



I. Présentation.

Ce logiciel permet à l'utilisateur de jouer au Tarot suivant le règlement pour 4 joueurs de la **Fédération Française de Tarot**. La règle du jeu est accessible à tous moments. L'Apple IIGS peut prendre la place de 0 à 4 joueurs humains. La machine peut **conseiller** le joueur aux enchères, à l'écart et enfin au jeu de la carte. De plus les donnes normalement aléatoires peuvent être composées grâce à un éditeur de donnes pour ainsi permettre la résolution de problèmes. Bien évidemment, l'ordinateur gère les **scores** en mode **Tournoi**; un tournoi peut être **sauvegardé** et **continué** plus tard. En plus du Tournoi en donnes libres, l'utilisateur a la possibilité de jouer un **Tournoi en donnes dupliquées** chaque joueur humain joue la même partie en position de Preneur (l'Apple IIGS jouant les 3 défenseurs), le gagnant étant celui qui aura le meilleur score après un certain nombre de parties.

Système Requis:

- Apple IIGS avec ROM 01 et 1280Ko.
- 1 lecteur 3,5" au minimum.
- Disque Système GS/OS 4.0 minimum (5.0 - recommandé).

II. Utilisation.

1) Lancement du Logiciel de Tarot.

A partir du FINDER de GS/OS, insérez la disquette du TAROT; cliquez 2 fois dans la fenêtre sur l'icône du TAROT; le logiciel est chargé en mémoire; patientez jusqu'à ce que l'image de présentation disparaisse (si vous n'avez qu'un seul lecteur 3,5", il vous sera demandé de remettre la disquette système pendant le chargement).

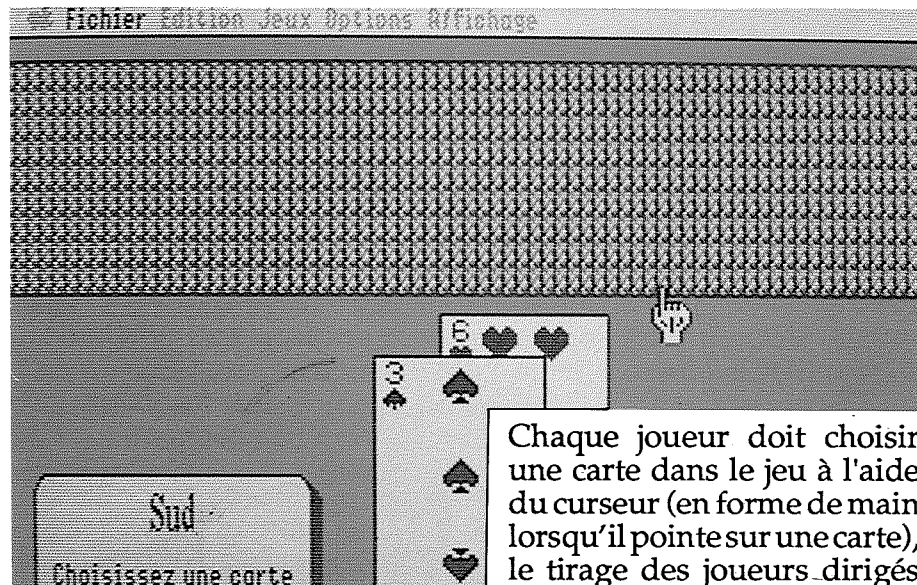
2) Début d'une partie.

Par défaut les réglages sont les suivants :

- Nord humain, Ouest, Sud et Est dirigés par l'Apple IIGS.
- mode Tournoi en donnes libres.
- Aides à l'enchère.

Pour lancer une partie, sélectionner dans le menu FICHIER l'option NOUVEAU JEU. Le jeu de cartes est alors étalé faces cachées pour la désignation du donneur.

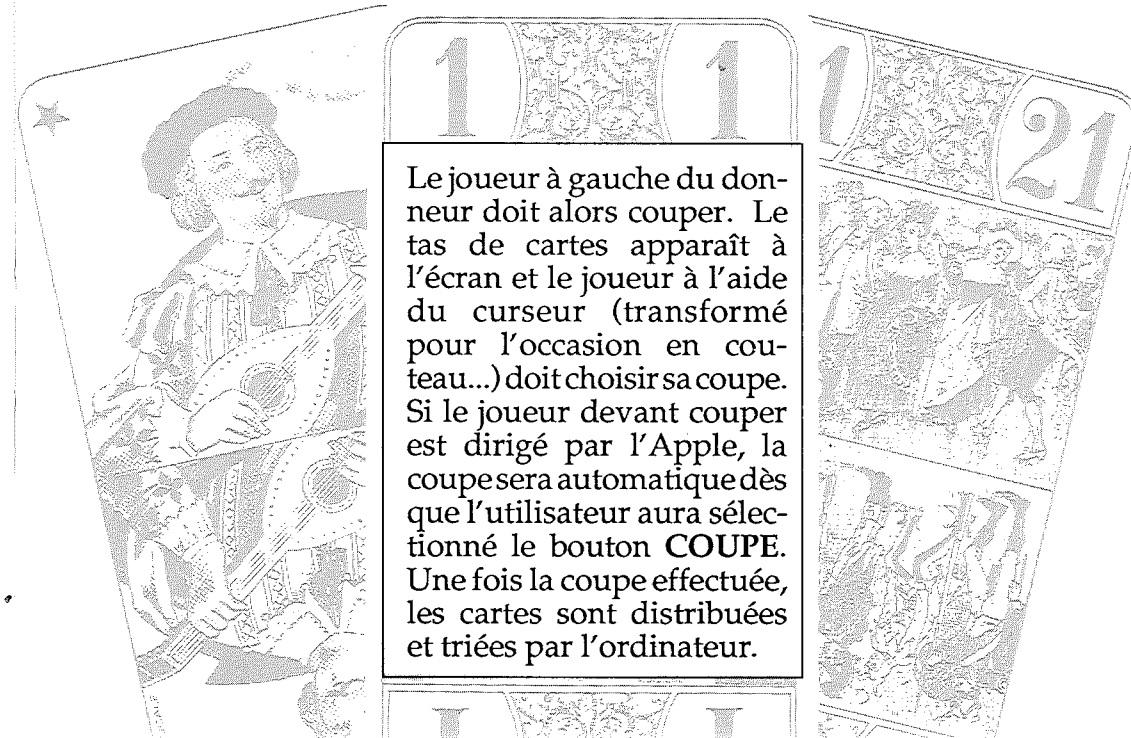
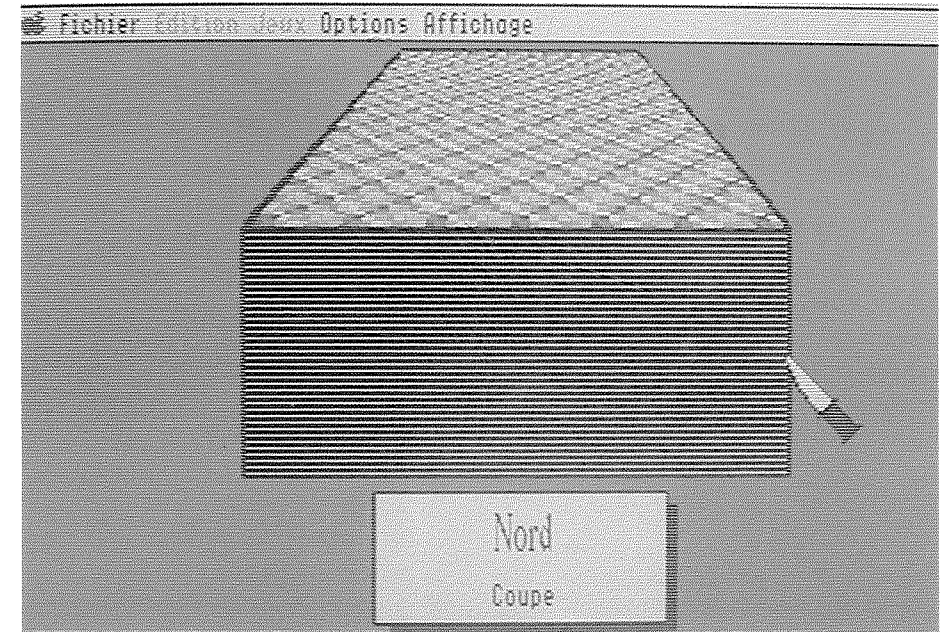
3) Choix du Donneur



