de diff.	Rech.Sol.(s)	Nb Sol/s	
1	Bilobées!	03/05/2010 16:22:19	20	Q	29:17	788 (15,0/20)	1051	1051	58	sur 1338		*****			
2	Ampoulée!	03/05/2010 17:16:03	20	GDW	35:53	770 (15,3/20)	1004	1004	23	sur 1137		*****			
3	(re)jugue!!!	04/05/2010 13:24:00	23		26:52	601 (12,2/20)	987	987	94	sur 947		*****			
4	Myrtilles	04/05/2010 18:14:51	23		24:26	574 (10,3/20)	1113	1113	89	sur 1102*		*****			
5	EsSAYA	04/05/2010 21:22:16	20	TVEMPT	25:29	508 (11,7/20)	868	868	45	sur 831*		*****			
6	Yoursai	05/05/2010 09:50:26	22	RQW	24:44	509 (11,6/20)	875	875	79	sur 1223*		*****			
7	Elogieux!	05/05/2010 15:49:32	22	W	28:42	536 (10,2/20)	1055	1055	51	sur 945*		*****			
8	Flyer!	05/05/2010 20:55:04	21		19:21	535 (10,8/20)	992	992	140	sur 1423*		*****			
9	Pumpais!	05/05/2010 23:16:32	21	RLMSQ	27:03	414 (9,8/20)	842	842	387	sur 2632*		*****			
10	Empuait!	06/05/2010 09:43:20	23		38:27	543 (10,5/20)	1039	1039	112	sur 1566*	3,5	*****			
11	Filiale!	06/05/2010 15:23:19	21	EMG	32:55	551 (12,8/20)	858	858	51	sur 1024*	6,9	*****			
12	Epilera!	06/05/2010 17:25:58	21		35:09	776 (13,9/20)	1120	1120	128	sur 1673*	12,6	*****			
13	Retapiés!	06/05/2010 18:09:26	21	NNLWTRB	21:52	481 (12,1/20)	792	792	38	sur 829*	0,5	*****			
14	Achetés!	06/05/2010 20:30:16	20	FRCA	28:29	778 (13,1/20)	1187	1187	48	sur 1987*	13,9	*****			
15	Dernières!	07/05/2010 08:46:53	23		36:12	438 (10,3/20)	847	847	59	sur 748*	0,3	*****			
16	Endormés!	07/05/2010 09:07:56	20		19:57	539 (11,2/20)	960	960	173	sur 3250*	0,3	*****			
17	Utilisée!	07/05/2010 12:47:28	24		12:10	500 (11,8/20)	844	844	75	sur 591*	1,5	*****			
18	Profmat!	07/05/2010 15:06:24	20	NNGNQTC	17:04	459 (11,4/20)	804	804	87	sur 802*	1,8	*****			
19	Secouée!	07/05/2010 15:56:03	20	TLPMN	24:03	469 (10,2/20)	917	917	76	sur 612*	0,5	*****			
20	Bétonnés!	07/05/2010 23:02:25	23		20:33	515 (10,6/20)	970	970	97	sur 908*	1,5	*****			
21	Moineau!	07/05/2010 23:04:48	26	Q	25:03	505 (11,3/20)	893	893	185	sur 992*	0,9	*****			
22	Tissus!	08/05/2010 09:16:03	25	LLR	41:12	521 (13,1/20)	796	796	49	sur 693*	0,5	*****			
23	Tobards!	17/05/2010 09:45:06	23	P	37:28	740 (14,4/20)	1025	1025	42	sur 773	2,2	*****			
24	Patience!	17/05/2010 20:14:57	22	DD	38:28	703 (13,9/20)	1015	1015	55	sur 1600	3,6	*****			
25	Trachète!	18/05/2010 12:42:14	17	LWNG	32:36	729 (14,3/20)	1017	1017	20	sur 2022	13,1	*****			
26	Méchouis!	18/05/2010 22:01:04	23		40:50	733 (15,1/20)	972	972	19	sur 489	0,7	*****			
27	Musclét!	21/05/2010 12:51:39	20	NOBRW	28:19	578 (13,3/20)	871	871	59	sur 1176	1,4	*****			
28	Dessoufle!	21/05/2010 21:35:37	22		37:07	573 (11,2/20)	1026	1026	44	sur 806	0,6	*****			
29	AMUSANTE!	08/08/2010 16:04:26	18	U	12:44	617 (11,6/20)	1065	1065	1356	sur 16576	25,7	*****			
30	PLACEBAS!	08/08/2010 17:20:47	18	D	17:04	394 (6,9/20)	1147	1147	589	sur 3709	5,2	*****			
31	Cabars!	09/08/2010 20:35:01	22	LL	15:57	555 (9,8/20)	1135	1135	382	sur 4188	8,2	*****			
32	PLACEBAS	09/08/2010 20:36:19	19		17:11	397 (6,9/20)	1159	1159	646	sur 3515	4,9	*****			
33	Vieuses!	10/08/2010 21:36:56	21		36:39	605 (10,8/20)	1121	1121	477	sur 11584	20,0	*****			
34	Aresses!	28/08/2010 10:49:37	21	P	28:38	625 (11,0/20)	1135	1135	188	sur 3606	3,5	*****			
35	Redorées!	29/08/2010 21:19:12	18	L	31:35	613 (10,4/20)	1183	1183	744	sur 11357	19,5	*****			
36	Joussons!	30/08/2010 22:07:11	19		31:52	625 (11,0/20)	1135	1135	161	sur 2788	5,5	*****			
37	Dunseur!	25/09/2010 10:28:56	19		25:31	602 (10,0/20)	1205	1205	263	sur 5641	10,8	*****			
38	Bathone!	26/09/2010 16:17:47	20		20:06	475 (9,4/20)	1011	1011	596	sur 9088	9,0	*****	3,56	2556	
39	Pouhier!	26/09/2010 17:21:49	18	TPVLM	30:13	876 (14,9/20)	1179	1179	195	sur 7793	14,8	*****	2,70	2886	
Moyenne des parties de type Standard					22	28:55	584 (12,2/20)	955	955	87	sur 1218	3,3	*****		
Moyenne des parties de type Joker					19	24:19	580 (10,2/20)	1134	1134	573	sur 7258	11,4	*****	3,13	2698

