

Tafarot

Version 1.1 copyright (c) 1994.

Conception et réalisation informatique:
Bertrand BEYSSAC

GUIDE D'UTILISATION

Sommaire

✘ CONFIGURATION PC et COMPATIBLE:.....3

✘ Les règles du TAFAROT:

INTRODUCTION:.....4

- ① L'ordre des cartes:
- ② Le nombre de participants:
- ③ Le donneur est le sens du jeu:
- ④ La fin de la partie:

LE DEROULEMENT:.....5

- ① Obligation relative à la couleur demandée:
- ② Le gain de la levée et la couleur demandée:
- ③ Cartes de sortie et dangers:

LES DIFFERENTES MANCHES:.....6

- ① Les levées:
- ② Les coeurs:
- ③ Les dames:
- ④ Le roi de coeur:
- ⑤ La réussite:

DESCRIPTION DES COMMANDES:

- ① Les icônes:.....7
- ② Les boutons poussoir:.....8
- ③ Sélectionner une carte:.....8

I. CONFIGURATION PC et COMPATIBLE:

1. Matériels et logiciels.

Pour faire fonctionner Tafariot, il est nécessaire de disposer des matériels et logiciels suivants:

Un ordinateur IBM-PC/XT/AT ou compatibles équipé de:

- ↳ 640 Ko de mémoire centrale.
- ↳ Un lecteur de disquette 3p1/4 ou un disque dur ayant 520000 octets disponibles.
- ↳ Ecran Vga (640-480) 16 couleurs.
"/mono" après TAFAROT permet d'afficher en niveau de gris.

En plus:

- ↳ Une souris compatible Microsoft ou logitech.
- ↳ Le logiciel contrôleur livré avec la souris: (Mouse.com...)
- ↳ Le système d'exploitation MS.DOS, v3.1 ou supérieure.
- ↳ Une imprimante.

II. Les règles du TAFAROT.

INTRODUCTION:

Le Tafarot tient une place un peu à part dans le monde des jeux, dans la mesure où il constitue plus un regroupement de plusieurs jeux différents qu'un jeu autonome. La cohésion entre ses diverses facettes est assurée par les règles du jeu, qui rendent le tafarot non seulement très attrayant mais même fascinant.

Bien que ses règles soient très faciles à apprendre, le jeu est très technique et complexe. Rassurez-vous cependant: il est amusant à tous les niveaux et permet toujours de passer d'excellents moments, que l'on soit débutant ou joueur chevronné.

① **L'ordre des cartes:** Le tafarot se joue avec un jeu de 32 cartes. Le jeu se répartit en 4 couleurs de 8 cartes: les piques, les coeurs les carreaux et les trèfles. L'ordre des cartes est celui de la bataille : les cartes vont donc par force décroissante de l'as au sept. Le fait qu'elles soient d'une couleur ou d'une autre a souvent une grande importance durant le déroulement du jeu.

② **Le nombre de participants:** Le tafarot est, à l'instar du Bridge, un jeu qui se joue à 4 joueurs, mais, contrairement à ce dernier, les joueurs ne se regroupent pas en équipe: chacun joue donc pour soi. Il n'existe pas non plus, comme dans d'autres jeux, de règle permettant de jouer avec un nombre différent de participants.

③ **Le donneur et le sens du jeu:** le donneur distribue une à une les 32 cartes du jeu dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur recevant 8 cartes. Toutes les opérations du jeu se font dans le même sens, appel, sens du jeu. Le premier donneur reste le même pendant 5 donnes. Quand le donneur termine sa série, le joueur situé à sa gauche devient le nouveau donneur.

④ **La fin de la partie:** La partie prend fin quand chaque joueur est devenu donneur. Une partie se compose de $4*5= 25$ manches.

LE DEROULEMENT:

① Obligation relative à la couleur demandée:

Au Tafarot, il n'existe qu'une seule obligation: fournir de la couleur demandée quand on le peut. Le joueur qui ne possède pas de carte dans la couleur demandée peut se débarrasser de la carte qui lui semble le mieux convenir.

② Le gain de la levée et la couleur demandée:

La levée est remportée par le joueur fournissant la plus forte carte dans la couleur demandée. Ce joueur doit rejouer en premier à la levée suivante : on dit qu'il est en "main".

③ Cartes de sortie et dangers:

Une *carte de sortie* est une carte permettant de donner de façon sûre la main à un autre joueur.

