

# Belote Expert

Pressez F1 pour apprendre à utiliser l'aide



[Vue générale](#)



[Règles de la Belote](#)



[Tutorial \(Partie commentée\)](#)



[Conseils & Stratégie](#)



[Interface & Menus](#)



[Problèmes & Installation](#)



[Informations diverses](#)



[Enregistrement](#)



[Autres produits](#)

# Règles



Résumé



La donne



La prise



Le jeu de la carte



Les annonces



Ordre et valeur des cartes



La marque



Variantes

## Règles: les annonces

[Retour à l'aide](#)

Certaines combinaisons de cartes peuvent vous rapporter des points. Attention: une carte ne peut compter que pour une seule annonce à la fois, sauf pour la belote. Elles sont listées ci-dessous de la plus forte à la plus faible:

### • Le Carré



4 cartes de même hauteur. La valeur d'un carré dépend de sa hauteur:

- 4 Valet: 200 Points
- 4 Neufs: 150 Points
- 4 As: 100 Points
- 4 Dix: 100 Points
- 4 Rois: 100 Points
- 4 Dames: 100 Points

Les carrés de 7 et 8 ne valent rien.

Un carré de 100 points est plus fort qu'un cent.

### • Le Cent (ou quinte)



5 cartes qui se suivent dans la même couleur en respectant l'ordre suivant: 7 8 9 10 Valet Dame Roi As.

Valeur: 100 points.

### • Le Cinquante (ou quatrième)

4 cartes qui se suivent dans la même couleur .

Valeur: 50 points.

### • La Tierce



3 cartes qui se suivent dans la même couleur .

Valeur: 20 points.

### • Déclaration

Chaque joueur déclare ses annonces en posant sa première carte (attention à ne pas les oublier). Il déclare juste la nature de son annonce sans en indiquer la hauteur.

### • Résolution

Lorsque la première carte du deuxième pli est jouée, on procède à la résolution des annonces . En effet, les annonces d'un seul camp peuvent être prises en compte: celui qui montre l'annonce la plus haute.

En cas d'égalité (ex: tierce contre tierce) c'est l'annonce qui possède la carte la plus élevée qui l'emporte: une tierce à l'as bat une tierce à la dame.

En cas de nouvelle égalité, une annonce à l'atout est supérieure.

Si on ne peut toujours pas départager les deux camps, il y a "égalité" et aucune annonce ne compte, même s'il y en avait encore d'autres, plus faibles.

Le camp qui possède les meilleures annonces doit alors les exposer.

### • Renonce

Si un joueur se révèle incapable de montrer les combinaisons qu'il a annoncées, il y a renonce: le camp adverse marque les points qu'il a annoncés.

### • La Belote

Il s'agit du roi et de la dame d'atout réunis dans la même main.

Valeur: 20 points.

La belote est une annonce particulière:

- elle s'annonce au moment où l'on joue la première de ces deux cartes par "Belote", puis,

optionnellement, lorsque l'on joue la seconde carte: "Rebelote".

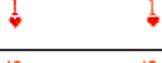
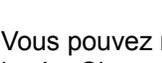
- elle ne participe pas à la résolution des annonces car elle compte toujours.

- elle est imprenable: même en cas de chute, le preneur marquera ces 20 points.

## Règles: ordre et valeur des cartes

[Retour à l'aide](#)

L'ordre et la valeur des cartes varient selon qu'il s'agisse de l'atout ou d'une autre couleur. Un atout est toujours supérieur à une autre couleur.

<b>ATOUT</b>		<b>AUTRE</b>	
	<b>20</b>		<b>11</b>
	<b>14</b>		<b>10</b>
	<b>11</b>		<b>4</b>
	<b>10</b>		<b>3</b>
	<b>4</b>		<b>2</b>
	<b>3</b>		<b>0</b>
	<b>0</b>		<b>0</b>
	<b>0</b>		<b>0</b>
	<b>0</b>		<b>0</b>

Vous pouvez retrouver ces valeurs à la fin d'un pli en cliquant sur la médaille qui orne la meilleure carte jouée. Si vous ne pouvez pas voir cette médaille, assurez-vous que vous avez bien coché l'option "Voir vainqueur pli" du menu.

## **PELLENC**

77 rue Haute

95170 DEUIL-LA-BARRE

FRANCE

E-Mail: [pellenc@kagi.com](mailto:pellenc@kagi.com), [LRpellenc@compuserve.com](mailto:LRpellenc@compuserve.com)

Site Web: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/LRpellenc/belotexp.htm>

Tél: 06 14 58 44 93 uniquement de 19 à 20h du lundi au vendredi

## Règles: résumé

[Retour à l'aide](#)

Deux équipes de deux joueurs (NORD/SUD contre EST/OUEST) s'affrontent en une partie en 1000 points.

### • **Prise**

Après la donne, les joueurs entament un tour de prise où chacun peut soit passer soit prendre à la couleur d'atout de son choix.

Le camp qui a pris devient le "preneur" et doit réussir son contrat au cours du jeu de la carte.

### • **Jeu de la Carte**

Les règles à respecter sont les suivantes:

- l'entame est réalisée par le joueur qui vient de remporter le dernier pli.
- on doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède
- si l'on en possède pas, on est tenu de couper en jouant un atout sauf si le partenaire est maître.
- si on doit jouer de l'atout, on est obligé de monter à l'atout, c'est-à-dire mettre un atout plus fort que celui qui est sur le tapis.

Remarques:

- les combinaisons ("annonces") doivent être annoncées au premier pli
- le dernier pli offre un bonus de 10 points, ou 100 points en cas de capot
- le pli est remporté par le joueur qui a joué la plus forte carte à l'atout ou, à défaut, à la couleur demandée. Vous pouvez cliquer sur la médaille qui orne la meilleure carte jouée pour visualiser l'ordre et la valeur des cartes.

### • **Fin de la donne**

Les points sont comptabilisés après que le dernier pli ait été ramassé.

Tous les détails peuvent être visualisés dans le tableau des scores.

### • **Conseils et analyse**

Vous pouvez à tout moment bénéficier d'un conseil personnalisé en cliquant sur le bouton représentant une ampoule.

Vous pouvez également voir l'analyse de l'ordinateur en cliquant sur la carte qu'il a jouée ou même sur son enchère.

