

ROIMAT à distance

<http://www.jeu-roimat.com>

Ce document est mis à votre disposition par le Roimat Club d'Antony.

Pour plus de renseignements : jeu.roimat@sfr.fr

Prérequis

également disponible ici <http://www.jeu-roimat.com/index.html>

- ▶ Vous téléchargez Vassal
 - ▶ Cliquez sur un des liens suivants :
 - ▶ Français : <http://www.vassalfactory.org/index.php/telechargements/send/6-fiche-d-installation/6-fiche-d-installation>
 - ▶ English : <http://www.vassalengine.org/download.php>
 - ▶ (téléchargez Java en même temps si vous ne l'avez pas)

- ▶ Vous téléchargez le module du Roimat dans un endroit facile à s'en souvenir sur votre PC
 - ▶ Le module est disponible ici : <http://www.jeu-roimat.com/index.html>
 - ▶ Cliquez sur « ROIMATV2 »

- ▶ Vous lancez Vassal, vous importez votre module Roimat
 - ▶ Menu Fichier / Importer Module
 - ▶ Les instructions sont détaillées ici : <http://www.jeu-roimat.com/Roimatjeuenligne.html>

- ▶ Contact mail : jeu.roimat@sfr.fr (initiation, explications en jouant etc....)



Déroulement d'une partie

<http://www.jeu-roimat.com/Deroulementdonne.html>

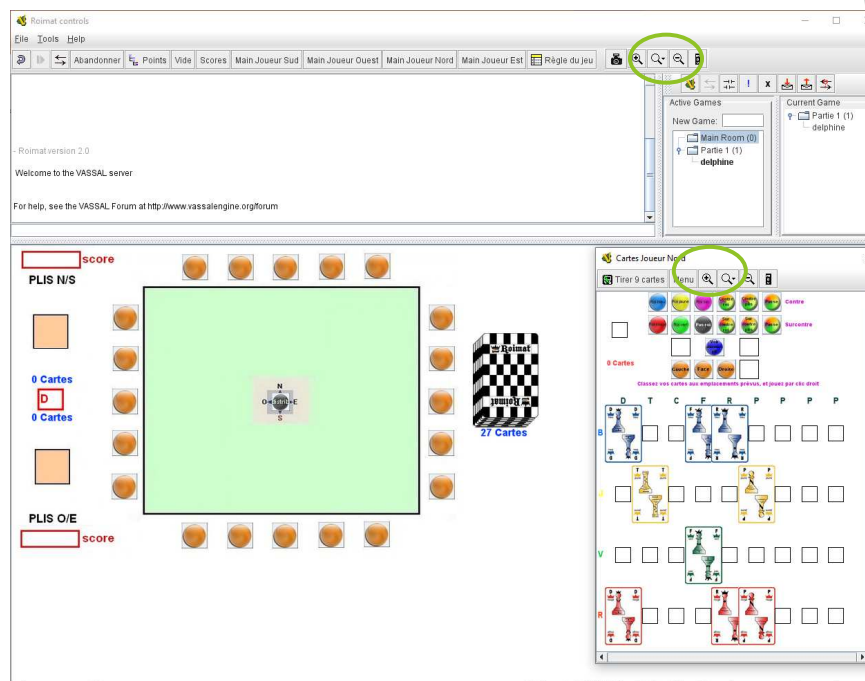
- ▶ Pour une bonne prise en main du plateau de jeu à distance, prenez le temps de parcourir les explications détaillées disponibles à l'adresse ci-dessus.