Chaque joueur doit choisir une carte dans le jeu à l'aide du curseur (en forme de main lorsqu'il pointe sur une carte), le tirage des joueurs dirigés

par l'ordinateur est automatique. Le joueur ayant la carte la moins forte est désigné Donneur. Cela étant fait, le curseur indique CLIC— il faut donc cliquer pour continuer...

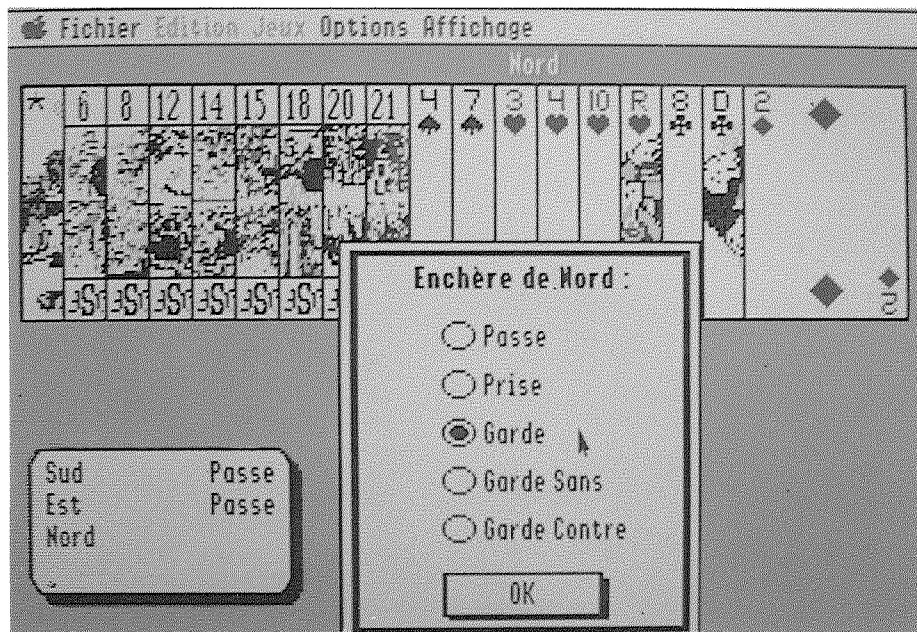
4) Coupe et Distribution des cartes.



Le joueur à gauche du donneur doit alors couper. Le tas de cartes apparaît à l'écran et le joueur à l'aide du curseur (transformé pour l'occasion en couteau...) doit choisir sa coupe. Si le joueur devant couper est dirigé par l'Apple, la coupe sera automatique dès que l'utilisateur aura sélectionné le bouton **COUPE**. Une fois la coupe effectuée, les cartes sont distribuées et triées par l'ordinateur.