Lorsque vous allez au menu *Affichage* et que vous choisissez *Parties jouées* (ou que vous appuyez sur **Ctrl+U**), une page HTML s'affiche avec les informations sur les parties jouées que vous avez terminées. La liste est triée par ordre chronologique avec une ligne par partie qui contient :

- le nom de la partie (si la partie n'a pas été enregistrée, *[Sans Nom]* est affiché),
- \* la date et l'heure auxquelles la partie s'est terminée,
- le nombre de coups (tours de jeu),
- le reliquat (le cas échéant),
- la durée de la partie (temps de réflexion),
- les scores (coups proposés par le joueur, coups joués et tops),
- le nombre de solutions,
- le rang et le nombre de solutions moyens,
- \* le nombre moyen par tour de solutions possibles ayant un bonus de 50 points,
- \* le niveau de difficulté. L'astérisque à droite du nombre de solutions, indique les niveaux de difficultés pondérés avec le nombre de solutions (parties terminées avec une version 1.5 de *Duplicata*) et non le score top (parties terminées avec une version 1.5.1 ou ultérieure),
- \*\* le temps de calcul moyen de toutes les solutions (en secondes),
- \*\* le nombre moyen de solutions trouvées en une seconde.

(\*) Pour les parties **démarrées** avec une version supérieure ou égale à la version 1.5.  
(\*\*) Pour les parties **démarrées** avec une version supérieure ou égale à la version 1.6.

**Attention** : la liste ne peut pas contenir deux fois le même nom de partie. Si une partie se termine alors que son nom est déjà dans la liste des parties jouées, les records au niveau partie **ne sont pas enregistrés**.