## Règles: donne

[Retour à l'aide](#)

Pour la première partie, un donneur est tiré au sort. Les cartes sont mélangées au départ et coupées avec un minimum de deux cartes par le joueur à gauche du donneur. Le donneur distribue d'abord trois cartes à chacun en commençant par le joueur à sa droite, puis deux cartes (ou 2 puis 3).

Dans le cas de la retournée, le donneur retourne alors la carte suivante et la place en évidence sur le tapis.

Le joueur situé à droite du donneur est le premier à parler puis à jouer; on dit qu'il a la "main". Le tour de prise peut commencer.

### **Important!**

Les cartes ne sont jamais mélangées entre les donnes sauf s'il y a accord entre les deux camps. Cependant, le programme les brasse automatiquement après 4 donnes sans prise.

## Règles: prise

[Retour à l'aide](#)

### • Tour de prise

Les joueurs s'expriment chacun à leur tour en commençant par le joueur placé à droite du donneur. Chaque joueur peut:

- soit passer son tour

- soit prendre en désignant clairement l'atout qu'il choisit. A ce moment, le tour de prise est terminé: il n'y a pas de surenchères comme à la belote bridgée (la coinche).

### Retournée

Pour le premier tour, l'atout ne peut être que celui de la carte retournée.

Si les 4 joueurs passent, un second tour commence où l'atout peut être choisi parmi les trois autres couleurs.

Si les 4 joueurs passent de nouveau, le donneur rassemble les cartes, puis les coupe pour le joueur placé à sa droite qui devient le nouveau donneur.

Lorsqu'un joueur prend, le donneur lui donne la carte retournée, puis distribue 3 cartes à chacun (sauf au preneur: 2 + la retournée) en commençant par le joueur à sa droite (qui n'est pas forcément le preneur).

### Vache

Il n'y a qu'un seul tour de parole durant lequel l'atout peut être n'importe laquelle des 4 couleurs. Le dernier à parler est obligé de prendre si personne n'y est allé, quelles que soient ses cartes: il est la "vache".

Après la prise, chaque joueur reçoit ses 3 dernières cartes.

### • Contrat

En prenant, le joueur s'engage simplement à réaliser plus de points que la défense.

Précision: Le nombre de points comprend non seulement les points remportés lors des plis, mais aussi les annonces éventuelles dont il faudra donc tenir compte.

## Règles: le jeu de la carte

[Retour à l'aide](#)

Après le tour de prise, les preneurs vont tenter de réaliser leur contrat au cours du jeu de la carte. Le joueur placé à droite du donneur joue la carte de son choix; la couleur de cette carte fixe la couleur demandée. Les autres jouent chacun à leur tour en respectant les règles suivantes:

### • Règles

1. On doit toujours fournir la couleur demandée à l'entame si l'on en possède
2. Si l'on ne possède pas de carte dans la couleur demandée, deux cas se présentent:
  - le partenaire est maître (il a joué la meilleure carte sur le tapis): on peut alors jouer n'importe quelle carte; on se "défausse". On peut également couper si bon nous semble.
  - le partenaire est maître ou n'a pas encore joué: on est tenu de couper en jouant un atout si l'on en possède, sinon on se défausse en jouant n'importe quelle carte.
3. Si l'on est conduit à jouer de l'atout, on est obligé de "monter" à l'atout, c'est-à-dire mettre un atout plus fort que celui qui est déjà sur le tapis. Si cela s'avère impossible, on devra choisir un atout plus faible.
4. Il existe une dérogation à cette dernière règle: si les joueurs ont convenu qu'on ne "pissait" pas à l'atout (voir [Variantes](#)), il n'est pas demandé de couper si l'on est incapable de surmonter l'atout d'un adversaire ayant déjà coupé: on peut alors se défausser. Attention! Si l'atout EST la couleur demandée, il faut obligatoirement jouer atout si on en possède, quelle que soit sa hauteur.

### • Fin du pli

Le pli est remporté par le joueur qui a joué la plus forte carte à l'atout ou, à défaut, à la couleur demandée. Vous pouvez cliquer sur la médaille qui orne la meilleure carte jouée pour visualiser l'ordre et la valeur des cartes.

L'entame du pli suivant est réalisée par le joueur qui vient de remporter le dernier pli.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on procède au calcul de la marque.

### • Remarques

Les combinaisons ("annonces") doivent être annoncées au premier pli et montrées après que la première carte du second pli ait été jouée.

Le dernier pli offre un bonus de 10 points, ou 100 points en cas de capot.

## Règles: la marque

[Retour à l'aide](#)

Lorsque le dernier pli vient de se jouer, chaque camp procède au décompte de ses points en additionnant les points des cartes qu'il a remporté aux points des annonces. Le programme présente un décompte détaillé de la marque.

### • Dix de Der

Un bonus spécial de 10 points appelé "Dix de Der" est attribué au camp qui remporte le dernier pli. En cas de "Capot", c'est-à-dire si l'adversaire n'a remporté aucun pli, ce bonus est de 100 points, ce qui porte le nombre total de points du jeu à 252 au lieu de 162.



### Contrat réussi

Si les preneurs remplissent leur contrat, chaque camp marque ses points réalisés (plis+annonces) .



### Litige

En cas d'égalité parfaite au score (Exemple: 81-81), il ya "litige": la défense marque ses points, mais les points des preneurs sont remis en jeu et seront offerts en bonus aux vainqueurs de la prochaine prise.



### Chute

En cas de chute, les preneurs ne marquent rien, excepté la belote qui est imprenable. Leurs adversaires marquent 160 points de chute + leurs annonces + les annonces des preneurs.

### • Fin de la partie

Le premier camp atteignant 1000 points remporte la partie.

Si les deux camps atteignent les 1000 ensemble, c'est celui qui a le plus de points au-delà de 1000 qui remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, une dernière donne départage les deux camps.

## Règles: variantes

[Retour à l'aide](#)

Ce programme pratique les règles du jeu de Belote les plus couramment rencontrées en France. Toutefois, il est courant que ces règles changent quelque peu d'une région à l'autre voire même d'une ville à l'autre. Nous aimerions connaître les variantes jouées dans d'autres régions afin de pouvoir éventuellement les implémenter dans le programme.

### • **Prise**

#### **La Retournée**

C'est la variante la plus connue de la belote: une carte est retournée pour aider les joueurs à faire leur choix lors du tour de prise. Cette carte sera distribuée au preneur.