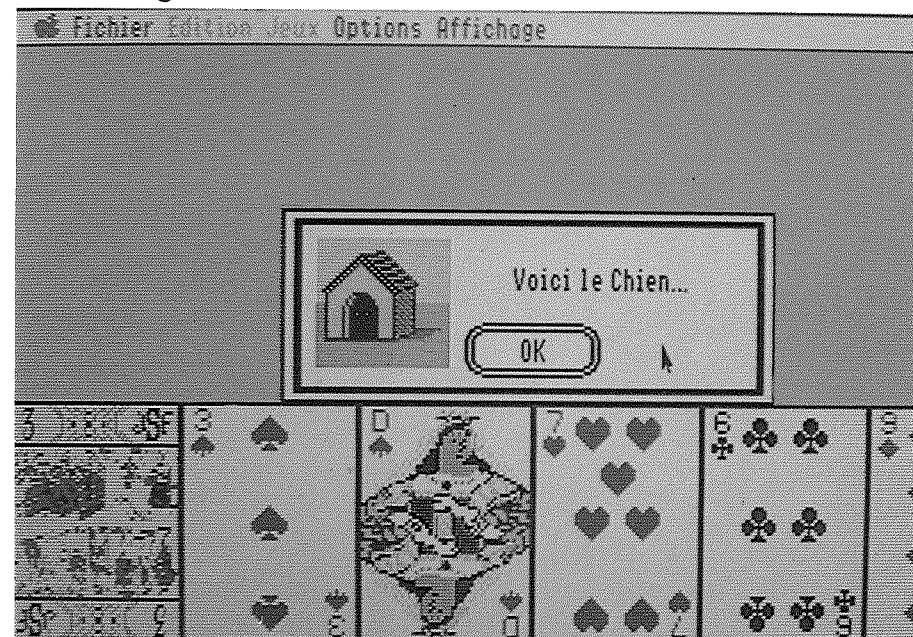
5) Enchères

4



6) Affichage du Chien

5

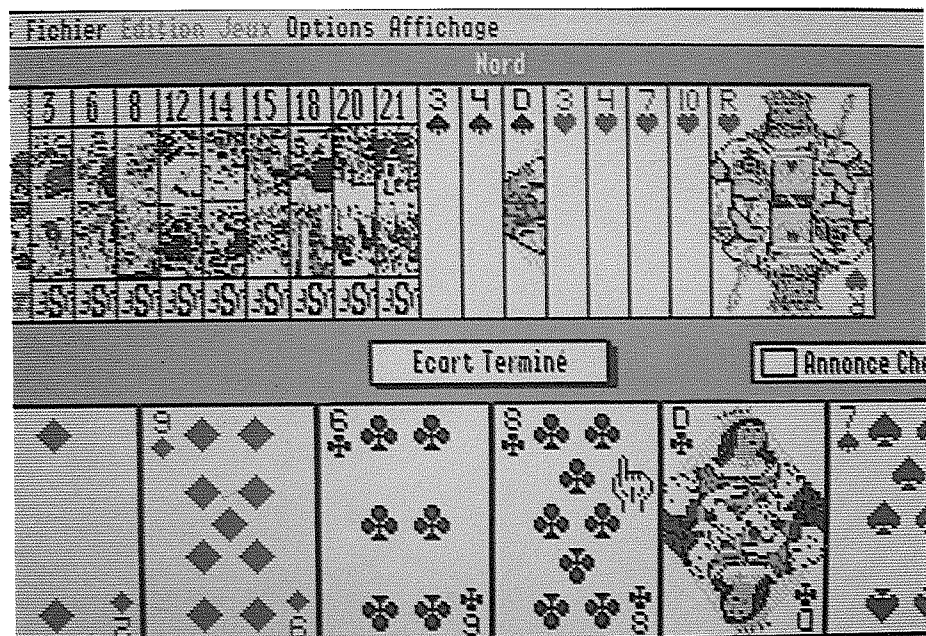


A tour de rôle en commençant par la droite du Donneur, chaque joueur consulte son jeu et fait son annonce. Pour un joueur humain, son jeu est affiché et une fenêtre apparaît proposant les différents contrats autorisés (si un joueur précédent a annoncé une Garde, la Prise est affichée

en estompé et donc n'est pas sélectionnable). Si le joueur a demandé l'aide à l'ordinateur, ce dernier propose un contrat sinon l'annonce initiale est, **Passe**. Pour un joueur dirigé par l'Apple IIGS, une fenêtre apparaît indiquant l'enchère choisit par l'ordinateur.

Si un contrat a été annoncé et si celui-ci n'est pas une **Garde Sans** ou **Contre**, le **Chien** est alors montré à tous les joueurs; sinon si tous les joueurs ont passé, une autre donne est lancée et on retourne à la coupe (4); si une **Garde** a été annoncée, le jeu de la Carte commence (8).

