

TAROT PRO 5 pour Windows

Copyright (c) Patrick Coscas, 1995-97

Logiciel recommandé par la Fédération Française de Tarot

Comment se procurer TAROT PRO ?

Règles officielles du TAROT

Quelques mots sur la stratégie de l'ordinateur

JEUX DISPONIBLES

A propos de TAROT PRO

Acquisition de la version complète de Tarot Pro 5

Pour obtenir la version complète de **TAROT PRO 5**, il vous suffit d'envoyer 200 FF en chèque ou mandat à son auteur :

Patrick COSCAS
138 rue Legendre
75017 Paris
FRANCE

Mise à jour des versions précédentes : 50 FF

Vous pouvez utiliser un BON DE COMMANDE.

Vous pouvez également commander par Carte Bleue sur Internet à l'adresse suivante :

<http://www.recreasoft.com>

Lorsque vous achetez la licence de ce logiciel, voici quelques uns des avantages dont vous bénéficiez :

- vous recevez rapidement la **version complète** de TAROT PRO comprenant toutes les options de jeu (dont plusieurs niveaux et la possibilité d'avoir, à la demande, un jeu de Garde, Garde sans ou Garde contre). De plus, vous pourrez jouer des **MILLIARDS** de parties (contre 12 seulement dans la version d'évaluation !) grâce à un générateur de donnes très performant.
- vous **respectez** le principe du logiciel shareware,
- vous **participez** à la rétribution de l'auteur,
- vous **contribuez** au développement de ce type de logiciel, peu cher et pouvant être testé avant achat,
- vous **encouragez** le développement du logiciel en libre essai français, avec comme conséquences principales **l'amélioration** et la **baisse des prix** de ces logiciels.

Remarque : le prix de TAROT PRO est très abordable comparé au prix des jeux du marché. De plus, on peut y jouer indéfiniment. Il s'adresse aux débutants comme aux "pro".

Si, après un tel discours, vous n'êtes pas persuadés de la nécessité d'acquérir la licence de TAROT PRO, c'est sûrement que ce logiciel ne vous plaît pas. Il ne vous reste plus alors qu'à détruire les fichiers que vous avez installés.

Pour plus de renseignements, vous pouvez visiter mon site WEB :

<http://www.recreasoft.com>

et me contacter sur Internet à l'adresse électronique suivante :

coscasp@recreasoft.com

A propos de Tarot Pro 5 pour Windows

TAROT PRO a été entièrement conçu et développé par Patrick COSCAS.

Remerciements à Thierry Bonnion pour ses conseils de pro.

Tarot Pro est un logiciel recommandé par la Fédération Française de Tarot.

Dernière version : 5.2 - 21 juillet 1997

Fédération Française de Tarot

Pour plus d'informations sur la FFT :

Fédération Française de Tarot
1 bis rue des Cornillons
71000 Chalon Sur Saône
Tél. : 03 85 93 66 15

Règles officielles du jeu de TAROT

Le Jeu

La Donne

Les Enchères

Le Chien

L ' Ecart

Le Jeu de la Carte

Le Petit au Bout

L'excuse

La Poignée

La valeur des cartes

Calcul des scores

Stratégie de l'ordinateur

Tarot Pro ne triche pas.

Chaque joueur a uniquement la vision de son jeu, comme dans une partie normale.

Le jeu de TAROT

Le TAROT se joue à 4 joueurs (il peut cependant se jouer également à 3 ou 5 joueurs avec quelques variantes dans les règles).

Un joueur - le **Preneur** - joue seul contre les trois autres - la **Défense** - qui sont donc solidaires. Le Preneur doit réaliser un certain nombre de points en fonction du nombre de Bouts (0, 1, 2 ou 3) qu'il possède. Ces points sont comptabilisés d'après les cartes formant les levées gagnées par le Preneur. Le but de la Défense est d'empêcher le Preneur de réaliser son contrat ou au moins de le limiter dans son gain.

La donne

Le donneur est le joueur ayant tiré la plus petite carte (la plus petite est l'As de Trèfle et la plus forte est le 21 d'atout). Le joueur ayant tiré l'Excuse doit retirer.

Le jeu doit être battu par le joueur en face du donneur.

La coupe est obligatoire par le joueur à gauche du donneur et la plus petite partie du paquet doit comporter au moins quatre cartes. Toute carte retournée pendant la distribution entraîne une nouvelle distribution par le même donneur.