## Informations de versions

Aide	F1
À propos...	Maj+Ctrl+F1
Informations internes	Maj+F1

Les informations de versions sont accessibles dans le menu I dans ces deux rubriques :

- lorsque vous choisissez la rubrique *À propos...* (ou combinaison de touches **Maj+Ctrl+F1**), vous avez la version actuelle de *Duplicata* ;
- lorsque vous choisissez la rubrique *Informations internes* (ou combinaison de touches **Maj+F1**), vous avez toutes les informations de versions, aussi bien au niveau de la partie courante qu'au niveau de *Duplicata* :



## Défis

Voici quelques idées de défis à relever avec *Duplicata*. Ils sont pris automatiquement en compte sans aucun paramétrage préalable. Pour avoir la liste des défis relevés, il faut aller au menu *Affichage* / *Liste des défis relevés (HTML)* et choisir la rubrique correspondant au défi souhaité.

### Former un mot de quinze lettres avec le moins de jetons possible

- Prenez un mot de quinze lettres parmi cette [liste](#) triée par ordre décroissant de la valeur des lettres puis par ordre alphabétique. **Attention**, certains mots nécessitent l'utilisation de jokers.
- Jouez une partie, [en choisissant vous-même le tirage](#) et [en plaçant votre proposition](#), dans le but de former le mot de quinze lettres en utilisant le moins de jetons possible.

Pour un mot de quinze choisi, il faut donc trouver la meilleure suite de coups de le former sur le plateau de jeu en utilisant le moins de jetons possible. En cas d'égalité, on retient dans cet ordre :

- la suite utilisant le moins de coups,
- la suite rapportant le meilleur score du coup de la formation du mot de quinze lettres,
- la suite rapportant le meilleur cumul du score de tous les coups.

Voici quelques exemples :

- Exemple n°1 avec le dernier mot du dictionnaire et 23 jetons ajoutés aux quinze du mot à placer, 11 coups, un score de 106 points et un cumul de  $91+106=197$  points :



- Exemple n°2 avec le neuvième mot de la [liste](#), 17 jetons ajoutés, 11 coups, un score de 159 points et un cumul de  $65+159=224$  points :



Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top	Cumul/Joué/Top
1.	TOPERAO H3		TOPERA	H3	TOPERA	18 18 22	18 18 22
2.	OPAIENT H9		TOPERAIENT	H9	TOPERAIENT	13 13 78	31 31 100
3.	OPAXULS 3I		TOP	3I	TOP	6 6 35	37 37 135
4.	OTUEEAS J4		POT	J4	POT	5 5 70	42 42 205
5.	UEEASTI 7I		RUE	7I	RUE	4 4 61	46 46 266
6.	EASTIFE 10I		ETA	10I	ETA	5 5 71	51 51 337
7.	ESIFBFW 12I		TES	12I	TES	3 3 35	54 54 372
8.	IFBWLX J13		SI	13J	I	2 2 44	56 56 416
9.	TAEHYHQ I1		TAO	I1	TAO	3 3 27	59 59 443
10.	BHYHQUR 1J		THE	1J	THE	6 6 36	65 65 479

- Exemple n°3 avec le huitième mot de la [liste](#), 12 jetons ajoutés, 9 coups, un score de 127 points et un cumul de 53+127=180 points :

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top	Cumul/Joué/Top
1.	TIREOPU H5		TIRE	H5	TIRE	8 8 74	8 8 74
2.	OPUOVUA 5I		TOP	5I	TOP	5 5 20	13 13 94
3.	UOVUASE 8I		EUS	8I	EUS	3 3 30	16 16 124
4.	OVUAE TU J7		OS	J7	OS	2 2 28	18 18 152
5.	RIONSUE H9		TIRERIONS	H9	TIRERIONS	10 10 36	28 28 188
6.	UEUXIAF 13I		SUE	13I	SUE	4 4 44	32 32 232
7.	UXIAFGT J14		EUX	J14	EUX	14 14 62	46 46 294
8.	POHYHOR J3		POP	J3	POP	7 7 75	53 53 369

- Exemple n°4 avec le septième mot de la [liste](#) et aucun jeton ajouté, 3 coups, un score de 500 points et un cumul de 70+500=570 points :

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top	Cumul/Joué/Top
1.	THYMIQU H7		THYM	H7	THYM	34 34 34	34 34 34
2.	IQUESCH H11		THYMIQUE	H11	THYMIQUE	36 36 111	70 70 145

Si un défi a été relevé ou battu, une boîte de dialogue vous l'indique juste après avoir [placé](#) le mot de quinze lettres :

**Attention** : si la pose du mot de quinze lettres fait partie des [tops](#), il ne faut pas le poser à partir du [choix du top](#) et choisir...