#### **La Vache**

La vache est la variante officielle des concours de belote dans la région de Mâcon (au moins). Elle se joue exclusivement sans annonces, en 1000 points et en pissant à l'atout. Il n'y a pas de carte retournée et le dernier à parler (le donneur) est obligé de prendre: il est "la vache". Cette variante est plus hasardeuse et plus difficile que la retournée, notamment dans le jeu de la carte.

### • **Pisser à l'atout**

Si cette option est cochée, on doit couper à l'atout même si on ne peut surmonter sur l'adversaire. En principe, la Belote se joue en pissant à l'atout.

### • **Jeu sans annonces**

Les combinaisons ne comptent plus, à l'exception de la belote.

### • **Score: compter annonce**

Si vous décochez cette option, les annonces serviront uniquement à réussir une prise mais ne seront pas comptabilisées dans le score, à l'exception de la belote.

### • **Score: compter belote**

Si vous décochez cette option, la belote servira uniquement à réussir un contrat mais ne sera pas comptabilisés dans le score.

### • **Partie en: xxx points**

Vous pouvez changer ici le nombre de points nécessaires pour remporter une partie. En général, une partie se joue en 1000 points sans annonces et en 1500 points avec.

### • **Sens du jeu**

- Horaire: le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre
- Antihoraire: l'inverse

### • **En prévision:**

Prises à "Sans Atout" et "Tout Atout" en option.

## Vue Générale



### Description

La Belote est le jeu de carte national de loin le plus répandu en France avec parfois quelques variantes d'une région à l'autre. C'est un jeu de levées (plis) où l'atout est choisi au début de chaque donne.



### Jeu

Le jeu est séparé en deux phases distinctes:

- la prise où chacun essaie de déterminer l'atout en fonction des cartes qu'il a reçues.
- le jeu de la carte où les preneurs vont maintenant tenter de battre leurs adversaires avec l'atout qu'ils ont choisi.



### Belote Expert

Ce programme permet aux débutants de découvrir ce jeu passionnant grâce à ses fonctions d'analyses et conseils personnalisés. Il offre des possibilités d'entraînement très complètes aux amateurs et une opposition redoutable aux experts (100 Ko de code efficace).

Son interface conviviale et intuitive en fait un logiciel très agréable à utiliser.

Le programme reprend une bonne partie du moteur de jeu de Belote Bridgée qui a déjà fait ses preuves, et dont il pourra bénéficier de toutes les évolutions futures. Il a été toutefois largement retouché pour s'adapter aux règles de la Belote, notamment pour la prise ainsi que pour le jeu de la carte: prise en compte de la carte retournée (vue par tout le monde), jeu en conditions difficiles (comme à la vache où on peut souvent être le preneur en ayant des mauvaises cartes).



### Shareware

Belote Expert vous est présenté selon le concept du shareware: "Essayer avant d'acheter". Vous pouvez tester le jeu comme bon vous semble mais si vous souhaitez le conserver, vous êtes tenu de vous enregistrer auprès des auteurs.



### Limitations

Afin d'encourager les enregistrements, le jeu a été volontairement limité dans sa version d'évaluation:

- seul le niveau débutant permet d'accéder à toutes les fonctions du logiciel
- le niveau amateur permet de jouer des donnes préparées et numérotées sans limitations, mais pas de parties complètes.
- vous pouvez tester le niveau expert en jouant une donne numérotée parmi les 20 accessibles (1 000 000 en niveau débutant).
- si vous n'êtes pas convaincu, vous pouvez jouer autant de donnes préparées que vous le souhaitez et tendre des pièges à l'ordinateur en niveau expert, mais vous devrez distribuer toutes les cartes du(des) joueur(s) humain(s) manuellement.

Bien entendu, la version enregistrée n'a aucune de ces limitations.

## **Licence**

### **• Définition du shareware**

Un SHAREWARE est un logiciel dont le mode de distribution, choisi par l'auteur, permet à l'utilisateur de le tester avant de l'acheter. Si le programme vous convient et que vous continuez à l'utiliser après la phase de test, vous avez l'obligation morale vous enregistrez auprès de l'auteur en l'échange d'une certaine somme, suivant les modalités qu'il aura lui-même définies.

### **• Belote Expert**

Ce logiciel est un SHAREWARE, ce qui signifie que la version d'évaluation peut être testée et distribuée LIBREMENT sous les conditions suivantes:

- le programme doit être diffusé sous la forme de son fichier auto-extractible initial dans son intégrité. Exception possible: vous pouvez enlever le fichier VBRUN300.DLL de l'auto-extractible si vous le fournissez par ailleurs sur le même support en indiquant la marche à suivre aux utilisateurs.
- les différents fichiers accompagnant le jeu (du type \*.DLL, \*.VBX ) ne soient utilisés que dans le but de faire fonctionner Belote Expert.

- aucune rémunération ne soit perçue pour la distribution de ce programme en dehors des frais inhérents aux supports et logistique nécessaires à sa distribution. Quiconque désirant tirer un profit direct de la commercialisation de Belote Expert doit passer un accord écrit avec l'auteur.

- si vous êtes un distributeur de sharewares non contacté directement par les auteurs et que vous voulez inclure Belote Expert dans vos publications, vous devez simplement envoyer un E-Mail (ou un courrier) aux auteurs (voir adresse en début de fichier) contenant:

- nom de la publication:
- support de la publication: (CD-ROM, BBS...)
- date approximative de lancement du support:
- tirage (sauf si confidentiel):
- adresse où envoyer nos mises à jour et autres produits:

### **• Version enregistrée**

L'enregistrement s'effectue au moyen d'un code correspondant aux lettres du nom de l'utilisateur. Il est expressément interdit de communiquer ces informations (code+nom) à tout autre personne ou par quelque moyen que ce soit.

### **• Droits**

Ce logiciel appartient à PELLENC et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France, les dispositions des traités internationaux, ainsi que toutes les autres législations nationales applicables. Nul n'a le droit de reconstituer la logique du programme, décompiler, désassembler totalement ou partiellement ou encore modifier le logiciel.

### **• Responsabilités**

Belote Expert est fourni "tel quel" et en aucun cas PELLENC ne pourra être tenu pour responsable de tout dommage de quelque nature que ce soit, notamment en cas de perte d'exploitation, perte de données ou tout autre perte financière résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser Belote Expert. En tout état de cause, la responsabilité de PELLENC ne pourra excéder le montant effectivement payé pour l'acquisition de la licence du logiciel.