Les cartes sont distribuées trois par trois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le Chien (6 cartes) est constitué au gré du donneur mais carte par carte et sans ni la première carte ni la dernière carte du paquet. Le jeu ne doit être relevé qu'une fois terminée la distribution ; chaque joueur vérifie alors qu'il a bien reçu 18 cartes en les comptant faces cachées avant de commencer à jouer. Le Petit seul atout dans la main annule la donne (Petit avec Excuse n'annule pas).

La donne passe à tour de rôle dans le sens du jeu (pour les tournois en donnes libres).

Les "bouts"

Les 3 bouts sont : le 21 d'atout, le 1 d'atout (appelé le Petit) et l'Excuse (notée souvent Exc).

Les enchères

Le joueur placé à la droite du donneur parie en premier : soit il "passe", soit il "prend". S'il passe, la parole est au joueur placé à sa droite et ainsi de suite. Si les quatre joueurs passent, la donne est redistribuée par le joueur placé à droite du précédent donneur.

Le preneur fait le pari de réaliser seul un certain nombre de points, qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possèdera à la fin de la partie (moins le Preneur a de Bouts, plus le nombre de points à réaliser est important).

Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- la **PRISE**

- la **GARDE**

Pour ces deux enchères, le Preneur dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec six cartes de son jeu (lors de l'Ecart).

- la **GARDE SANS LE CHIEN**

Le chien n'est pas découvert, mais les cartes le composant sont acquises au Preneur et lui seront comptabilisées en fin de partie.

- la **GARDE CONTRE LE CHIEN**

Le chien n'est pas découvert, mais les cartes le composant sont acquises à la Défense, à qui elles seront comptabilisées en fin de partie.

Il n'y a qu'un tour d'enchères ; chaque joueur ne peut donc parler qu'une seule fois, mais un joueur qui n'a pas encore passé peut faire une surenchère sur l'un de ses adversaires.

Le "chien"

Une fois les enchères terminées, le donneur donne les cartes du Chien, faces cachées, au Preneur qui, à ce moment-là, soit les retourne (s'il a tenté une Prise ou une Garde) pour que chacun en prenne connaissance, soit les range (s'il a tenté une Garde Sans ou une Garde Contre) en les laissant faces cachées.

L' écart

Le Preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des 6 cartes du Chien qu'il mêle à son jeu.

Puis il "écarte" 6 cartes parmi les 24 qu'il détient alors. Ces 6 cartes de l'écart restent secrètes durant le déroulement du jeu et seront comptabilisées au Preneur en fin de partie.

On ne peut écarter ni Rois ni Bouts ; on n'écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant à la Défense.

Une fois l'écart formé, le Preneur déclare "Jeu" et l'écart ne peut plus alors être modifié ni consulté.

La Poignée

Posséder une Poignée, c'est détenir dans sa main 10 atouts (simple Poignée) ou 13 atouts (double Poignée) ou 15 atouts (triple Poignée). Présenter une Poignée permet de marquer une prime supplémentaire en cas de gain mais engendre une pénalité en cas de perte.

Il n'est donc jamais obligatoire de présenter une Poignée.

La Poignée doit être présentée à son tour de jouer et juste avant de jouer sa première carte, et uniquement à ce moment-là. Elle doit être présentée dans l'ordre, toute entière et en une seule fois.

Le joueur qui présente l'Excuse dans une Poignée indique qu'il n'a pas d'autre atout ; la place de l'Excuse dans la Poignée est libre.

En défense, la Poignée est solidaire, la marque de chaque joueur de la Défense devant être identique.

La Poignée est donc comptée (en plus ou en moins) au camp qui la présente (ou le Preneur ou la Défense) ; le camp qui présente une Poignée en bénéficie en cas de gain, mais c'est son adversaire qui en bénéficie en cas de perte de ce camp.

Le Jeu de la Carte

L'entame (première carte jouée) est faite par le joueur placé à la droite du donneur (sauf en cas de chelem annoncé où c'est le Preneur qui entame). Chacun joue à son tour (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), le donneur jouant en dernier pour cette première levée. A partir de la deuxième levée, la première carte est jouée par le joueur qui vient de gagner la levée précédente.

Si la carte attaquée est une couleur (Pique, Coeur, Carreau ou Trèfle), on est obligé de fournir dans la couleur attaquée sans être obligé de monter.

Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur attaquée, on est obligé de couper ou de surcouper si un joueur précédent a déjà coupé ; si l'on ne possède pas d'atout supérieur à la coupe précédente, on est obligé de sous-couper. On ne peut défausser que si l'on ne possède ni carte dans la couleur attaquée, ni atout.

