

Le Manuel de KPatience

Paul Olav Tvet

Maren Pakura

Stephan Kulow

Relecture: Mike McBride

Développeur: Paul Olav Tvet

Développeur: Stephan Kulow

Traduction française : Éric Bischoff

Traduction française : Gérard Delafond



Le Manuel de KPatience

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	7
3.1	Règles générales	7
3.2	Règles pour les parties individuelles	9
3.2.1	Klondike	9
3.2.2	Grand-père	9
3.2.3	Les as	9
3.2.4	Freecell	10
3.2.5	Mod3	10
3.2.6	Le bohémien	10
3.2.7	Quarante-huit	11
3.2.8	Simon le simple	11
3.2.9	Yukon	11
3.2.10	L'horloge de grand-père	12
3.2.11	Golf	12
3.2.12	Araignée	12
4	Vue d'ensemble de l'interface	13
4.1	Le menu Jeu	13
4.2	Le menu Déplacer	13
4.3	Le menu Configuration	14
4.4	Le menu Aide	15
5	Foire aux questions	16
6	Remerciements et licence	17
A	Installation	18
A.1	Compilation et Installation	18
B	Index	19

Résumé

Cette documentation décrit le jeu KPatience version 3.0

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Carte

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Un

Pour réussir un jeu de patience, vous avez besoin, comme son nom l'indique, de patience. Pour les jeux simples, où le déroulement du jeu ne dépend que de l'ordre des cartes, votre patience est même la seule chose dont vous aurez besoin.

Mais il y a également des réussites pour lesquelles il vous faudra élaborer une stratégie et anticiper pour gagner.

Tous les jeux ont en commun de vous demander d'ordonner les cartes d'une certaine façon en les déplaçant, en les retournant et en les réarrangeant.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

Réordonner les cartes par couleur en moins de temps possible.

KPatience vous offre une multitude de jeux différents, il n'y pas de méthode unique pour aborder tous les jeux. Par conséquent, il est essentiel que vous lisiez chaque sous-section des sections des « Règles du jeu, stratégies et astuces » avant de commencer à jouer à une version qui ne vous est pas familière.

De manière générale, il y a deux types de jeux de cartes en solitaire. Le premier vous laisse grouper les cartes par couleur et le deuxième par couleur alternée. Vous pouvez facilement déterminer quel jeu vous essayez en utilisant la technique « essayer et se tromper ». Une fois que vous comprenez le jeu auquel vous jouez, le reste est facile. Ordonner et réordonner les cartes, en collectant les bonnes cartes correspondantes.

Au début, cependant, faites attention à votre pile de cartes. Ne vous précipitez pas pour déplacer une carte, observez si celle ci est plus utile ailleurs.

Pour une aide additionnelle, vous pouvez aussi jeter un œil sur la barre d'état. Pour la plupart des jeux, il y a une aide de résolution qui vous informe à quel jeu vous jouez et s'il peut être terminé ou pas. Si cette aide de résolution vous informe que la partie ne peut être terminée, elle ne pourra sûrement pas l'être. Dans ce cas, vous pouvez redémarrer la partie actuelle ou recommencer une autre partie.

REMARQUE :





Jouer à un jeu de cartes de type solitaire vous aide vraiment à améliorer votre durée d'attention et augmente votre habilité de concentration.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles générales

Un jeu de cartes contient un ou plusieurs paquets de 52 cartes chacun. Chaque paquet contient une à quatre couleurs :

	Trèfles
	Piques
	Cœurs
	Carreaux

Chacune des quatre couleurs contient les types de cartes suivants : as, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame et roi.

Cette séquence complète de cartes s'appelle une famille. Il y a des familles de couleur et des familles alternées. Les familles de couleur sont toutes dans une seule couleur - au sens des jeux de cartes - (par exemple les cœurs) alors que, dans les familles alternées, la couleur - au sens ordinaire - des cartes varie à chaque carte entre une carte noire (trèfle et pique) et une carte rouge (cœur et carreau).

Si une famille n'est pas complète, on l'appelle une séquence.

3.2 Règles pour les parties individuelles

3.2.1 Klondike

Klondike est la réussite la plus connue, probablement parce qu'un système d'exploitation répandu l'inclut par défaut. Elle se joue avec un seul paquet.

