

Aide de Cool Nestor

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



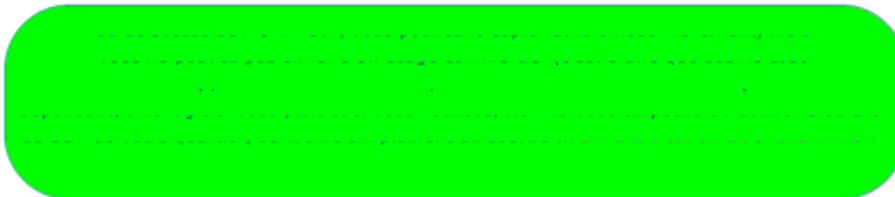
Page personnelle : <http://jeanbernard.soulet.free.fr/>

E-Mail : 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.

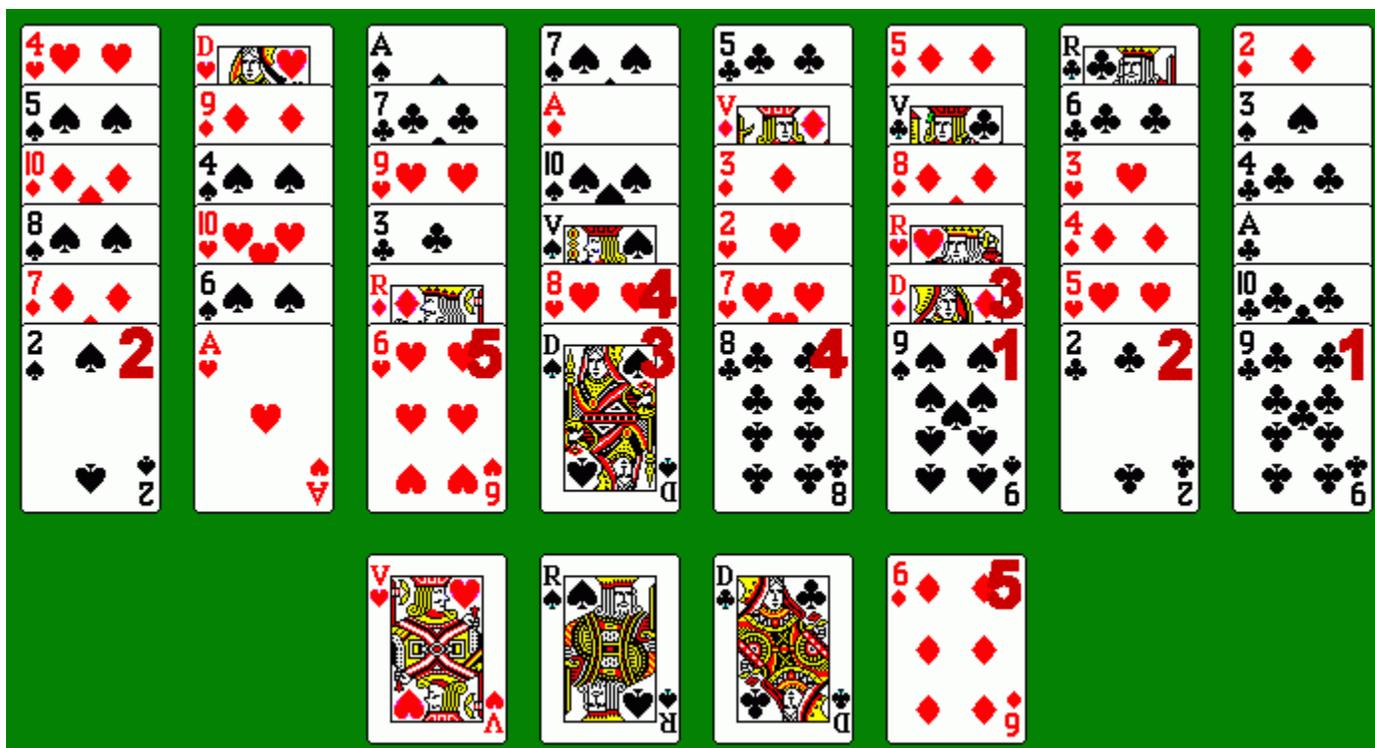
NOTA : les cartes de la réserve ne peuvent pas se coupler, puisqu'elles ne font pas partie des cartes à éliminer pour gagner.

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.

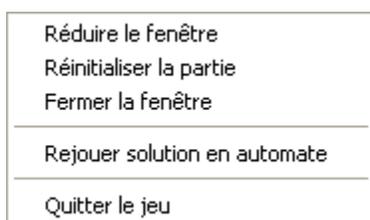
L'extension [.jbs](#) est mise automatiquement après le nom du fichier.
Le nom du fichier apparaît dans la barre de titre :



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 fenètre**, place la fenètre 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 fenètre de jeu fait la même chose) ; **Fermer la fenètre**, 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 fenètre :



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 fenètre 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.