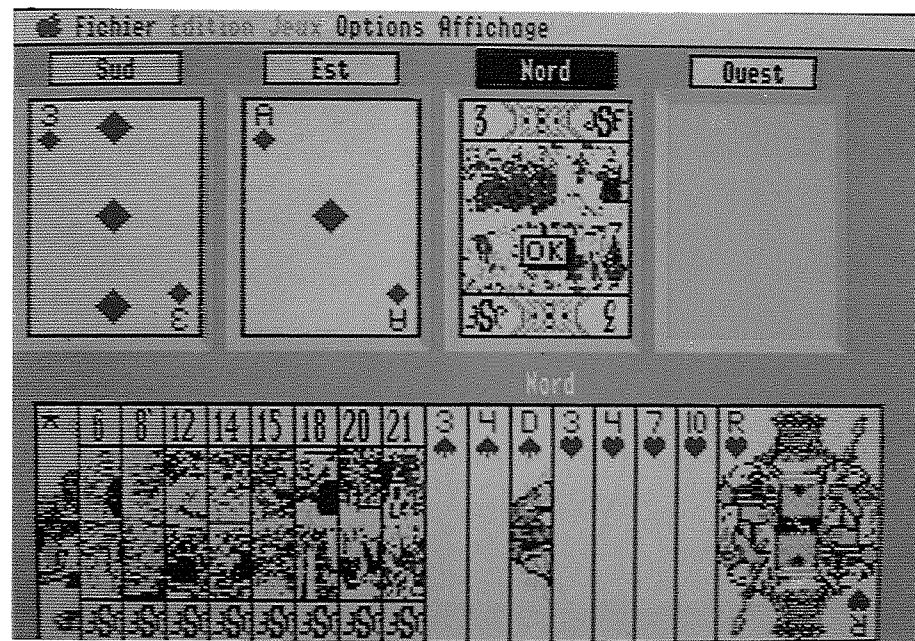
7) Ecart du Preneur



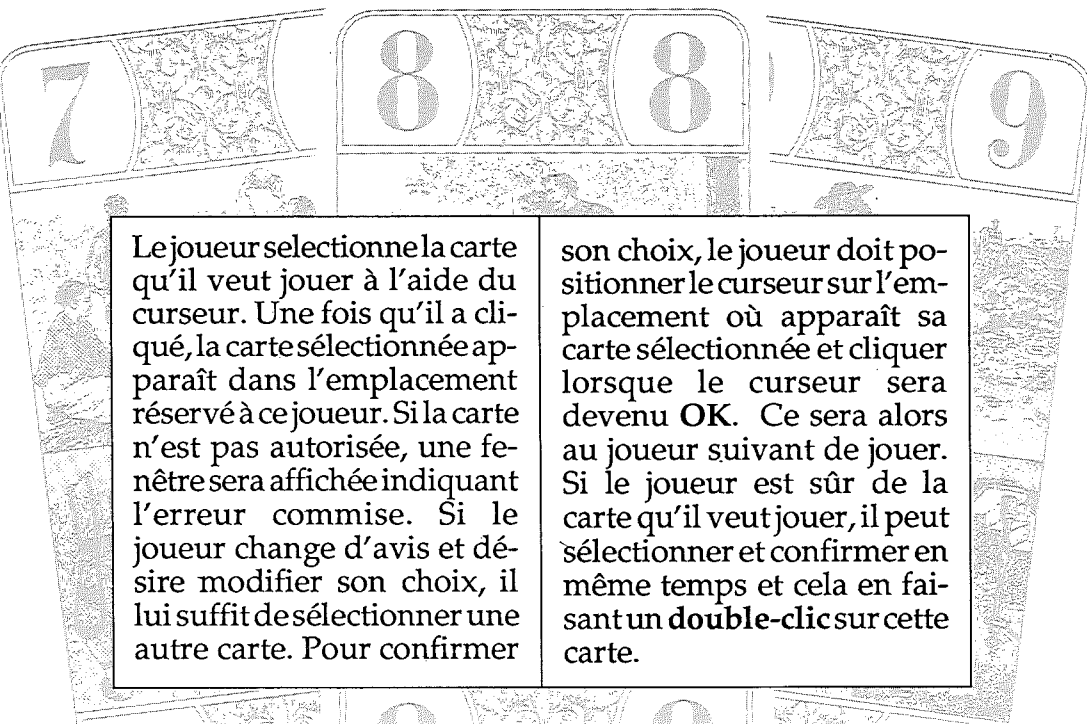
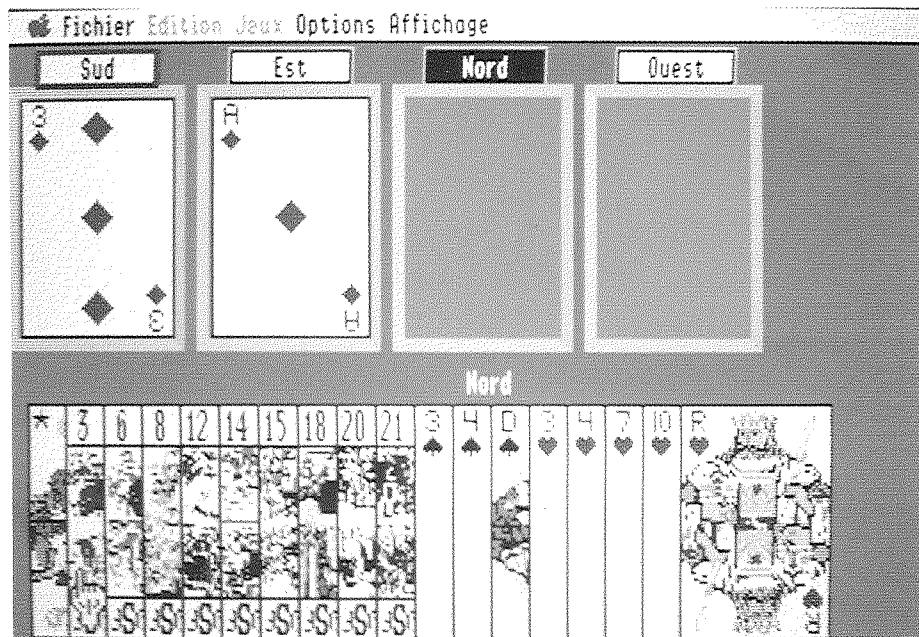
Dans le cas où le Preneur est dirigé par l'Apple IIGS, l'écart est effectué automatiquement : n'apparaît à l'écran qu'un ballet de cartes faces cachées. Dans le cas d'un joueur humain, son jeu incluant les 6 cartes du chien est affiché. A l'aide du curseur (main), l'utilisateur doit sélectionner les 6 cartes de son Ecart qui apparaissent au bas de l'écran. Il peut à loisir modifier cet Ecart en cliquant sur une des cartes de ce dernier. Chaque fois qu'il y a 6 cartes dans l'Ecart, un bouton intitulé **ECART TERMINE** est affiché permettant ainsi à l'utilisateur de confirmer son choix. Si l'aide à l'Ecart est activée dans le Menu **OPTIONS** l'Ecart choisit par l'Apple IIGS est immédiatement montré et l'utilisateur est alors libre d'accepter cet Ecart (à coup sûr excellent!) ou bien de le modifier... L'Apple IIGS contrôle bien évidemment la conformité des cartes mises dans l'Ecart selon le règlement FFT: ni Bout, ni Roi et pas d'Atout sauf cas de force majeure (main composée uniquement de Bouts, de Rois et d'Atouts).

6

8) Jeu de la carte



La partie supérieure de l'écran est utilisée pour l'affichage des 4 cartes jouées au cours d'une levée; la main du joueur devant jouer est affichée dans la partie inférieure. Le nom de chaque joueur est indiqué au-dessus de chaque emplacement indiquant ainsi l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer : le Preneur en noir, les défenseurs en blancs et le maître du pli encadré de rouge.



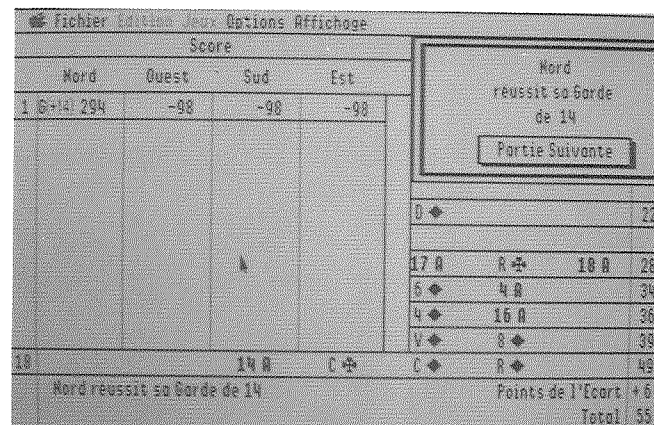
Le joueur sélectionne la carte qu'il veut jouer à l'aide du curseur. Une fois qu'il a cliqué, la carte sélectionnée apparaît dans l'emplacement réservé à ce joueur. Si la carte n'est pas autorisée, une fenêtre sera affichée indiquant l'erreur commise. Si le joueur change d'avis et désire modifier son choix, il lui suffit de sélectionner une autre carte. Pour confirmer

son choix, le joueur doit positionner le curseur sur l'emplacement où apparaît sa carte sélectionnée et cliquer lorsque le curseur sera devenu OK. Ce sera alors au joueur suivant de jouer. Si le joueur est sûr de la carte qu'il veut jouer, il peut sélectionner et confirmer en même temps et cela en faisant un **double-clic** sur cette carte.



