

## Aide de Cool Nestor

Cool Nestor Version 1.50 (FREWARE) - © Jean-Bernard Soulet - Juin 2003



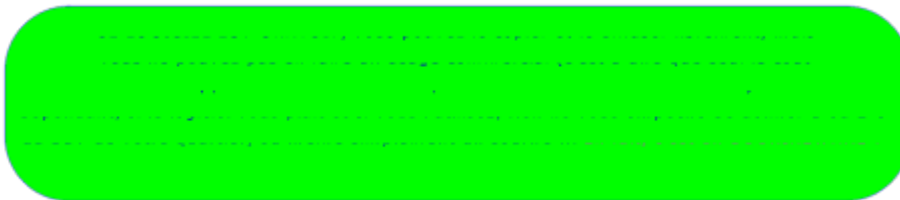
Page personnelle : <http://jeanbernard.soulet.free.fr/>

E-Mail : [jeanbernard.soulet@free.fr](mailto:jeanbernard.soulet@free.fr)

Juste un petit jeu de patience avec des cartes pour souffler un moment et se rafraîchir les neurones. Cool Nestor remet au goût du jour un vieux classique du genre : effets sonores discrets et désactivables, sauvegarde automatique et classique des parties, cartes francisées, fichier d'aide bien illustré... Deux niveaux sont disponibles : au 1er niveau Cool Nestor peut vous donner la solution si vous le souhaitez et rejouer pour vous la partie en automate.

**Configuration minimale** : Pentium, avec 16 mo de mémoire, sous Windows 95 et une résolution écran minimale de 800 X 600.

{button Aller à la rubrique Comment jouer >>,JI(`',`IDH\_JEU')} {button Aller à la rubrique Menus et boutons >>,JI(`',`IDH\_MENU')}



**Pour désinstaller, consultez le fichier LisezMoi.txt** : {button Voir le fichier LisezMoi.txt,EF(`LisezMoi.txt',`',1)}

# Comment jouer

Le jeu se joue avec un jeu de 52 cartes.

Le jeu est mélangé et 48 cartes sont disposées, face en haut, dans un **tableau** composé de huit colonnes de 6 cartes se chevauchant. Dans chaque colonne, une même valeur (as, huit, roi, ...) ne peut apparaître qu'une seule fois.

Les 4 dernières cartes constituent **la réserve** et sont étalées, face en haut, sous le tableau.

**But du jeu** : retirer du **tableau** de 48 cartes toutes les cartes par paires.

Seules les cartes libres en bas des colonnes peuvent être retirées par paires : les paires peuvent être constituées de cartes de la même couleur ou d'une couleur différente.

On peut également se servir, à tout moment, d'une des 4 cartes **de la réserve** pour la coupler avec une carte située en bas d'une colonne. Ce qui simplifie le jeu...

**La partie est gagnée lorsque les 48 cartes du tableau sont éliminées.**

NOTA : les cartes de la réserve ne peuvent pas se coupler, puisqu'elles ne font pas partie des cartes à éliminer pour gagner.

**Au niveau 1, il y toujours une solution** qui peut être relativement simple, mais aussi parfois plus compliquée... L'avantage c'est que l'on peut demander la solution et obtenir un jeu automatique avec un délai d'apparition des cartes modulable. **La solution est sauvegardée avec les autres paramètres de la partie.** Pour mieux comprendre le fonctionnement du jeu, il est conseillé de générer quelques parties au niveau 1 et de les faire jouer par l'ordinateur en appuyant sur F4.