## **Enregistrement**

Ce logiciel est un SHAREWARE, ce qui signifie que la version d'évaluation peut être testée et distribuée librement à condition de respecter la licence. Cependant, si ce jeu vous plaît et que vous décidez de le garder par la suite, vous devez vous enregistrer auprès de l'auteur pour un montant de 100 FF.

Si vous êtes déjà un utilisateur enregistré de Belote Bridgée du même auteur, le prix de la licence n'est que de 50 FF. Lorsque nous recevons votre commande, nous vous expédions un code d'enregistrement qui permettra de débrider le programme.



### **Pourquoi vous enregistrer**

- Vous obtenez la version complète jouable dans tous les niveaux.
- Toutes les futures versions de Belote Expert seront gratuites pour les utilisateurs enregistrés avec notamment:
  - amélioration de l'intelligence artificielle
  - match à distance où l'ordinateur joue les mêmes donnes dans les mêmes conditions
  - prises à "Sans Atout" et "Tout Atout"
  - corrections de bugs éventuels
  - et bien sûr: vos suggestions.
- Vous obtenez un jeu passionnant et de bonne qualité pour un prix très raisonnable.
- Vous pourrez bénéficier d'un tarif spécial sur la Belote Bridgée (50 FF au lieu de 100 FF, ou directement: 150 FF les deux jeux).
- Vous encouragez les auteurs à améliorer le programme et à sortir de nouveaux logiciels de qualité.
- Au bureau, cela vous changera du solitaire!



### **Comment vous enregistrer**

Sélectionnez "Enregistrement" dans le menu d'aide. Sélectionnez "Bon de commande". Imprimez ou recopiez le formulaire puis envoyez-le accompagné de votre règlement par chèque ou mandat à PELLENC.

Si vous résidez hors de France, vous pouvez payer par Eurochèque moyennant 65 FF supplémentaires dûs aux frais d'encaissement.



### **Entrez votre code**

Lancez le programme puis entrez vos nom et code en bas à gauche. Attention! Le code étant calculé à partir des lettres de votre nom, vous devez entrer celui-ci de la même façon qu'il apparaît dans les instructions reçues.

## Stratégie & Conseils



### Prise

Les facteurs principaux à prendre en compte sont le nombre et la hauteur des atouts: le valet et/ou le neuf accompagnés de 2 ou 3 atouts constituent souvent une base minimum. Egalement: cartes maîtres (As ou dix second), main, annonces (mais prévoir qu'elles pourraient être battues par celles de l'adversaire), risque à prendre ou non en fonction du score...

Il ne faut pas attendre d'avoir 5 ou 6 atouts maîtres pour prendre: vous avez un partenaire qui peut vous aider et, de plus, 2 ou 3 nouvelles cartes vont vous être distribuées. Celles-ci peuvent vous faire gagner la partie ou vous couler. Il y a donc un facteur chance très important, mais quoiqu'il en soit, gardez à l'esprit que vous devez seulement faire plus de points que l'adversaire et donc, que si vous avez déjà quelques bonnes cartes, vous avez nettement plus de chances de réussir votre coup que d'être pris.

#### • La retournée

Si vous êtes le premier à parler, vous êtes placés "sous le robinet" (sauf si le jeu vient d'être mélangé): les premières cartes qui vont être distribuées ont de bonnes chances d'appartenir au même pli que la carte retournée et donc d'être de la même couleur, ce qui pourrait vous procurer de nouveaux atouts en cas de prise. Vous pouvez en tenir compte pour votre jugement.

Si vous jouez avec les annonces, la carte retournée peut vous en procurer une bonne: ne laissez alors pas passer cette chance.

#### • La vache

Cette variante est beaucoup plus difficile que la précédente: d'abord vous ne voyez que 5 cartes au lieu de 6 pour faire votre choix, et si vous êtes la vache, vous pouvez être obligé de prendre avec un jeu minable. Si vous êtes le partenaire de la vache, essayez de vous "forcer" un peu pour prendre et ainsi dévacher votre partenaire. Au contraire, si vous êtes l'avant-dernier à parler, ne prenez qu'avec un bon jeu ou laissez la vache se débrouiller.

Utilisez à bon escient la fonction "Terminer jeu de la carte" pour acquérir de l'expérience: vous pouvez participer à la prise et laisser l'ordinateur terminer la partie pour voir le résultat.



### Jeu de la carte

#### • Stratégie du preneur

Le preneur a en principe plus d'atout que les autres accompagnés de quelques cartes maîtres (as, longues). Il doit donc impérativement FAIRE TOMBER LES ATOUTS (c'est-à-dire épuiser ceux de l'adversaire) en jouant atout dès qu'il le peut; ainsi il récolte quelques points mais surtout il pourra jouer ses cartes maîtres sans craindre de se faire couper, tandis que lui pourra couper celles des autres. Pour ce faire, il est très utile de compter les atouts et de savoir en permanence qui a encore de l'atout, combien et lesquels. Cela vient naturellement avec l'habitude.

Toutefois, dans le cas de la "vache", il arrive souvent que n'étant pas du tout maître à l'atout, le preneur soit contraint de jouer comme un défenseur, ce qui peut donner lieu à des parties très curieuses.

#### • Stratégie des défenseurs

A l'inverse, ceux-ci doivent essayer de passer leurs as dès qu'ils en ont la possibilité; en effet, au cours du jeu, le preneur va chercher à se défausser de petites cartes pour pouvoir couper ensuite l'as correspondant. Les défenseurs ne doivent PAS jouer atout pour ne pas faire le jeu du preneur.

#### • Dix de der

Il faut viser le bonus de 10 points accordé pour le dernier pli, ce qui pourra guider vos choix.

#### • Appels

Lorsque l'on doit se défausser et que le partenaire va remporter le pli, on peut effectuer un appel en jouant une carte de la couleur où l'on est maître pour le signaler au partenaire. Ceci s'appelle communément l'appel direct, par opposition à l'appel indirect où l'on se défausse d'une couleur différente de celle où l'on a l'as (et qui sera implémentée lors d'une prochaine version).