Lorsque le 4ème joueur a confirmé son choix, une fenêtre indiquant le joueur ayant obtenu le gain du pli est affichée à droite des 4 cartes jouées. Le curseur apparaît alors sous la forme du mot CLIC et le joueur n'a plus qu'à cliquer pour passer au pli suivant. A tout moment durant la partie, l'utilisateur peut modifier les réglages du Menu OPTIONS (choix des joueurs, aides...); il peut aussi afficher le score du Tournoi, la partie en cours et les statistiques utilisées par l'Apple IIGS pour sa "réflexion".

9) Fin de Partie.



A la fin du 18ème pli, l'Apple IIGS compte les points et affiche la partie, le score du Tournoi et enfin le résultat de la partie en proposant une autre donne. Si l'utilisateur choisit cette option, on retourne à la coupe(4).

10) Quitter le logiciel.

A tout moment, l'utilisateur a la possibilité de quitter le logiciel en sélectionnant l'option QUITTER du Menu FICHIER

III Références

1) Menu Pomme.

- a) A propos de Tarot
Affichage du nom des auteurs, du numéro de version.
- b) Règles du Jeu
Affichage de la règle du jeu.

2) Menu Fichier.

- a) Nouveau Jeu
Lancement d'un nouveau tournoi:
- choix du donneur pour une Partie Simple ou un Tournoi en Donnes Libres.
- choix des Participants pour un Tournoi en Donnes Duplicatées (de 2 à 4 participants incluant ou non l'Apple IIGS).
- b) Ouvrir Tournoi
Permet de continuer un tournoi sauvegardé précédemment.
- c) Sauver Tournoi
Permet de sauvegarder sur disque le tournoi en cours.
- d) Fermer
Suivant la phase de jeu, abandon du tournoi en cours (en donnes duplicatées ou lors de la coupe) ou abandon de la partie en cours (retour à la coupe) ou fermeture de la fenêtre active (score, partie, statistiques, dernier pli, donne).
- e) Ouvrir Donne
Permet de jouer ou de rejouer une donne sauvegardée précédemment ou construite grâce à l'éditeur de donne. Cette option est indisponible pendant un tournoi en donnes duplicatées.
- f) Sauver Donne
Permet de sauvegarder la donne en cours.

g) Choix Imprimante
Choix du type d'imprimante et de l'interface. Cette option est inutilisable sous le système 5.0 et nécessite l'utilisation de l'accessoire de bureau Control Panel

h) Format Impression
Choix du format d'impression.

i) Imprimer Partie
Impression de la donne et de la partie venant d'être jouée.

j) Quitter
Permet après confirmation de quitter le logiciel.

3) Menu Edition.

Options classiques dans le logiciel mais présentes pour certains Accessoires de Bureau.

4) Menu Jeux.

- a) Partie Simple
Le score n'est pas mis à jour à la fin d'une telle partie.
- b) Tournoi Donnes Libres
A la fin de chaque partie, le score est modifié suivant le règlement FFT. Le score final est affiché après 20 donnes
- c) Tournoi Donnes Duplicatées
Chaque joueur humain joue la même partie en position de Preneur (l'Apple IIGS jouant les 3 défenseurs), le gagnant étant celui qui aura le meilleur score après 20 donnes. Pendant que le premier joueur joue la partie, les autres participants ne regardent pas l'écran; puis celui ou ceux qui ont déjà joué peuvent regarder les autres jouer la même donne... L'ambiance est garantie! Par défaut le son est coupé (voir 5.h): l'abolement du chien après les enchères indiquant aux autres participants que l'annonce n'est pas une Garde Sans ou Contre... Le verrou «Restriction» (voir 5.g) est actif par défaut.

5) Menu Options.

a) Choix des Joueurs

Permet de choisir, pour chacun des 4 joueurs, qui de l'Apple IIGS ou de l'utilisateur le contrôlera. Par défaut Nord est humain et Ouest, Sud et Est sont dirigés par l'ordinateur. Les joueurs ont de plus la possibilité de modifier leur nom. L'option est indisponible lors des tournois en donnes duplicitées: le joueur (donc le Preneur) est en Sud, les défenseurs sont dirigés par l'Apple IIGS.

b) Aide à l'enchère

Lors des enchères, l'annonce initiale est Passe (ou Garde lors des tournois en donnes duplicitées) sauf si l'utilisateur a demandé l'aide à l'Apple IIGS, auquel cas celui-ci positionne l'annonce initiale suivant ce qu'il ferait s'il devait jouer à la place de ce joueur.

c) Aide à l'Écart

Si l'utilisateur a demandé cette aide, l'Écart choisit par l'Apple IIGS est immédiatement montré et l'utilisateur est alors libre d'accepter cet Écart (à coup sûr excellent !) ou bien de le modifier...

d) Aide au jeu de la carte

Si l'utilisateur a demandé cette aide, chaque fois que le ou les joueurs humains doivent jouer une carte, l'Apple IIGS proposera la carte qu'il jouerait s'il contrôlait ce joueur. L'utilisateur a alors la possibilité soit de confirmer le choix de l'ordinateur en cliquant sur cette carte, soit de sélectionner une autre carte.

e) Battre les cartes

Normalement à la fin d'une partie, les cartes ne sont pas battues avant la donne suivante. Cette option, si elle est activée, permet donc de battre les cartes entre les parties.

f) Confidentialité

Cette option permet dans le cas où plusieurs joueurs humains jouent les uns contre les autres d'empêcher ces joueurs de voir une autre main que la leur... Chaque fois qu'un seul joueur doit regarder l'écran, une alerte s'affiche indiquant quel joueur est concerné.