Le but de Klondike est de placer toutes les cartes sur les bases en familles croissantes dans la couleur. Cela fonctionne en général assez bien à partir du moment où toutes les cartes sont vues de face dans les piles intermédiaires.

Les séquences sur les piles intermédiaires doivent suivre l'ordre décroissant en alternant les cartes rouges et noires. Vous pouvez déplacer des séquences entières ou des parties de celles-ci si leur première carte peut aller sur une autre pile.

Sur une pile vide vous pouvez poser un roi de n'importe quelle couleur ou une séquence commençant par un roi.

Quand vous cliquez sur le talon, une carte en sera retirée et placée dans la défausse, à partir de laquelle vous pouvez la déplacer vers une des piles intermédiaires ou une des bases. Si la pioche est vide, vous pouvez déplacer la pile de défausse au complet pour reformer le talon en cliquant sur l'emplacement vide du talon.

Vous pouvez regarder dans le talon autant que vous le voulez.

3.2.2 Grand-père

Ce jeu a été présenté à Paul Olav Tvete, le développeur original de KPatience, par son grand-père, d'où son nom. Nous ne connaissons pas d'autres programmes de réussite implantant ce jeu.

Grand-père répartit un paquet de cartes vers sept piles intermédiaires de sorte que certaines cartes soient vues de dos lors de la distribution initiale.

Le but est de placer les cartes par familles ascendantes sur les piles de base.

Vous pouvez déplacer une carte vers une pile quelconque lorsqu'elle forme avec une autre carte une séquence décroissante. Par exemple, vous pouvez déplacer le cinq de pique par-dessus le six de pique, même s'il y a d'autres cartes sur le cinq de pique. Il est seulement nécessaire que le six de pique soit au sommet du tas.

Vous pouvez placer un roi sur une pile vide (encore une fois, peu importe combien de cartes sont dessus).

Si plus aucune carte ne peut être déplacée, vous pouvez redistribuer, au maximum deux fois. Toutes les cartes déjà placées sur les bases y restent, mais les piles intermédiaires sont remélangées pour vous laisser une nouvelle chance de trouver une solution.

Même si les règles sont simples et permettent pas mal de combinaisons, le jeu est dur à gagner, tout en restant agréable à jouer (à moins que ce n'en soit la cause).

3.2.3 Les as

Cette réussite a des règles très simples, mais est quand même dure à gagner. Elle se joue avec un paquet de cartes, et le but est de placer toutes les as sur la base. Après cela il devrait rester un as sur chaque pile intermédiaire.

Chaque carte en sommet de pile qui est de la même couleur (par exemple pique) et qui a une valeur inférieure à une autre carte en sommet de pile (par exemple le six de pique et le quatre de pique) peut être déplacé vers la base en cliquant dessus.

Si vous ne pouvez déplacer aucune carte vers la base, vous pouvez obtenir une nouvelle carte dans la pile en cliquant sur le talon.

Vous pouvez déplacer n'importe quelle carte vers une pile vide. Vous devriez vous arranger pour que ce déplacement libère des cartes qui puissent aller vers la base par la suite.

La fonctionnalité de placement automatique des cartes est désactivée dans cette réussite.

3.2.4 Freecell

Freecell se joue avec un paquet de cartes. Vous avez quatre cellules libres en haut à gauche. En plus, vous avez quatre piles de base et en dessous vous avez huit piles intermédiaires.

Le but du jeu est de placer toutes les cartes sur les bases en familles ascendantes. Cela fonctionne assez souvent si vous savez jouer correctement, car Freecell possède une solution dans 99,9 % des cas environ (sur les 32000 premières distributions, une seule est insoluble - celle qui porte le numéro 11982 si vous voulez savoir).

Sur les piles intermédiaires vous devez former des séquences décroissantes alternant les cartes rouges et noires. Vous pouvez placer n'importe quelle carte dans une cellule libre.

Vous ne pouvez déplacer qu'une carte à la fois depuis le sommet d'une pile ou une des cellules. Les séquences ne peuvent être déplacées que si vous avez suffisamment d'espace (dans des cellules libres ou des piles intermédiaires vides) pour y poser les cartes.

La quantité maximale de cartes que vous pouvez déplacer est calculée :

$$(\{\text{nb. cellules libres}\} + 1) * 2^{\{\text{nb. piles vides}\}}$$

Pour terminer cette réussite, il est recommandé de prendre les cartes dans les piles intermédiaires dans l'ordre desquelles doivent être mises dans les bases (d'abord les as, ensuite les deux, etc.)