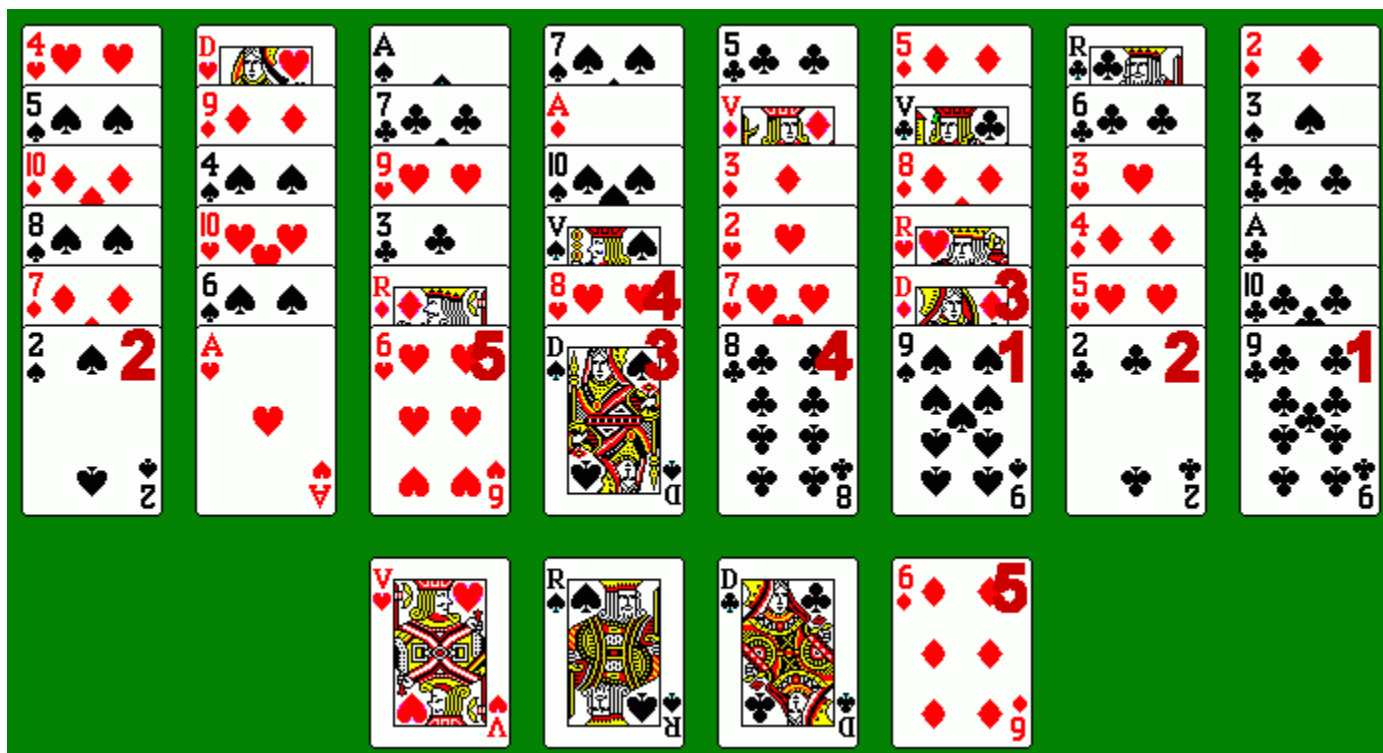
**Au niveau 2, il n'y a pas toujours forcément une solution** ; mais lorsqu'il y en a une, seule une bonne stratégie permet de la trouver. On peut, pour cela, sauvegarder une partie avant de la commencer et la rejouer autrement ensuite... Il y a parfois des surprises. En fait le « challenge » consiste aussi à déterminer si une partie peut être gagnante !

---

**Pour désigner les deux cartes à éliminer, cliquez sur celles-ci : au premier clic, la couleur de la carte s'assombrit, au second clic sur une autre carte, les deux cartes disparaissent si elles ont la même valeur ; sinon les deux cartes clignotent et restent en jeu. Pour annuler un clic sur une carte, refaites un second clic sur celle-ci.**

---

**Exemple de début de partie :**



- 1) on retire le 9 de pique et le 9 de trèfle,
- 2) puis le 2 de pique et le 2 de trèfle,
- 3) la dame de pique et la dame de carreau,
- 4) le 8 de cœur et le 8 de trèfle,
- 5) le 6 de cœur et le 6 de carreau ...

Et ainsi de suite ...

# Menus et Boutons

## Menu Fichier...

Nouvelle partie niveau 1	Ctrl+P
Nouvelle partie niveau 2	Ctrl+N
<hr/>	
Ouvrir...	Ctrl+O
Enregistrer	Ctrl+S
Enregistrer sous...	
<hr/>	
Quitter	

- **Nouvelle partie niveau 1** : efface le jeu en cours et affiche une nouvelle donne. [Ce niveau ne génère que des parties gagnantes](#) plus ou moins difficiles : pour ce type de jeu, Cool Nestor fournit la solution si on le souhaite et rejoue la partie en automate.
- **Nouvelle partie niveau 2** : efface le jeu en cours et affiche une nouvelle donne. A ce niveau, Cool Nestor ne peut pas donner la solution : il n'y a d'ailleurs parfois pas de solution.
- **Ouvrir** : ouvrir un fichier \*.jbs contenant une partie sauvegardée.
- **Enregistrer** : enregistre la partie dans le fichier en cours.
- **Enregistrer sous** : enregistre la partie sous un nouveau nom.
- **Quitter** : quitte l'application.

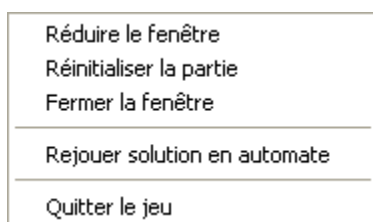
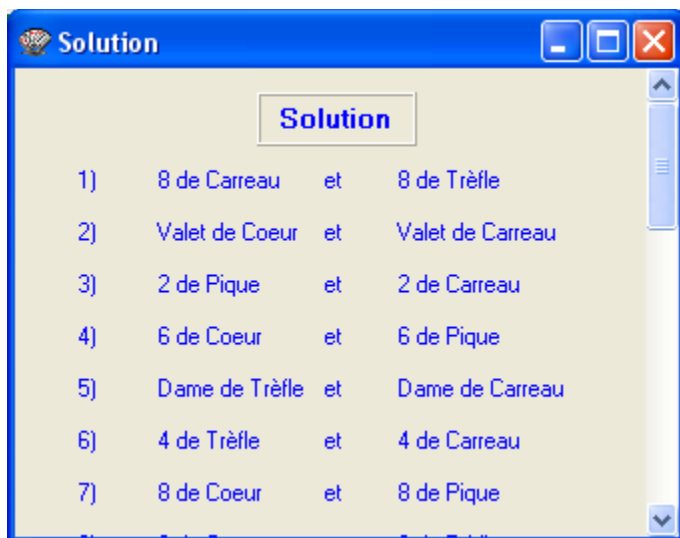
L'extension [.jbs](#) est mise automatiquement après le nom du fichier.  
Le nom du fichier apparaît dans la barre de titre :