g) Restriction

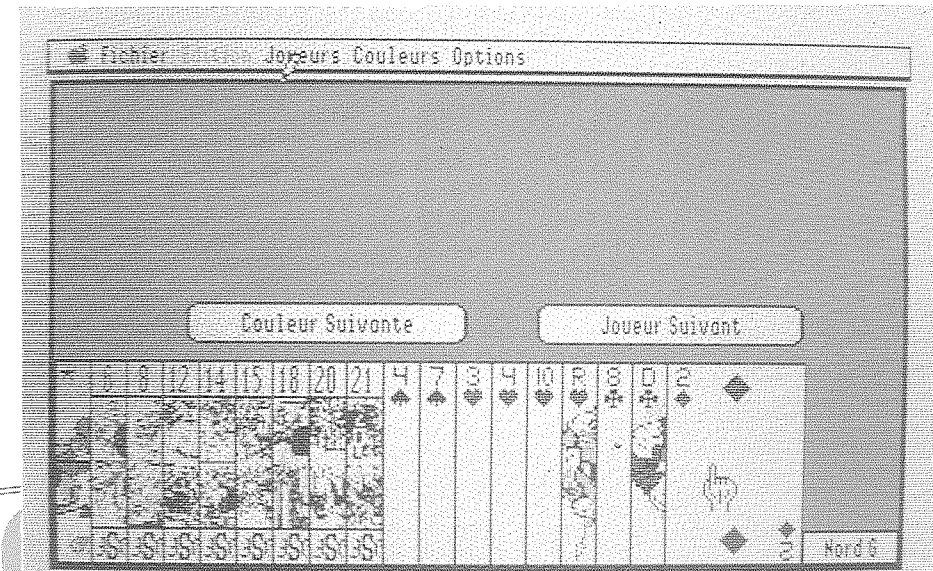
Cette option, une fois sélectionnée au début d'une donne interdit toute aide (enchère, écart, jeu de la carte), la visualisation de la

partie en cours et des statistiques, et cela durant toute la donne courante. Seule la visualisation du dernier pli est en effet autorisée dans le règlement FFT.

h) Sonore

Si votre concentration devait souffrir des divers effets sonores qui ponctuent les différentes phases du jeu, n'hésitez pas à utiliser cette option pour obtenir le silence...

i) Editeur de Donnes



Cet éditeur permet de préparer des donnes qui peuvent être sauvegardées sur disque et jouées comme n'importe quelle donne. Une fois dans l'éditeur, une nouvelle barre de menus est réservée à l'affichage des mains des joueurs tandis que la partie supérieure montre les cartes encore disponibles dans telle

ou telle couleur. Les menus permettent de changer de main et de couleur, de distribuer aléatoirement les cartes encore disponibles, de désigner le donneur de la donne éditée etc... A noter que lorsque qu'une main est complète (18 cartes), l'Apple IIGS indique dans le coin inférieur droit l'annonce qu'il ferait : **P** Passe, **P** Prise, **G** Garde Sans et **C** Garde Contre.

6) Menu Affichage

a) Voir le Score

Le score du tournoi en cours est affiché

b) Voir la partie

Fichier Edition Jeux Options Affichage							
Partie							
	Sud	Est	Nord	Ouest	Sud	Est	Nord
8	V ♣	7 ♣	8 A	1 ♣			
9			10 ♥	5 A	10 A	11 A	
10		9 ♣	3 ♣	V ♣	C ♣		
11	2 ♣	R ♣	4 ♣	10 ♣			
12		7 ♦	EX	10 ♦	D ♦		
13	1 ♣	2 A	12 A	13 A			
14				2 ♣	17 A	R ♣	18 A
15			21 A	19 A	6 ♦	4 A	
16			20 A	4 ♣	4 ♦	16 A	
17			15 A	10 ♣	V ♦	8 ♦	
18			14 A	C ♣	C ♦	R ♦	
Nord réussit sa Garde de 14					Points de l'Ecart		
					Total		

La partie en cours est affichée avec, indiqués dans la colonne de droite, les points marqués par le preneur. Les points de l'écart ne sont comptés qu'à l'issue du dernier pli. Pendant un tournoi en donnes duplicatées, chaque fois que la partie est affichée, il est possible de visualiser la partie des autres participants en sélectionnant leur nom dans ce même menu Affichage.

Cet écran complexe permet de voir les conclusions de l'ordinateur durant la partie concernant la possession ou non des cartes par les joueurs :

c) Voir les Statistiques

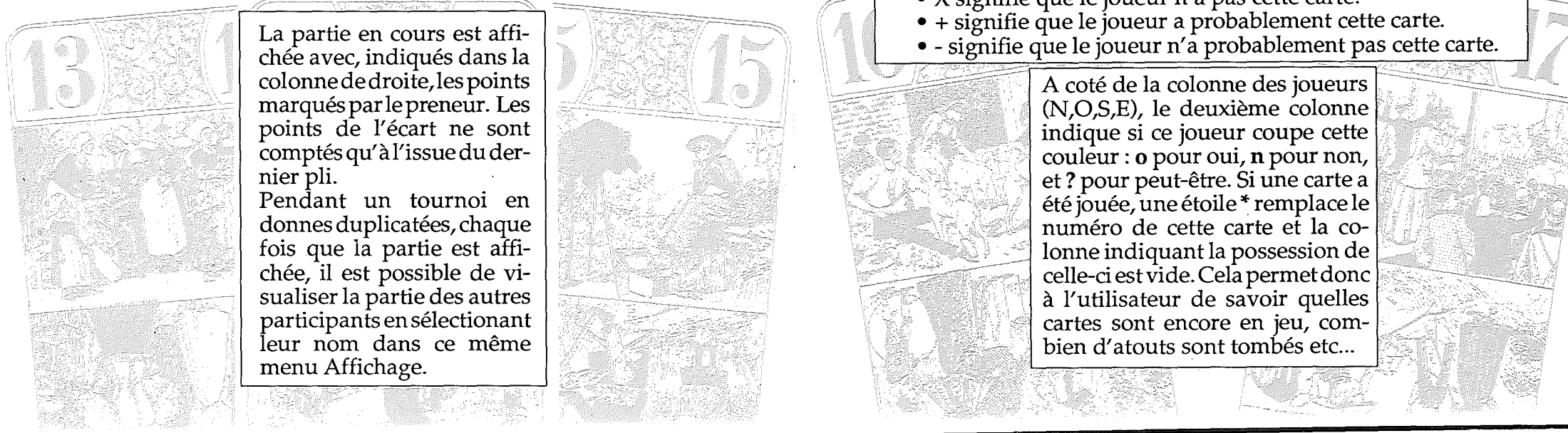
Fichier Edition Jeux Options Affichage																							
Statistiques de Nord																							
	A	EX	1	2	+	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
N	n	O	X	X		X	X	O	X	O	X	X	X	O	X	O	O	X	X	O	X	O	O
O	n	X	-				X	X					X	X	X				X	X	X	X	
S	n	X	+				X	X					X	X	X				X	X	X	X	
E	n	X	-				X	X					X	X	X				X	X	X	X	