- **Appels à l'as**

Si vous voulez faire un appel dans une couleur où vous possédez l'as et le dix, il vaut mieux faire l'appel avec l'as:

- cela rapporte toujours un point de plus
- cela ne laisse aucun doute sur vos intentions: lorsque l'on se défait d'un dix, le partenaire ne sait pas s'il s'agit d'un appel ou d'un "sauvetage".

## Interface

L'interface de Belote Expert reprend celle de [Belote Bridgée](#) qui a été conçue de façon à être la plus conviviale et intuitive possible.

Remarque: lorsqu'il est demandé de "cliquer", il est parfois sous-entendu de maintenir le bouton enfoncé après avoir cliqué.



### Jouer

[Lancer une partie](#)

[Prise](#)

[Jeu de la carte](#)

[Raccourcis clavier](#)

[Jeu à plusieurs](#)



### Obtenir des informations

[Partie en cours](#)

[Conseils](#)

[Analyse](#)

[Aide](#)



### Menus

[Partie](#)

[Entraînement](#)

[Options](#)

[Aide](#)

## Historique

- **Version 1.0 - 04/98**

Première version.

- **Version 1.01 - 06/98**

Corrige un bug empêchant parfois le jeu de se lancer.

- **Version 1.02 -10/98**

Corrige un bug provoquant toujours la même distribution.

- **Belote Expert**

Copyright © PELLENC 1998

- **Microsoft® Visual Basic (TM) Version 3.00**

Copyright © Microsoft Corporation, 1993

## Installation & Problèmes



### Installation

Si vous pouvez lire ceci, vous avez déjà probablement installé le jeu; voici ce que vous devez savoir:

- Le fichier de lancement du jeu est BELOTEXP.EXE.
- Vous pouvez économiser de la place sur votre disque dur en effaçant VBRUN300.DLL, à condition que vous en ayez une copie dans votre répertoire WINDOWS\SYSTEM .

### Requiert:

- Windows 3.1 ou 95
- VBRUN300.DLL

### Désinstallation

- Effacez le répertoire d'installation du jeu
  - Effacez BELOTEXP.INI dans votre répertoire Windows
- C'est tout.



### Problèmes de couleur + Le jeu est ralenti même en mode "Animation rapide"

Votre affichage est probablement configuré en mode 256 couleurs. Essayez de passer dans un mode de couleur supérieur.



### Comment faire pour que le programme joue le plus vite possible ?

1. Mettez le programme en mode "Animation rapide" (voir ci-dessus)
2. Otez le son (menu "Options", "Son")

Sur un Pentium, le jeu doit alors être instantané.



### Les caractères ne rentrent pas dans l'espace qui leur est réservé

Votre affichage est configuré en grandes polices. Cela ne pose pas de problèmes mais si vous voulez que l'image soit mise en forme correctement, vous devrez repasser en petites polices.



### Fichiers nécessaires au bon fonctionnement du jeu

Ces fichiers doivent se trouver dans votre répertoire de jeu ou au moins dans le répertoire Windows\system:

- VBRUN300.DLL
- CMDIALOG.VBX (fourni avec le jeu)
- GRID.VBX (fourni avec le jeu)
- GAUGE.VBX (fourni avec le jeu)



### En cas de bug

Nous ne publions jamais une version si nous avons connaissance d'un bug. Toutefois, si vous remarquez un bug, nous vous prions de nous le faire savoir afin que nous le corrigions dès la version suivante. Pour que nous puissions faire quelque chose, il nous faut IMPERATIVEMENT connaître le plus de détails possibles sur les conditions dans lesquelles il survient, le message d'erreur obtenu, ainsi que votre configuration, votre version de Windows, le niveau des joueurs.



### Support

Adressez vos messages à: PELLENC.



Belote Expert

Version 1.02

Copyright © PELENC 1998

All right reserved

## Informations Diverses



[Licence](#)



[Version en cours](#)



[Historique](#)



[Copyrights](#)



[Auteurs](#)

## **VBRUN300.DLL**

Librairie pour les applications créées avec Microsoft Visual basic. Vous devez l'avoir dans le répertoire du jeu ou, mieux, dans votre répertoire Windows\System .

S'il n'est pas livré avec cette version de Belote Expert, vous pouvez le télécharger depuis notre [site web](#) ou le trouver dans la plupart des CD accompagnant les magazines.

## Autres Produits

Ces produits bénéficient tous d'une réalisation impeccable.  
Consultez notre [site web](#) pour plus d'informations.

### • Belote bridgée (Disponible pour Windows 3.1 et 95)



La Belote bridgée, également appelée Coinche ou encore Belote Contrée, est un jeu de Belote où la phase de prise est remplacée par des enchères: les 8 cartes sont distribuées et chacun annonce le nombre de points qu'il pense faire à l'atout de son choix. Celui qui monte le plus haut est le preneur, et le jeu de la carte se déroule exactement comme à la belote. Un nouveau challenge pour tout joueur de belote expérimenté.

Licence: 100 FF (Tarif spécial: 50 FF pour les utilisateurs enregistrés de Belote Expert, ou 150 FF les deux.)

### • Bomb Golf (Disponible pour Windows 95)



Bomb Golf est un minigolf comprenant 5 parcours de 9 trous, et proposant 4 modes de jeu différents:

- Jeu standard en 7 coups (1-4 joueurs)
- "Par or die" (1 joueur)
- "Time bomb" (1 joueur contre-la-montre)
- Stratégie (2-4 joueurs)

Licence: 50 FF

### • Hockey Pong (Disponible pour Windows 3.1 et 95)



HOCKEY PONG est un jeu de balle ultra rapide où il faut marquer des buts dans les cages de l'adversaire.

Deux équipes s'affrontent en trois tiers-temps de 20 secondes. Chaque équipe possède deux raquettes: un attaquant et un défenseur. L'intelligence artificielle simule parfaitement le comportement humain et peut être adaptée à tous les niveaux de jeu.

De plus, HOCKEY PONG propose un système de gestion de matches très performant et personnalisable incluant des éditeurs d'équipes et de compétitions (coupes, championnat, tournois olympiques) vous permettant de créer vos propres tournois.

Licence: 70 FF

### • Commandes

Veuillez adresser votre règlement à [PELLENC](#), 77 rue Haute, 95170 DEUIL-LA-BARRE. Règlement par mandat ou chèque à l'ordre de [PELLENC](#).

#### **Licence seule:**

Cette commande implique que vous ayez déjà le programme: passez donc de préférence par le bon de commande incorporé dans celui-ci.