- le bouton dans le cas où il y a plusieurs [tops](#)
- le bouton *Annuler* dans le cas où il n'y a qu'un seul [top](#)

puis proposer vous-même la [pose](#) sinon **le défi n'est pas pris en compte**.

La liste des défis relevés ou battus est accessible au menu *Affichage* / [Liste des défis relevés \(HTML\)](#) :

Défi			Performance					
N°	Mot	Valeur	Jetons*	Coups*	Score	Cumul*	Date/Heure	Nom de partie
1	PSYCHOPHYSIQUES	52	3	3	455	94	25/05/2010 13:24:30	Psychophysiques*
2	OKYACETYLENIQUE	51	0	2	123	181	25/05/2010 09:47:33	Oxyacétylénique*
3	PHENYLPYRUVIQUE	50	4	4	123	175	25/05/2010 15:34:00	Phénylpyruvique
4	DESHYPOTHEQUIEZ	49	6	6	147	189	25/05/2010 13:15:44	Deshypothéquiez
5	HYPOGLYCEMIQUES	49	4	5	360	125	25/05/2010 17:07:37	Hypoglycémiques
6	PSYCHANALYSEREZ	49	0	2	428	101	25/05/2010 17:13:46	Psychanalysez
7	SCHIZOTHYMIQUES	49	0	2	500	70	25/05/2010 14:16:52	Schizothymiques
8	HYPOPHOSPHOREUX	48	0	2	378	74	25/05/2010 17:23:04	Hypophosphoreux*
9	HYPOTHEQUASSIEZ	48	6	5	135	202	25/05/2010 19:20:18	Hypothéquassiez*
10	HYPOCHLORHYDRIE	47	11	7	168	54	25/05/2010 18:13:08	Hypochlorhydrie
11	PSYCHANALYTIQUE	47	0	2	120	137	25/05/2010 17:44:39	
12	EXTRAPYRAMIDAUX	46	0	2	111	160	25/05/2010 17:41:12	
13	HYDRODYNAMIQUES	46	0	2	333	89	25/05/2010 19:32:19	
14	METHYLACRYLIQUE	46	5	5	120	177	25/05/2010 19:43:33	
17	YELLOWKNIFIENNE	45	7	6	135	241	25/05/2010 19:52:39	Yellowknifienne

(\*) Dernier coup du mot de 15 lettres exclu.

## Annexes

### Raccourcis clavier

Voici tous les raccourcis clavier des commandes du jeu *Duplicata* :

Menu/Fenêtre	Commande		Raccourci
Partie	Nouvelle		Ctrl+N
	Démonstration		F12
	Ouvrir		Ctrl+O
	Enregistrer		Ctrl+E
	Enregistrer sous		Maj+Ctrl+E
	Quitter		Alt+F4
Options	Journal de recherche des solutions		Ctrl+J
	Enregistrer automatiquement la partie		Ctrl+A
	Qualité des solutions pour le choix de la pose...		Ctrl+Q
	Type de partie	Normale (3 minutes)	Ctrl+3
		Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2
		Blitz (1 minute)	Ctrl+1
		Partie Standard	Ctrl+0 (zéro)
		Partie Joker	Ctrl+K
	Temps Limité		Ctrl+L
	Propositions invalides sanctionnées		Ctrl+S
	Enregistrer les paramètres		Ctrl+Y
	Rétablir les paramètres enregistrés		Maj+Ctrl+Y
	Rétablir les paramètres par défaut		Ctrl+Z
	Enregistrer les paramètres en quittant		Maj+Ctrl+A
	Vider la liste des parties jouées		Ctrl+V
	Réinitialiser les records		Maj+Ctrl+Z
Actions	Passer son tour		Ctrl+P
	Changer le tirage		Ctrl+H
	Proposer un tirage		Ctrl+R
	Rechercher des mots		Ctrl+M
	Lister des mots à lettres chères		Maj+Ctrl+L
	Recherher la définition d'un mot		Maj+Ctrl+D
Affichage	Tirage		Ctrl+T
	Feuille de match		Ctrl+F
	Graphe d'évolution		Ctrl+G
	Situation des jetons		Ctrl+I
	Feuille de match Détaillée (HTML)		Ctrl+D
	Parties jouées (HTML)		Ctrl+U
	Records (HTML)		Ctrl+C
	Nouveaux records		Ctrl+X
?	Aide		F1
	À propos		Maj+Ctrl+F1
	Informations internes		Maj+F1
Plateau de jeu	Choix de la case et direction (définitif)		+ puis un nombre (1~15) puis une lettre (A~O) puis H ou V. Exemple : +15ah
	Choix de la case et direction (test)		# puis un nombre (1~15)