Si la carte attaquée est un atout, on est obligé de monter (même sur un partenaire) si on le peut ; si l'on ne peut pas monter, on est obligé de fournir à l'atout ; on ne défausse que si l'on ne détient pas d'atout.

Le joueur ne doit pas sortir de carte de son jeu avant son tour ; toute carte alors sortie est considérée comme jouée.

Tant que le pli en cours n'est pas retourné, tout joueur peut examiner le pli précédent. Le Preneur ramasse ses propres plis.

En Défense, c'est le joueur placé en face du Preneur qui ramasse tous les plis réalisés par la Défense.

Calcul des scores

A la fin de la partie, on compte les points contenus dans les levées du Preneur d'une part, et dans celles de la Défense d'autre part.

Le total est toujours de 91 points. Pour gagner son contrat, le Preneur doit réaliser un nombre de points minimum qui est fonction du nombre de Bouts qu'il possède dans ses levées à la fin de la partie (en cas de Garde sans le chien, les points du chien sont ajoutés aux levées du Preneur). Si le nombre de points est exactement réalisé, le contrat est "juste fait" ; si le nombre de points est supérieur, les points supplémentaires sont des points de gain ; si le nombre de points est inférieur, le contrat est chuté et le nombre de points manquants correspond à des points de perte.

Tout contrat valant arbitrairement 25 points, on rajoute 25 points au nombre de points de gain ou de perte.

Ce nouveau total est assorti d'un coefficient selon le contrat demandé :

- en cas de PRISE, ce total est inchangé,
- en cas de GARDE, ce total est multiplié par 2,
- en cas de GARDE SANS, ce total est multiplié par 4,
- en cas de GARDE CONTRE, ce total est multiplié par 6.

Prime de "Petit au bout" :

En cas de "Petit au bout", le camp qui a fait la dernière levée bénéficie d'une prime de 10 points, multipliée par le coefficient du contrat (1, 2, 4 ou 6).

Cette prime est accordée quel que soit le résultat du coup.

La marque en donnes libres

Chaque défenseur marque un même nombre de points : en négatif si le Preneur gagne, en positif si le Preneur chute.

Le Preneur marque 3 fois ce total, en positif s'il a gagné, en négatif s'il a chuté.

Le total des 4 scores du Preneur et de chacun des 3 défenseurs est donc égal à 0.

Exemple :

Le Preneur annonce une GARDE. Il possède 2 bouts et réalise 48 points. Il a donc 7 points au dessus du contrat de 41 points pour 2 bouts. Son score est donc de : $(25 + 7) * 2 * 3 = 192$ points. Le coefficient multiplicateur 2 est le coefficient de l'enchère (2 pour une GARDE) et le coefficient 3 provient du fait que chacun des 3 défenseurs aura le même score négatif. Chaque défenseur aura en effet un score négatif de $(- 25 - 7) * 2 = - 64$ points.

L' Excuse

L'Excuse n'a aucune valeur d'atout. Elle sert d'appoint (en "s'excusant") pour le joueur qui la possède et qui peut la jouer à toute levée en remplacement de n'importe quelle carte, soit à l'atout, soit dans une couleur. Elle reste la propriété du joueur qui la détient ; si l'adversaire gagne le pli dans lequel se trouve l'Excuse, celle-ci est remplacée dans le pli par n'importe quelle carte basse prise dans les levées précédemment acquises par le camp du détenteur de l'Excuse.

Si l'Excuse est jouée par celui qui commence, ce sera la carte fournie par le joueur suivant qui déterminera la couleur jouée.

L'Excuse ne doit pas être menée au bout, sinon elle change de camp.

Exception : pour gagner un chelem (demandé ou non), le Preneur détenteur de l'Excuse doit obligatoirement faire tous ses plis et jouer l'Excuse en dernier ; en conséquence, dans ce cas là, le Petit sera considéré au bout s'il est mené à l'avant-dernier pli. En cas de chelem, si l'Excuse est détenue par la Défense elle sera jouée régulièrement avant la dernière levée et restera acquise à la Défense (elle comptera pour 4 points et un Bout).

Le Petit au Bout

Le Petit est un Bout qui peut passer d'un camp à l'autre. Il appartient au camp qui remporte la levée le contenant. Si le Petit fait partie de la dernière levée - on dit qu'il est "au bout" - il appartient au camp qui remporte cette dernière levée (quel que soit le résultat du coup) et entraîne une prime pour ce camp. En Défense, la prime de "Petit au bout" est collective.