Vous devez essayer de maintenir vide autant de cellules et/ou de piles intermédiaires que possible, afin de pouvoir former des séquences aussi longues que possible.

3.2.5 Mod3

Mod3 se joue avec deux paquets de cartes. Le but du jeu est de placer toutes les cartes dans les trois rangées du haut. Dans celles-ci vous devez former des séquences dans la couleur. Dans la première rangée vous devez créer la séquence 2-5-8-B, dans la deuxième rangée la séquence 3-6-9-D, et dans la troisième rangée la séquence 4-7-10-K. La couleur des cartes doit être la même dans chaque séquence, ainsi vous ne pouvez poser un cinq de cœur que sur un deux de cœur.

La quatrième rangée est à la fois une défausse et une pile intermédiaire. Dans un emplacement libre vous pouvez placer n'importe quelle carte de l'une des trois rangées du haut ou une au sommet de la quatrième rangée.

Vous pouvez mettre les as sur les piles au-dessus du talon. Ils sont dans le jeu, et ainsi, vous pouvez avoir un point de départ pour la création de cases vides.

Si vous ne pouvez plus bouger de cartes, vous obtenez de nouvelles cartes dans la quatrième rangée en cliquant sur le talon.

La fonctionnalité de placement automatique des cartes est désactivée dans cette réussite.

3.2.6 Le bohémien

Le bohémien se joue avec deux paquets de cartes. Le but du jeu est de placer sur les bases toutes les cartes en suites ascendantes de couleur.

Les piles intermédiaires vont en ordre décroissant en alternant les cartes rouges et noires. Vous ne pouvez déplacer que des séquences ou des cartes isolées. Vous pouvez placer n'importe quelle carte ou séquence sur un emplacement libre.

Si vous ne pouvez plus déplacer de cartes, vous pouvez cliquer sur le talon pour tirer une nouvelle carte sur chaque pile intermédiaire.

La fonctionnalité « **Annuler le dernier coup** » peut faciliter la partie dans la mesure où vous devez prendre des décisions rapides et où certaines d'entre elles peuvent se révéler fausses une fois que vous avez cliqué sur le talon.

3.2.7 Quarante-huit

Quarante-huit se joue avec deux paquets de cartes. Le but du jeu est de placer toutes les cartes sur les bases en suites de couleur.

Les piles intermédiaires doivent être vidées. Les couleurs sont importantes. Ainsi vous ne pouvez poser un cinq de cœur que sur un six de cœur, par exemple.

Vous ne pouvez déplacer qu'une carte à la fois au sommet d'une pile. Dans un emplacement libre, vous pouvez placer n'importe quelle carte.

Lorsque vous cliquez sur le talon, vous posez une carte sur la pile de défausse, depuis laquelle vous pouvez la déplacer vers une pile intermédiaire ou une des bases (ce que KPatience se charge de faire pour vous). Si le talon est vide, vous pouvez remettre toutes les cartes de la pile de défausse dans le talon. Ceci ne fonctionne qu'une fois : lorsque le talon se vide pour la seconde fois, la partie est finie.

Cette réussite n'est vraiment pas facile à résoudre, mais avec un peu d'habitude vous arriverez à résoudre plusieurs distributions, en particulier si vous utilisez la fonctionnalité **Annuler de temps en temps** pour corriger vos décisions, ainsi que les décisions effectuées par KPatience lorsqu'il place des cartes dans les bases.

3.2.8 Simon le simple

Simon le simple se joue avec un seul paquet de cartes. Le but du jeu est de placer toutes les cartes sur les bases en suites de couleur.

Dans les piles intermédiaires vous pouvez former des séquences. En général, vous n'avez pas besoin de vous préoccuper de la couleur des cartes, mais les séquences ne peuvent être déplacées que si ce sont de vraies séquences. Par exemple vous pouvez déplacer le six de *pique* uniquement sur un cinq de *pique* et non pas sur un cinq de *trèfle*.

Les cartes ne peuvent être déplacées vers les bases que lorsque les 13 cartes de la même suite se trouvent dans les piles intermédiaires.

SUGGESTION

Vous devriez essayer de déplacer les cartes dans les bonnes piles dès que c'est possible afin de libérer des piles pour poser des cartes temporairement, puisque vous pouvez placer n'importe quelle carte dans une pile vide.