		puis une lettre (A~O) puis H ou V. Exemple : #8Hv
	Annulation du choix de la case (saisie en cours)	+ ou #
Chevalet	Sélection d'un jeton (en bleu)	1 chiffre (1~7)
	Annulation de la sélection d'un jeton (en bleu)	0 (zéro) ou rang du jeton (1~7)
	Permutation de jetons	2 chiffres (1~7)
	Déplacement d'un jeton sélectionné (en bleu)	Flèche gauche/droite
	Déplacement d'un jeton en tête/queue de chevalet	Début/Fin
	Sélection des jetons à poser (en rouge)	* puis 2 chiffres (1~7)
	Annulation d'une sélection de jetons à poser (en rouge)	*
Graphe d'évolution	Quadrillage	Q
	Affichage relatif	R
	Diminuer l'épaisseur du trait	- (Pavé num.)
	Augmenter l'épaisseur du trait	+ (Pavé num.)
	Afficher/Masquer Score Propositions	F5
	Afficher/Masquer Score Partie	F6
	Afficher/Masquer Rang Propositions	F7
	Afficher/Masquer Rang Moyen	F8
Proposition de pose	Afficher la proposition du joueur	Entrée
	Ajouter une lettre à placer (phase 1)	une lettre (A~Z)
	Ajouter un joker à placer (phase 1)	Ctrl+J
	Retirer le dernier jeton à placer (phase 1)	Retour Arrière
	Confirmer le choix des jetons à placer (phase 1)	Entrée
	Choisir la direction horizontale (phase 2)	Alt+H
	Choisir la direction verticale (phase 2)	Alt+V
	Choisir la colonne de la pose (phase 2)	Alt+C puis un nombre entre 1 et 15
	Choisir la ligne de la pose (phase 2)	Alt+L puis une lettre entre A et O
	Confirmer et placer la proposition de pose	Entrée
Lister des mots à lettres chères	Choisir le nombre minimal de lettres des mots	Alt+D
	Choisir le nombre maximal de lettres des mots	Alt+à
	Choisir les critères de lettres	Alt+L
	Choisir les critères de valeurs	Alt+V
	Réinitialiser les critères	Alt+R
	Générer et afficher la liste de mots	Alt+G
	Fermer la boîte de dialogue	Echap

## Terminologie

Voici la définition de quelques termes utilisés dans cette aide (suivis d'un astérisque) :

### Informatique

Expression	Définition
<b>Cliquer droit (ou gauche)</b>	Avec la souris, cliquer avec le bouton de droite (ou de gauche).
<b>Double cliquer</b>	Avec la souris, cliquer deux fois assez rapidement avec le même bouton (celui de gauche par défaut).
<b>Double cliquer droit (ou gauche)</b>	Avec la souris, cliquer deux fois assez rapidement avec le bouton de droite (ou de gauche).
<b>Glisser-déplacer droit (ou gauche)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cliquer sur le bouton droit (ou gauche) au départ du déplacement puis...</li> <li>Tout en maintenant enfoncé le bouton, bouger le curseur de la souris vers la cible et enfin...</li> <li>Relâcher dès que la cible est atteinte.</li> </ul>