Valeur des Cartes

Les points se comptent toujours par 2 cartes.

Deux cartes basses comptent pour 1 point ($1/2$ point + $1/2$ point).

Un Honneur (Roi, Dame, Cavalier ou Valet) ou un Bout (Petit, Excuse ou 21) se compte avec une carte basse.

Pour gagner la partie, le Preneur doit faire avec :

- 3 Bouts :	36 points
- 2 Bouts :	41 points
- 1 Bout :	51 points
- 0 Bout :	56 points

Le jeu compte 91 points pour 78 cartes.

Les 3 Bouts :

le 21 d'atout,

le 1 d'atout ou Petit,

l'Excuse,

valent chacun 5 points (4 points $1/2$ + $1/2$ point d'une carte basse).

Les 4 Rois valent chacun 5 points (4 points $1/2$ + $1/2$ point d'une carte basse).

Les 4 Dames valent chacune 4 points (3 points $1/2$ + $1/2$ point d'une carte basse).

Les 4 Cavaliers valent chacun 3 points (2 points $1/2$ + $1/2$ point d'une carte basse).

Les 4 Valets valent chacun 2 points (1 point $1/2$ + $1/2$ point d'une carte basse).

Les 40 cartes basses qui restent valent chacune $1/2$ point, soit 1 point pour 2 cartes basses.

Logiciels disponibles

TAROT PRO est un superbe jeu de tarot à quatre. Il s'adresse aux débutants comme aux professionnels. Il vous permettra de progresser tout en vous amusant.
Logiciel recommandé par la FFT (Fédération Française de Tarot) et plébiscité par la presse française.

Prix de la version complète (version 5.2, juillet 1997) : 200 FF

TARODIVINO est un logiciel de tarot divinatoire. Il réalise de véritables interprétations. Il intègre plusieurs types de tirages : tirage en croix, tirage en 10 maisons, tirage des gitans. Il vous donnera des "prédictions" sur les thèmes de l'amour, des projets, de la santé, des relations personnelles, etc.

Prix de la version complète (version 1, août 1997) : 250 FF

POKER PRO pour Windows est un "Vidéo Poker". Brelan, Full, Carré et pourquoi pas quinte royale ! Ambiance de casino garantie !

Prix de la version complète : 150 FF

BICASE pour Windows est un jeu de réflexion original. Ce solitaire se joue sur un damier. Le but du jeu est de réaliser des alignements de pions de couleur identique en opérant des déplacements et permutations de pions.

Prix de la version complète : 100 FF

HEXAMIND pour Windows est un casse-tête. Le but du jeu est de reconstituer une figure à partir d'hexaminos (pièces composées de 6 carrés).

Prix de la version complète : 100 FF

REKO pour Windows est un jeu de reflexe original. Le but du jeu est de reconnaître des figures formées de formes et de couleurs.

Prix de la version complète : 100 FF

POC pour Windows est un jeu de réflexion original. Ce jeu se joue soit seul contre l'ordinateur, soit à deux. POC est un jeu de damier où le but est de prendre les pions de l'adversaire en les entourant d'au moins 5 de ces propres pions.

Prix de la version complète : 100 FF

Tous ces logiciels fonctionnent sous Windows 3.1, 3.11 et 95. Ils sont entièrement en langue française et disposent d'une aide complète sous Windows.

Pour vous les procurer, envoyez votre règlement en chèque ou mandat à :

Patrick Coscas
138 rue Legendre
75017 Paris
France

Vous recevrez d'ici quelques jours par courrier les versions complètes de ces logiciels.

Vous pouvez télécharger les versions d'évaluation sur ce site Internet :

<http://www.recreasoft.com>

Patrick Coscas
Auteur de logiciels en libre essai

Pour me joindre sur Internet :
Email : coscasp@recreasoft.com
Site Web : <http://recreasoft.com>

Pour me joindre par courrier :
Patrick Coscas
138 rue Legendre
75017 Paris
FRANCE

Pour me joindre par téléphone (portable) :
Tél. : 06 11 87 59 64

Patrick Coscas
Game and Astrologic Developer & Editor

To contact me on Internet :

Email : coscasp@recreasoft.com

Site Web : <http://recreasoft.com>

or by postal mail :

Patrick Coscas

138 rue Legendre

75017 Paris

FRANCE

or even by phone :

Phone : 33 6 11 87 59 64

Available Softwares

Please go to my internet site for more details :

<http://www.recreasoft.com>