## Menu Options...

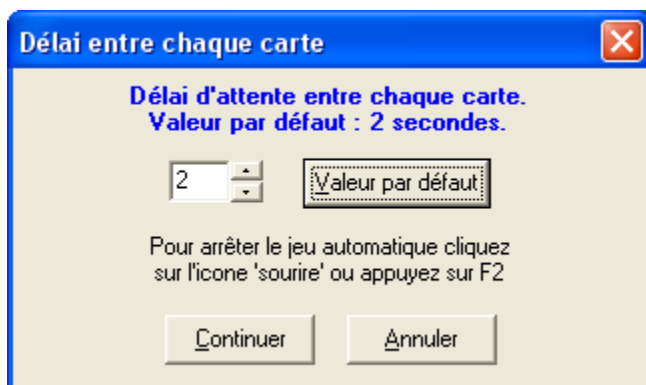
<input checked="" type="checkbox"/> Son On Off	
<input checked="" type="checkbox"/> Sauvegarde automatique	
<hr/>	
Solution	
Rejouer solution en automate F4	
<hr/>	
Annuler dernier coup	

- **Son On Off** : active ou désactive le son (si je pouvais faire la même chose avec la chaîne hi-fi de mon voisin !!!).
- **Sauvegarde automatique** : si cette case est cochée, la partie est sauvegardée en quittant le jeu et restituée à l'ouverture suivante du programme.
- **Solution** : affiche la liste des coups à jouer pour gagner la partie :



Cette fiche comporte également un menu contextuel accessible avec le clic droit de la souris : **Réduire la fenêtre**, place la fenêtre réduite dans le coin inférieur gauche de l'écran ; **Réinitialiser la partie**, reprend la partie depuis le début (si vous aviez commencé à la rejouer - le bouton 'solution' de la fenêtre de jeu fait la même chose) ; **Fermer la fenêtre**, ferme la fiche solution ; **Rejouer solution en automate**, lance le déroulement automatique de la partie (accessible aussi en appuyant sur F4) ; **Quitter le jeu**, ferme toutes les fenêtres et sauvegarde les paramètres.

- **Rejouer solution en automate** : rejoue pour vous la partie ; le délai d'apparition des cartes est modulable (en secondes de 1 à 9) au moyen de cette fenêtre :



Cette fonction est également accessible en appuyant sur la touche F4 ; pour arrêter le jeu automatique cliquez sur l'icône « sourire » ou appuyez sur F2 (si la fenêtre de jeu est active).

- **Annuler dernier coup** : reprend le dernier coup (paramètre non sauvegardé).

## Menu Aide...

Comment jouer...  
A propos...

- **Comment jouer** : affiche les rubriques d'aide.
  - **A propos** : affiche une boîte de d'information (statut, version et copyright).
- 

## Bouton Solution

Solution

- **Solution** : affiche la liste des coups à jouer pour gagner la partie. Si vous avez commencé à jouer ou à rejouer une partie, l'activation de ce bouton ramène la partie au début.

## Bouton Nouvelle partie niveau 1

Nouvelle partie niveau 1

- **Nouvelle partie niveau 1** : efface le jeu en cours et affiche une nouvelle donne. [Ce niveau ne génère que des parties gagnantes](#) plus ou moins difficiles : pour ce type de jeu, Cool Nestor fournit la solution si on le souhaite et rejoue la partie en automate.

## Bouton Nouvelle partie niveau 2

Nouvelle partie niveau 2

- **Nouvelle partie niveau 2** : efface le jeu en cours et affiche une nouvelle donne. A ce niveau, Cool Nestor ne peut pas donner la solution : il n'y a d'ailleurs parfois pas de solution.

## Bouton Annuler dernier coup

Annuler le dernier coup

- **Annuler dernier coup** : reprend le dernier coup (paramètre non sauvegardé).

## Bouton quitter

Quitter

- **Quitter** : quitte l'application.

**La touche Echap (ou Esc) quitte rapidement le jeu (pour les gens pressés...) ; cette fonction n'est pas disponible pendant le jeu automatique.**

## Icône souriante



- **Icône souriante** : reste souriante tant qu'il y a un coup à jouer, devient triste et rose si la

partie est perdue.