♣	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	C	D	R	♦	+	2	+	4	+	6	7	8	9	10	V	C	
N	n	X	X	O	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X	N	n	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
O	n		X	X		X					X			O	n	X									X			
S	n		X	X		X					X			S	n	X									X			
E	n		X	X		X					X			E	n	X									X			

♥	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	C	D	R	♣	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	C	
N	n	X	X	O	O	X	X	O	X	X	X	X	O		N	n	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
O	n		X	X		X					X			O	n									X	X			
S	n		X	X		X					X			S	n									X	X			
E	n		X	X		X					X			E	n									X	X			

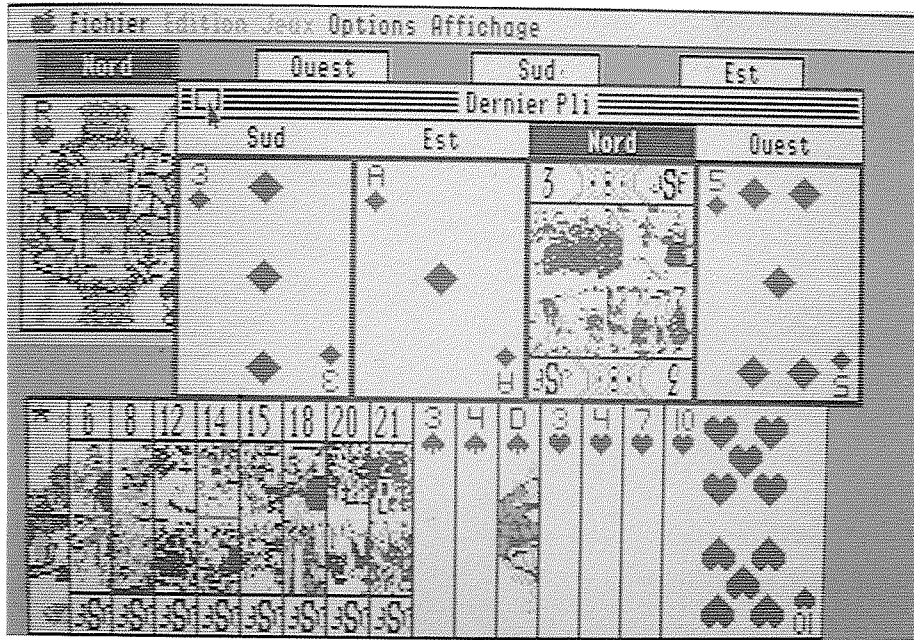
- O signifie que le joueur possède cette carte
- X signifie que le joueur n'a pas cette carte.
- + signifie que le joueur a probablement cette carte.
- - signifie que le joueur n'a probablement pas cette carte.

A coté de la colonne des joueurs (N,O,S,E), le deuxième colonne indique si ce joueur coupe cette couleur : o pour oui, n pour non, et ? pour peut-être. Si une carte a été jouée, une étoile* remplace le numéro de cette carte et la colonne indiquant la possession de celle-ci est vide. Cela permet donc à l'utilisateur de savoir quelles cartes sont encore en jeu, combien d'atouts sont tombés etc...