#### **Licence + programme sur disquette**

Au prix de la licence, ajoutez 10 FF par produit.

#### **Version d'évaluation sur disquette**

20 FF par produit (payable également en espèces: camouflez le billet entre deux feuilles !)

## Interface: prise

Voir aussi:

[Règles: prise](#)

[Interface: obtenir des informations](#)

[Interface: conseils](#)

[Interface: analyse](#)

[Fin du tour](#)

[Retour à l'aide](#)

- **Pour passer**

Cliquez sur "PASSE"

- **Pour prendre**

Cliquez simplement sur la couleur désiré au-dessus du bouton "PASSE".

Cas de la retournée: lors du premier tour, vous pouvez également cliquer directement sur la carte retournée pour indiquer que vous la prenez.

- **Pour revoir la carte retournée**

Si vous n'avez pas eu le temps de bien voir la carte retournée prise par un autre joueur, placer simplement le curseur de la souris au-dessus de son enchère.

## Interface: jeu de la carte

Voir aussi:

[Règles: jeu de la carte](#)

[Règles: annonces \(premier pli\)](#)

[Interface: obtenir des informations](#)

[Interface: conseils](#)

[Interface: analyse](#)

[Fin du tour](#)

[Retour à l'aide](#)

- **Pour jouer une carte**

Cliquez sur la carte désirée.

- **Pour annoncer une combinaison**

Cliquez sur la combinaison choisie.

Attention! Conformément aux règles, vous ne pouvez le faire qu'au moment de jouer votre première carte; ne l'oubliez donc pas!

Vous ne pouvez avoir que deux combinaisons au maximum. Si vous vous êtes trompés, cliquez sur "Annuler".

La belote est annoncée automatiquement.

- **Tableau de marque ( en fin de donne )**

Vous pouvez sortir de cet écran en cliquant sur OK, mais également en cliquant n'importe où dans le fond de l'écran, ou encore en appuyant sur une touche du clavier.

Vous pouvez également rejouer la donne depuis le début de la prise ou du jeu de la carte.

## Interface: raccourcis clavier

[Retour à l'aide](#)

Vous pouvez utiliser le clavier pour les actions suivantes:

- **Sélectionner une carte à jouer**

Touches fléchées (y compris 2,4,6,8 du clavier numérique) ou E,S,D,X. Vous verrez alors apparaître une "main" pointant vers la carte sélectionnée.

- **Jouer la carte sélectionnée**

Espace ou Entrée

- **Passer ( prise )**

Espace , Entrée ou P

- **Fin du tour**

Espace , Entrée ou F

- **Montrer toutes les cartes des joueurs humains**

H

## Interface: jeu à plusieurs

Voir aussi:

[Raccourcis Clavier](#)

[Retour à l'aide](#)

- **Jeu à deux**

Belote Expert vous laisse jouer à deux sur le même écran de préférence en EST et OUEST. Il suffit de cacher à l'autre la partie de l'écran où sont affichées les cartes, l'un jouant avec la souris et l'autre au clavier. Ce n'est certes pas très académique, mais c'est toujours mieux que rien et du reste parfaitement jouable!

- **Jeu à trois**

La seule possibilité est de se servir des boutons de visions en bas à gauche et de se présenter devant l'écran chacun son tour.

- **Jeu à quatre**

Allez vite vous acheter un jeu de carte!

- **Jeu en réseau**

Quelques utilisateurs nous ont fait la suggestion d'une option jeu en réseau, ce qui est faisable mais assez compliqué. Donc si vous la voulez, soyez nombreux à nous la demander !

## Interface: partie en cours

[Retour à l'aide](#)

### • Barre de commentaires

La barre de commentaires placée au bas de l'écran vous permet de connaître l'usage d'un objet lorsque vous passez le curseur dessus.

### • Bouton d'information

Passez simplement le curseur au-dessus de ce bouton (en bas à droite) pour connaître:

- le score de la partie et de la donne en cours
- le donneur
- l'atout et le preneur
- le niveau des joueurs

### • Boutons "Voir"

Cliquez sur les 4 boutons pour faire apparaître / disparaître les cartes de chacun des joueurs.

Cliquez sur la flèche dirigée à gauche pour visualiser le pli précédent (notez que l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées à été conservé).

### • Annonces

Les combinaisons de cartes sont montrées au deuxième pli. Si vous avez du mal à les distinguer, passez simplement le curseur au-dessus et vous verrez les cartes entières.

### • Vainqueur pli

La carte qui remporte le pli se voit ornée d'une médaille, à moins que vous ayez décoché l'option "Voir vainqueur pli". Si vous cliquez sur cette médaille, vous verrez l'ordre et la valeur des cartes en cours et comprendrez pourquoi c'est celle-ci qui est la meilleure.

### • Tableau des scores

En fin de donne, le tableau des scores permet de visualiser:

- si la prise est réussie et pourquoi
- comment est calculée la marque
- les points des deux équipes pour la partie en cours.

## Interface: conseils

[Retour à l'aide](#)

Une des possibilités les plus importantes de ce logiciel est de vous offrir un conseil personnalisé à tout moment. Le programme vous montre ce qu'il faut jouer, mais surtout il vous explique pourquoi. Son explication est parfois quelque peu brouillonne mais toujours parfaitement logique; c'est en tout cas l'analyse que suit le programme pour jouer! Elle s'adapte à de nombreux cas particuliers.

- **Pour obtenir un conseil**

Cliquez sur l'icône représentant une ampoule en bas à droite.

## Interface: analyse

[Retour à l'aide](#)

L'analyse vous permet de comprendre ce qu'a joué l'ordinateur. Elle vous est présentée de la même façon que les conseils.

- **Prise**

Cliquez directement sur l'enchère de l'ordinateur.

- **Jeu de la carte**

Cliquez directement sur la carte jouée par l'ordinateur.

## Interface: aide

Voir aussi:

[Menu Aide](#)

[Retour à l'aide](#)

Appuyez sur F1 à tout moment pour obtenir une aide contextuelle.

## Interface: menu Partie

[Retour à l'aide](#)

- **Nouvelle**

Permet d'entamer une nouvelle partie complète en 1000 points.

En version shareware: tous les joueurs non humains doivent être mis en niveau débutant.

- **Historique**

Vous montre le récapitulatif de toutes les parties complètes que vous avez jouées.