Un *danger* est une carte risquant d'obliger qui le possède à prendre la main avec les conséquences dommageables.

LES DIFFERENTES MANCHES:

① **Les levées:** L'objectif est d'éviter de réaliser des levées, sous peine d'une pénalité de 5 points par levée effectuée. Le mieux est de posséder des petites cartes dans toutes les couleurs, ce qui assure de ne pas faire de levées. Si l'on possède une couleur longue, il faut faire attention de ne pas se faire enfermer dans sa main une fois cette couleur devenue maîtresse, si l'on ne dispose pas de carte de sortie: on ferait alors toutes les levées restantes.

② **Les coeurs:** L'objectif de cette manche est d'éviter de prendre des coeurs dans les levées qu'on ramasse, sous peine d'une pénalité de 5 points par coeur. Il est interdit d'entamer coeur au début.

③ **Les dames:** L'objectif de cette manche est d'éviter de prendre des dames dans les levées qu'on ramasse, sous peine d'une pénalité de 10 points par dame.

④ **Le roi de coeur:** L'objectif de cette manche est d'éviter de prendre le roi de coeur dans ses levées, sous peine d'une pénalité de 40 points. Il est interdit d'entamer coeur au début. Le mieux est de posséder soi-même le roi de coeur. Il est alors relativement facile de contrôler le coup et de trouver une occasion de le placer à un autre joueur.

⑤ **La réussite:** L'objectif est de se débarrasser de toutes ses cartes en reconstituant dans l'ordre les 4 couleurs du jeu à partir du valet. Il est interdit de passer quand on peut poser une carte, mais il est par contre permis de poser la carte de son gré quand on dispose d'un choix. A son tour de jeu, un joueur pose donc, s'il le peut, une carte. Sinon il passe, et le joueur suivant dispose des mêmes options. Le gagnant de la réussite, qui est le joueur ayant posé le premier toutes ses cartes, est récompensé de 100 points. Le deuxième remporte 50 points. Le fait de jouer un as permet de jouer sans interruption toutes les cartes de son jeu.

II. Prise en main.

DESCRIPTION DES COMMANDES:

① Les icônes:

⇒ INFO:	(raccourci clavier i ou I) Affiche une fenêtre renseignant sur le programmeur et la version du programme.
----------------	--

⇒ AIDE:	(raccourci clavier a ou A ou f1) Permet de vous rappeler les règles du jeu et les fonctions des icônes, des boutons poussoirs...
----------------	---

⇒ HEURE:	(raccourci clavier h ou H) Affiche une horloge dans le coin gauche de l'écran ou l'efface si elle était déjà affichée.
-----------------	---

⇒ OPTION:	(raccourci clavier P) Permet de sélectionner le niveau de difficulté, la tempo entre chaque joueur, et "le tic-tac de l'horloge".
------------------	--

⇒ OUVRIR:	(raccourci clavier o ou O) Permet d'ouvrir une partie sauvegardée. Avec la souris, il suffit de cliquer dans la zone du nom. Au clavier, tapez le chiffre situé à la gauche du cadre de la partie que vous voulez ouvrir.
------------------	--

⇒ SAUVER:	(raccourci clavier s ou S) Permet de sauvegarder une partie. On ne peut sauvegarder que sept parties au maximum. (voir ouvrir) La touche f2 permet de sauvegarder sans passer à chaque fois par la "fenêtre".
------------------	--

⇒ NOUVEAU:	(raccourci clavier n ou N) Permet de recommencer la partie entière. Tous les scores sont remis à zéro.
-------------------	---

⇒ QUITTER:	(raccourci clavier q ou Q ou esc)
-------------------	-----------------------------------

l'environnement Ms\Dos.	Permet	de	retourner	sous
-------------------------	--------	----	-----------	------

② Les boutons poussoir:

Directive:

Renseigne sur le donneur, le niveau, la manche...

Assistance:

Donne l'avis de l'ordinateur dans la partie actuelle.

Trier:

Permet de trier les cartes par famille.

Score:

Affiche les scores à jour des 4 joueurs.

③ Sélectionner une carte:

Pour sélectionner une carte à jouer, il vous suffit de cliquer dans sa zone, elle apparaîtra automatiquement dans la "table de jeu". Si rien ne se passe, c'est que vous n'êtes pas autorisé à jouer cette carte.