### Jeu

Expression	Définition
<b>Chevalet</b>	Support des jetons pour rechercher une proposition sur lequel il ne peut y avoir qu'un maximum de sept jetons.
<b>Reliquat</b>	Jetons qui n'ont pas été placés sur le plateau de jeu lors du dernier coup. Ils sont placés automatiquement sur la gauche après avoir joué.
<b>Top</b>	Solution qui rapporte le plus de points lors d'un tour. Lorsque l'on parle de score, il s'agit pour un tour du score maximal possible et il s'agit pour une partie de la somme des scores tops de chaque tour.
<b>Lettre chère</b>	Lettre ayant une valeur d'au moins huit points. Elles sont au nombre de sept : Le J et le Q valant huit points (apparaissant en <b>violet</b> sur les jetons) et le K, W, X, Y et Z valant dix points (apparaissant en <b>rouge foncé</b> sur les jetons).
<b>Valeur chère</b>	Valeur des <a href="#">lettres chères</a> . Celles-ci valent huit points (J et Q) ou dix points (K, W, X, Y et Z).
<b>Niveau de difficulté</b>	<p>Il est matérialisé dans les pages HTML générées (<a href="#">feuille de match détaillée</a>, <a href="#">liste des parties jouées</a> et <a href="#">tableau des records</a>) par une note sur 10 sous forme d'une suite de cinq étoiles (de ★★★★★ à ★★★★★).</p> <p>Cette note est calculée en fonction du rapport (<i>r</i>) entre le nombre de solutions distinctes égalant ou dépassant la moitié du <a href="#">top</a> et le nombre total de solutions. La note sur 10 est calculée avec cette formule :</p> $Note = 10 - 5 \times \text{Log}_{10} \text{Min} (100, 1 + 100 \times r)$ <p>Voici la correspondance entre la note sous forme d'étoiles et le rapport <i>r</i> :</p> <p>★★★★★ = 0 solution ou version &lt; 1.5, ★★★★★ = de ~79,5% à 100%, ★★★★★ = de ~49% à ~79,5%,</p>

★★★★ = de ~30,5% à ~49%, ★★★ = de ~19% à ~30,5%, ★★ = de ~11,5% à ~19%,  
★★★ = de ~7% à ~11,5%, ★★★★★ = de ~4% à ~7%, ★★★★★ = de ~2% à ~4%,  
★★★★ = de ~1% à ~2%, ★★★★★ = de ~0,25% à 1%, ★★★★★ = de 0% à ~0,25%.

Dans la version 1.5 de *Duplicata*, le niveau de difficulté moyen était simplement le rapport entre le cumul du nombre de solutions ayant ou dépassant la moitié du [top](#) et le cumul du nombre de solutions.  
Depuis la version 1.5.1, le niveau de difficulté moyen à un tour donné ( $n$ ) a été pondéré avec le score [top](#) ( $s$ ) :

$$\frac{\sum_{i=1}^n r_i \times s_i}{\sum_{i=1}^n s_i}$$

## Fréquence des lettres

Voici des statistiques sur la fréquence des lettres dans le dictionnaire `ods7` :

Rg.	Lettre	Fréquence (Répartition)	Valeur	Voyelle Consonne
1.	E	579043 (14,69%)	1	V
2.	S	397769 (10,09%)	1	C
3.	A	382901 (9,71%)	1	V
4.	I	370233 (9,39%)	1	V
5.	R	333771 (8,47%)	1	C
6.	N	283606 (7,19%)	1	C
7.	T	269800 (6,84%)	1	C
8.	O	237558 (6,03%)	1	V
9.	L	158272 (4,01%)	1	C
10.	U	145540 (3,69%)	1	V
11.	C	136843 (3,47%)	3	C
12.	M	100275 (2,54%)	2	C
13.	P	93419 (2,37%)	3	C
14.	D	91888 (2,33%)	2	C
15.	G	65392 (1,66%)	2	C
16.	B	57526 (1,46%)	3	C
17.	F	50651 (1,28%)	4	C
18.	H	49636 (1,26%)	4	C
19.	Z	41252 (1,05%)	10	C
20.	V	36046 (0,91%)	4	C
21.	Q	21097 (0,54%)	8	C
22.	Y	16706 (0,42%)	10	V
23.	X	10760 (0,27%)	10	C
24.	J	6836 (0,17%)	8	C
25.	K	4396 (0,11%)	10	C
26.	W	1290 (0,03%)	10	C

Dernière mise à jour le 27 juin 2019.