- **Ouvrir**

Permet de rejouer une partie précédemment sauvegardée.

Le jeu reprend soit au début de la prise soit au début du jeu de la carte, quel que soit le moment où vous l'aviez sauvegardé.

- **Enregistrer sous**

Sauvegarde la partie en cours sous l'extension \*.bxp.

Vous ne pouvez sauvegarder que des parties complètes.

- **Quitter**

A la prochaine!

## Interface: menu Entraînement

[Retour à l'aide](#)

### • Donne préparée

Permet de jouer une donne dont vous aurez distribué manuellement les cartes par "glisser/déposer": cliquez sur une carte et amenez la à l'endroit voulu tout en maintenant le bouton enfoncé. Pour reprendre une carte, faites un simple clic dessus. La zone "RESTE" permet de disposer des cartes dans le paquet qui reste à distribuer après la donne: en particulier, la première carte que vous y mettrez (celle de gauche) sera la "retournée". Désignez le donneur dans la boîte prévue à cet effet. Vous n'êtes pas obligé de distribuer toutes les cartes ou de désigner un donneur; dans ce cas l'ordinateur les tirera au hasard.

Version d'évaluation: si tous les joueurs ne sont pas en niveau débutant ou amateur, vous devrez distribuer toutes les cartes du(des) joueur(s) humain(s) manuellement. Ceci vous permettra de juger le programme en niveau expert par exemple.

### • Donne numérotée

Belote Expert vous propose de choisir parmi 1 000 000 de donnes prétirées (20 en version shareware niveau expert (à jouer sans les annonces): les 4 dernières sont plus particulièrement destinées à tester la "vache"). A un numéro correspond un tirage unique.

La case "Suivant" vous permet d'accéder instantanément à la donne qui suit celle qui est affichée. Les donnes numérotées peuvent vous permettre d'affronter quelqu'un à distance sur les mêmes donnes ou de comparer avec ce que l'ordinateur aurait joué.

### • Rejouer jeu de la carte

Reprend le jeu de la carte depuis le premier pli

### • Terminer jeu de la carte

Laisse l'ordinateur terminer le jeu de la carte. Ceci permet de s'entraîner spécifiquement à la prise.

### • Rejouer prise

Reprend la prise depuis le départ.

### • Terminer prise

Laisse l'ordinateur terminer la prise uniquement. Ceci permet de s'entraîner spécifiquement au jeu de la carte.

### • Jeu sans aide

Vous place dans les conditions de jeu normales: vous n'avez plus accès aux conseils, à l'analyse, aux cartes des autres; vous ne pouvez pas rejouer la prise ou le jeu de la carte.

## Interface: menu Options

[Retour à l'aide](#)

### • Joueurs

Changez ici le niveau de vos adversaires et choisissez leur une voix.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois joueurs humains en Ouest, Sud et Est.

Version shareware: mettez tous vos adversaires en "Débutant" pour jouer des parties complètes en 3000 points.

### • Variante

Voir: [Variantes](#).

### • Fin du tour

- Clic droit: le programme attend que vous ayez cliqué sur le bouton droit de la souris avant de passer au jeu de la carte, puis après chaque pli.

- Autres: passe automatiquement au jeu de la carte après la prise ou au pli suivant après un certain nombre de secondes ( 0,5 , 1 ou 2).

### • Animation

Détermine la vitesse à laquelle joue l'ordinateur.

### • Confirmation

Si vous ne craignez pas de vous tromper, vous pouvez désactiver les demandes de confirmation.

### • Fenêtre de commentaires

Permet de masquer ou afficher la fenêtre de commentaires.

### • Son

Si vous possédez une carte son pouvant lire les fichiers \*.wav, vous entendrez les joueurs parler.

### • Couleur du tapis

Pour ceux qui ont horreur du vert.

### • Animation pli

Les cartes partent du côté du joueur qui a remporté le pli.

### • Voir vainqueur pli

Une petite médaille s'affiche sur la carte qui remporte le pli. Si vous cliquez exactement dessus, vous pourrez comprendre pourquoi.

### • Voir atout

Pour afficher en permanence l'atout en haut à gauche de l'écran.

## Interface: menu Aide

[Retour à l'aide](#)

- **Aide**

Permet de se rendre directement à l'endroit le plus approprié du fichier d'aide.

- **Règles - Ordre...**

Permet de se rendre à l'endroit voulu du fichier d'aide.

- **Enregistrement**

Retourne à l'écran d'enregistrement.

- **A propos**

Grand classique.

## Tutorial

Ce tutorial consiste en une partie commentée.

### • Introduction

Si vous ne l'avez pas déjà fait, cliquez sur "Tester le jeu". Le jeu se lance directement en mode "Donne numérotée", le seul qui vous permettent de tester le jeu en niveau "EXPERT" (si vous êtes déjà dans le jeu, faites menu "Entraînement", "Donne numérotée"). Un petit message vous indique les limites de cette version limitée. Choisissez à présent la partie 116265.

Les 20 parties proposées ont été prévues pour être jouées sans annonces. Vérifiez que l'option "Jeu sans annonces" du menu "Options", "Variantes" est cochée, ce qui est le cas par défaut. Vérifiez également que vous êtes en mode "Retournée" dans l'option "Tour de Prise" (vous pourrez tester la "vache" dans les 4 dernières parties numérotées).

### • Prise

Vous êtes placé en Sud et les 5 cartes que vous voyez sont les vôtres. Le donneur indiqué est Ouest donc c'est à vous de parler en premier.

Le 7 de Pique est la carte retournée: c'est elle qui fixe la couleur de l'atout proposé pour le premier tour: vous ne pouvez prendre qu'à Pique à ce moment.

Si vous débutez, vous pouvez demander un conseil en cliquant sur le bouton en forme d'ampoule en bas en droite (maintenez le bouton enfoncé). Notez au passage la barre de commentaires en bas de l'écran qui vous indique à quoi sert ce bouton.

Comme vous n'avez pas de très bonnes cartes à Pique, on vous conseille de passer en cliquant sur "PASSE". (Vous avez de très bonnes cartes à Trèfle, mais il faut attendre le deuxième tour de prise en espérant que personne ne prenne à Pique.)

Est passe.

Nord, qui est votre partenaire (tandis que Est et Ouest sont vos adversaires), annonce "PIQUE": il prend, c'est-à-dire qu'il espère réaliser plus de points que la défense (Est et Ouest) en prenant Pique comme atout.