Si vous disposez de suffisamment de place libre, vous pouvez former des familles dans les emplacements libres sans tenir compte de la couleur. Si vous avez toutes les cartes dans de telles familles, vous pouvez les trier d'après leur couleur, pour ensuite les déplacer vers une base.

3.2.9 Yukon

Yukon se joue avec un paquet de cartes. Le but du jeu est de placer toutes les cartes sur les bases en suites croissantes de couleur.

Les séquences sur les piles intermédiaires doivent être décroissantes en alternant les cartes rouges et les cartes noires. Vous pouvez déplacer n'importe quelle carte vue de face même si plusieurs

autres cartes la recouvrent. Ainsi vous pouvez poser un cinq de coeur sur un six de pique si celui-ci est au sommet de sa pile.

Vous pouvez placer un roi de n'importe quelle couleur (là aussi indépendamment du nombre de cartes le recouvrant).

3.2.10 L'horloge de grand-père

L'horloge de grand-père est une réussite simple et après quelques tâtonnements vous devriez pouvoir résoudre la plupart des donnes. Elle se joue avec un paquet de cartes. Le but du jeu est de placer les cartes sur les bases en séquences croissantes de couleur.

Les piles de bases sont sur la droite et sont au nombre de 12, disposées de manière à représenter une horloge. L'as est à une heure, le valet est à 11 heure et la reine est à midi.

Il y a 8 piles intermédiaires à côté de l'horloge, et chacune d'entre elles comporte cinq cartes. Vous pouvez y former des séquences décroissantes sans tenir compte de la couleur des cartes. Vous ne pouvez déplacer qu'une carte à la fois.

La fonctionnalité de placement automatique des cartes est désactivée dans cette réussite.

3.2.11 Golf

Golf se joue avec un seul jeu de cartes. Le but du jeu est de placer toutes les cartes du tableau vers la base.

L'agencement de la réussite golf est simple. Au début du jeu, vous verrez le tableau, avec dessus sept colonnes contenant chacune cinq cartes. En dessous se trouve le talon et la base.

Jouer à la réussite golf est simple, mais requiert de la stratégie pour gagner. Les cartes en bas de chaque colonne du tableau sont disponibles pour jouer. Les cartes disponibles sont posées au-dessus de la base afin de former une séquence ascendante ou descendante en fonction de la couleur. S'il n'y a plus de mouvements possibles, une carte peut être tirée du talon vers la base. Un jeu est terminé lorsque toutes les cartes du talon ont été données et qu'il n'y a plus de mouvements possibles.

3.2.12 Araignée

L'araignée se joue avec deux paquets de cartes. Les cartes sont distribuées en dix piles de jeu, 4 de 6 cartes et 6 de 5 cartes. Cela met 50 cartes qui peuvent être recouvertes par 10 à la fois, une sur chaque pile de jeu.

Dans les piles de jeu, une carte peut être placée sur une autre carte de n'importe quelle couleur et de n'importe quelle valeur. Une suite de cartes ascendante de la même couleur peut être déplacée d'une pile de jeu à une autre.

Le but de l'araignée est de mettre toutes les cartes comme de vraies familles, en descendant des rois n'importe où sur les piles de jeu. Quand une telle famille est construite sur une pile de jeu, elle est déplacée vers le coin bas gauche de la fenêtre.

Les différents niveaux déterminent combien de couleurs sont distribuées. « Facile » n'utilise qu'une couleur, « Moyen » utilise 2 couleurs et « Difficile » utilise les 4 couleurs. Le jeu est bien plus facile en mode « Facile » et très difficile à gagner en mode « Difficile ».

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Le menu Jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie

Jeu → Ouvrir... (Ctrl+O)

Charge une partie enregistrer.

Jeu → Récemment ouvert(s) → Liste des fichiers récemment ouverts.

Liste tous les fichiers récemment enregistrés.

Jeu → Recommencer la partie (F5)

Redémarrer la partie actuelle.

Jeu → Enregistrer (Ctrl+S)

Enregistrer la partie actuelle comme un fichier enregistré par défaut.

Jeu → Choisir une partie...

Ouvre la boîte de dialogue de sélection du jeu.

Jeu → Statistiques

Ouvre la boîte de dialogue des statistiques victoires et défaites.

Jeu → Conseil (H)

Afficher un conseil

Jeu → Démonstration (D)

Lance ou arrête le mode de démonstration.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte KPatience.