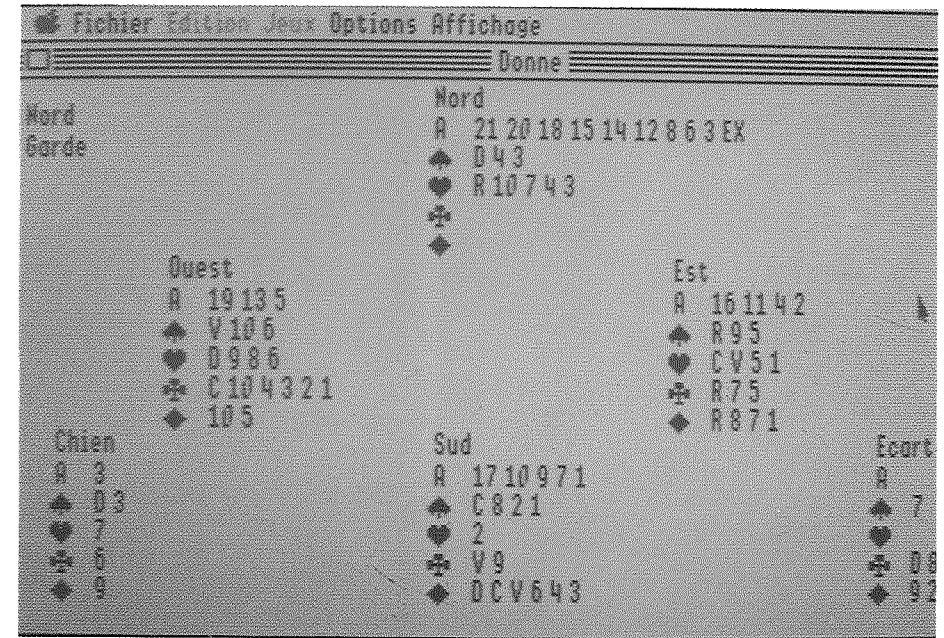
d) Voir Dernier Pli

16



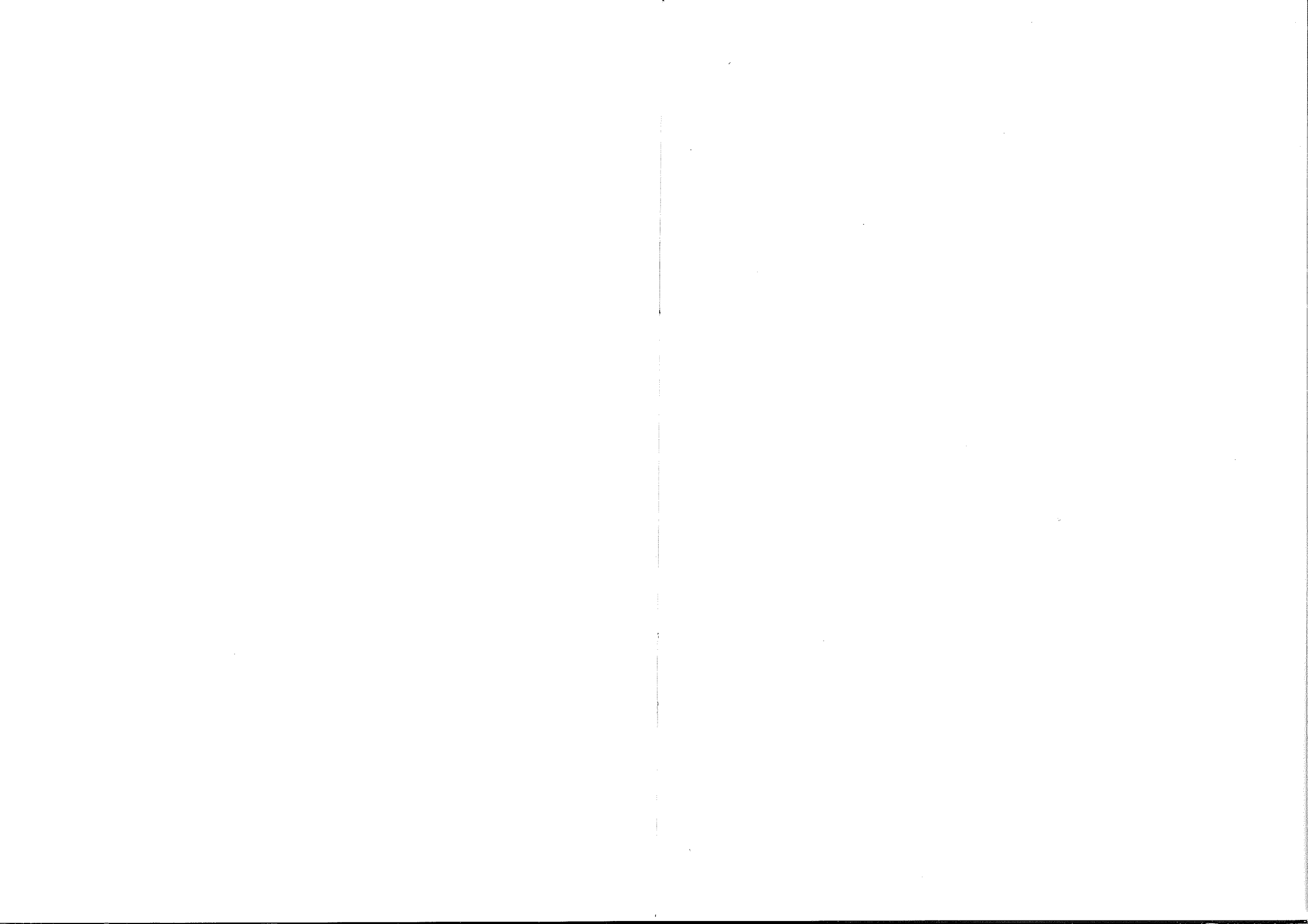
e) Voir Donne

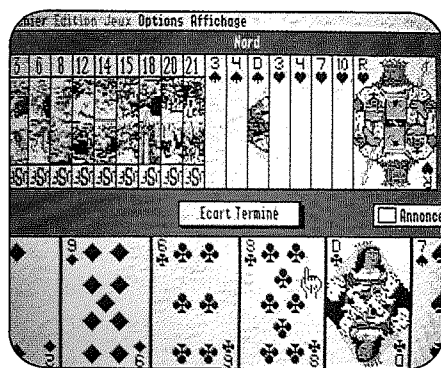
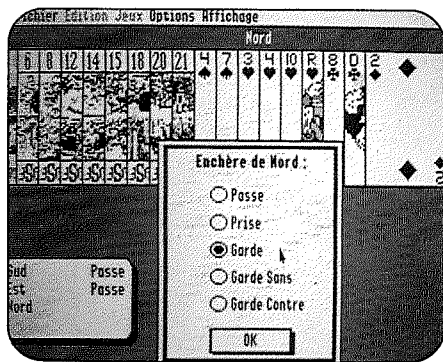
17



Conformément au règlement FFT, il est possible de visualiser à tout moment de la partie le pli précédent. Comme pour le jeu de la carte, le Preneur est en noir, les défenseurs en Blanc et le maître du pli encadré de rouge.

Cette option n'est accessible qu'à la fin d'une donne et avant la coupe pour la partie suivante. Cela permet par exemple de voir une donne où tous les joueurs ont passé ou bien l'écart effectué par le Preneur. L'option **IMPRESSION PARTIE** permet d'imprimer cet écran ainsi que la partie jouée. Pendant un tournoi en donne duplicatées, la donne affichée est celle du participant dont la partie est affichée. Cela permet donc de voir les différents Ecartés des participants au tournoi en sélectionnant dans le menu Affichage leur nom respectif.

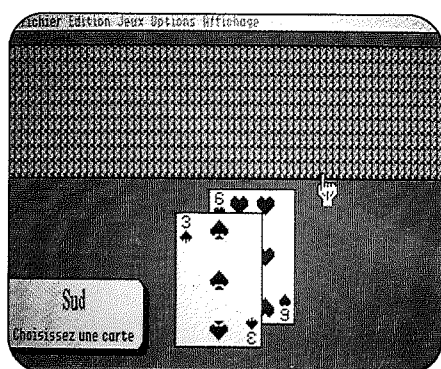




Partie

Sud	Est	Nord	Ouest	Sud	Est	Nord
V ♠	7 ♠	8 ♠	1 ♠			
		10 ♥	5 ♠	10 ♠	11 ♠	
	9 ♠	3 ♠	V ♠	C ♠		
	2 ♠	R ♠	4 ♠	10 ♠		
		7 ♠	EX	10 ♠	D ♠	
	1 ♠	2 ♠	12 ♠	13 ♠		
			2 ♠	17 ♠	R ♠	18 ♠
			21 ♠	19 ♠	6 ♠	4 ♠
			20 ♠	4 ♠	4 ♠	16 ♠
			15 ♠	10 ♠	V ♠	8 ♠
			14 ♠	C ♠	C ♠	R ♠

Nord réussit sa Garde de 14 Points de l'Ecart



sommaire

I-PRESENTATION	1	7	8) Jeu de la carte
		9	9) Fin de la partie
II- UTILISATION	2	10.	III- REFERENCES
1) Lancement du logiciel de Tarot	2		1) Menu Pomme
2) Début d'une partie	2		2) Menu Fichier
3) Choix du Donneur	2		3) Menu Edition
4) Coupe et Distribution des cartes	3	11	4) Menu Jeux
5) Enchères	4		5) Menu Options
6) Affichage du Chien	5	12	6) Menu Affichage
7) Ecart du Preneur	6	14	