Veillez noter au passage que la carte retournée a disparu: elle a été offerte au preneur ; si vous ne vous rappelez plus de la carte, il suffit simplement d'amener le curseur de la souris sur le signe Pique en Nord: elle réapparaît!

Vous pouvez même cliquer sur ce signe pour visualiser l'analyse de Nord: les avantages du jeu de Nord sont exposés et l'analyse se termine par un "indice de validité" (1 à 5 étoiles) qui montre à quel point on peut s'y fier. En effet, à la Belote, on ne peut jamais être certain de réussir son coup car on ne connaît pas les 2 ou 3 cartes supplémentaires qui doivent nous être distribuées et encore moins les cartes des autres joueurs. Pour en savoir plus, voir: Conseils & Stratégie .

Pour vous aider à comprendre l'analyse, vous pouvez également cliquer sur le bouton pointé vers le haut du cadre "Voir" en bas à gauche pour voir les cartes de Nord. Lorsque vous jouerez vos propres parties, vous n'aurez pas le droit de regarder les cartes des autres joueurs (vous pourrez cocher l'option "Jeu sans aide" du menu "Entraînement").

### Atout

L'atout est Pique et Nord est le preneur. Vous allez maintenant essayer d'aider votre partenaire à battre la défense.

### • Jeu de la carte

Faites un clic droit pour passer au jeu de la carte.

3 nouvelles cartes vous ont été distribuées, ainsi qu'à chacun. Chaque joueur possède maintenant 8 cartes.

#### Pli N°1

C'est à vous de jouer en premier.

Vous pouvez lire le conseil (très pertinent) avant de jouer votre 9 de Pique en cliquant simplement dessus.

Les autres jouent et une petite médaille apparaît sur le Valet de Pique de Nord. Il s'agit de la carte qui remporte le pli. Cliquez sur la médaille et regardez: à l'atout, c'est le valet qui est le plus fort ! Ce pli vaut  $20+14+3+0=37$  points. Profitez-en pour repérer l'ordre des cartes; vous pouvez également l'obtenir

à tout moment en choisissant "Ordre et valeur des cartes" du menu Aide.

### **Pli N°2**

Pour passer au pli suivant, il faut de nouveau faire un clic droit.

C'est Nord qui l'entame car c'est lui qui a remporté le pli précédent.

Nord continue à faire "tomber les atouts" (voir: Conseils & Stratégie ) avec son As de Pique: vérifiez la stratégie de Nord en cliquant directement sur sa carte!

Lisez le conseil avant jouer votre 7 de Trèfle: vous faites un appel à Trèfle (voir: Conseils & Stratégie ).

### **Pli N°3**

Nord attaque d'un petit Carreau: visiblement, il n'a pas de Trèfle sans quoi il aurait certainement répondu à votre appel. Vous êtes obligé de fournir votre dernier Carreau et Est remporte le pli.

Mais où en est le score ? Faites glisser le curseur sur le bouton d'information. Ouf, nous menons 62 à 25.

### **Pli N°4**

Est joue sa Dame de Carreau qui est maître puisque l'As, le Dix et le Roi de Carreau ont été joués au pli précédent: comme les règles vous y autorisent, vous pouvez visualiser le dernier pli (et seulement le dernier pli) en cliquant sur la flèche gauche du cadre "VOIR" en bas à gauche.

Vous n'avez pas de Carreau ni d'atout pour couper donc Est va remporter le pli: défaussez-vous d'un petit Trèfle: le 8.

### **Pli N°5**

Est continue à Carreau mais cette fois-ci Nord n'en a plus et peut (et doit) couper avec un atout, ce qui lui permet de remporter le pli. Vous pouvez cliquer sur la médaille à la fin du pli pour bien comprendre ce mécanisme. Gardez vos deux as pour la suite et offrez votre Valet de Trèfle à Nord.

Note: Nord annonce "Belote" en jouant son Roi, ce qui signifie qu'il possède à la fois le Roi et la Dame d'atout, ce qui lui vaut un bonus de 20 points.

### **Pli N°6**

Nord n'a plus que deux atouts et ce 7 de Coeur qu'il joue tout de suite car ainsi il est sûr de s'approprier le dernier pli qui offre un bonus de 10 points: le Dix de Der. Faites-vous le plaisir de jouer votre As de Coeur (de toute façon, vous n'avez pas le choix!).

### **Pli N°7**

Jouez votre As de Trèfle. Nord n'a pas d'autre choix que de vous le couper, mais cela ne changera rien.

### **Pli N°8**

C'est le dernier pli. Comme prévu, c'est votre partenaire qui l'emporte, avec le Dix de Der (Notez que Nord annonce "Rebelote" en jouant sa dame d'atout). Il est temps maintenant de vérifier si le contrat a été réussi.

### **• Tableau de marque**

Vous avez remporté 132 points dans vos plis (Dix de Der inclus) + 20 points de Belote contre 30 points pour la défense donc le contrat a été honoré et chacun marque ses points.

### **• Fin**

La partie est terminée. Vous pouvez la reprendre si vous n'avez pas tout compris (cliquez sur l'un des "Rejouer...").

Nous vous laissons découvrir les 19 autres parties de ce jeu passionnant où vous serez guidé par des "experts". Lorsque vous voudrez jouer une "vraie" partie en 1000 points, n'oubliez pas de mettre tous les joueurs en "Débutants" depuis le menu "Option", "Joueurs" comme le prévoit la version limitée, ou bien enregistrez-vous!

Dernier mot: si vous ne connaissez pas la belote, nous vous conseillons vivement de ne pas vous préoccuper du menu variantes et d'en laisser les options par défaut. Plus tard vous pourrez essayer de jouer avec les annonces ou à la "vache" (qui, elle, se joue également sans annonces).

Couleur qui, le temps d'une donne, est supérieure à toutes les autres. Lorsque l'on joue un atout, on ne peut être battu que par un atout supérieur.

## Interface: lancer une partie

[Retour à l'aide](#)

Vous pouvez:

- **Commencer une partie complète**

Menu "Partie", "Nouvelle"

- **Jouer une donne préparée**

Menu "Entraînement" , "Donne préparée"

- **Jouer une donne numérotée**

Menu "Entraînement" , "Donne numérotée"