4.2 Le menu Déplacer

Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)

Annule le dernier mouvement.

4.3 Le menu Configuration

Configuration → **Type de jeu** → **Klondike**

Lance le mode de jeu Klondike.

Configuration → **Type de jeu** → **Grand-père**

Lance le mode de jeu Grand-père.

Configuration → **Type de jeu** → **Les as**

Lance le mode de jeu Les as.

Configuration → **Type de jeu** → **Freecell**

Lance le mode de jeu Freecell.

Configuration → **Type de jeu** → **Mod3**

Lance le mode de jeu Mod3.

Configuration → **Type de jeu** → **Le bohémien**

Lance le mode de jeu Le bohémien.

Configuration → **Type de jeu** → **Quarante-huit**

Lance le mode de jeu Quarante-huit.

Configuration → **Type de jeu** → **Simon le simple**

Lance le mode de jeu Simon le simple.

Configuration → **Type de jeu** → **Yukon**

Lance le mode de jeu Yukon.

Configuration → **Type de jeu** → **L'horloge du grand-père**

Lance le mode de jeu L'horloge du grand-père.

Configuration → **Type de jeu** → **Golf**

Lance le mode de jeu Golf.

Configuration → **Type de jeu** → **Klondike (par 3)**

Lance le mode de jeu Klondike (par3).

Configuration → **Type de jeu** → **Araignée (Facile)**

Lance le mode de jeu Araignée (Facile).

Configuration → **Type de jeu** → **Araignée (Moyen)**

Lance le mode de jeu Araignée (Moyen).

Configuration → **Type de jeu** → **Araignée (Difficile)**

Lance le mode de jeu Araignée (Difficile).

Configuration → **Activer les coups automatiques**

Active ou désactive automatiquement le déplacement automatique des cartes.

Configuration → **Cartes aléatoires (F9)**

Choisir au hasard les faces avants et arrières des cartes.

Configuration → **Sélectionner le tas... (F10)**

Ouvrir la boîte de dialogue de sélection du jeu de cartes.

Configuration → **Afficher la barre d'outils**

Affiche ou cache la barre d'outils.

4.4 Le menu Aide

Aide → **Manuel utilisateur de KPatience (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de KPatience (ce document).

Aide → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans KPatience ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → **Rapport de bogue...**

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → **À propos de KPatience**

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → **À propos de KDE**

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*

Vous pouvez modifier les faces avant et arrière des cartes **Configuration** → **Sélectionner le tas...** (F10) sur la barre de menu.

2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*

Non. KPatience ne fournit pas le moyen de jouer avec le clavier.

3. *Si malgré les conseils, je n'arrive toujours pas à jouer correctement, que faire ? Aidez-moi !*

À côté de la fonctionnalité "Conseil", il y a un mode de "démonstration" très utile, où l'ordinateur joue pour vous. Vous pouvez essayer de regarder et d'apprendre. Cependant, si vous avez des questions, il est plus approprié de lire les sections [Comment jouer](#) et [Règles du jeu, stratégies et astuces](#) de ce manuel.

Chapitre 6

Remerciements et licence

KPatience

KPatience Copyright (c) 1995-2000 Paul Olav Tvete

KPatience Copyright (c) 2001-2007 Stephan Kulow coolo@kde.org

Résolveur de Freecell par Shlomi Fish shlomif@vipe.technion.ac.il

Copyright de la documentation (c) 2000 Paul Olav Tvete

Documentation mise à jour pour KDE 2.0 par Mike McBride no mail

Documentation réécrite pour KPatience 2.0 (KDE 2.1) par Maren Pakura maren@kde.org

Relecture et mise à jour de la documentation pour KPatience 3.0 par Richard Hawthorne techno_plume-coding@yahoo.com

Traduction française par Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).

Annexe A

Installation

KPatience fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

KPatience se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

A.1 Compilation et Installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.

Annexe B

Index

A

Araignée, 12

B

bases, 8

C

couleurs, 7

D

défausse, 8

F

famille, 7

Freecell, 10

G

Golf, 12

Grand-père, 9

K

Klondike, 9

L

L'horloge de grand-père, 12

Le bohémien, 10

Les as, 9

M

Mod3, 10

Q

Quarante-huit, 11

S

Simon le simple, 11

T

talon, 8

tas intermédiaires, 8

Y

Yukon, 11