- ▶ Astuces mise en page

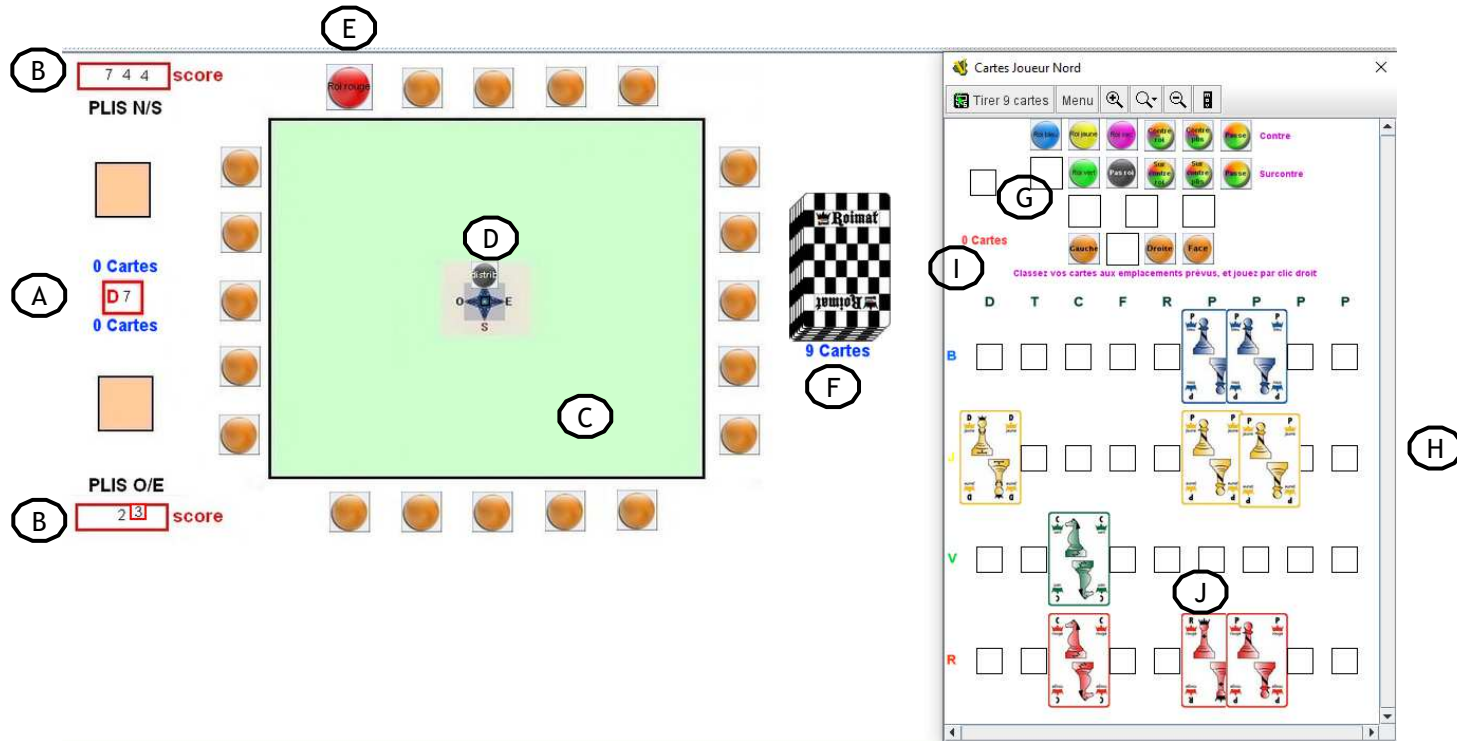
- ▶ Positionnez vos fenêtres de sorte de bien voir

- ▶ le chat,
- ▶ la table de jeu,
- ▶ votre main

- ▶ Utilisez les fonctions zoom de Vassal 



Que voit-on sur cet exemple ?




Sur la table de jeu

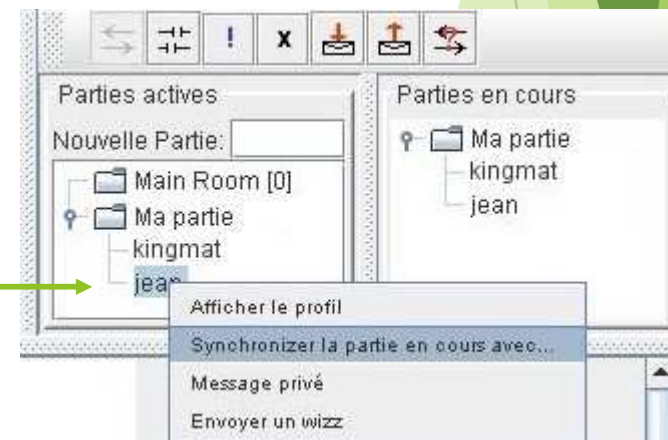
- A Nous sommes à la 7^{ème} donne
- B Le score est 744 pour la paire Nord/Sud, 23 pour la paire Ouest/Est
- C La donne n'a pas commencé (tapis vide)
- D Nord distribue
- E Nord annonce la couleur de l'atout
- F Un joueur n'a pas encore tiré ses cartes

Sur la Main du Joueur Nord

- G Nord a annoncé roi Rouge (par clic droit sur le pion d'annonce roi Rouge qui n'est plus dans sa main)
- H En comptant les cartes en main, Nord en a 9, la donne n'a pas commencé
- I Toutes ses cartes sont disposées (le liseré rouge autour de la carte a disparu)
- J Sauf que le roi rouge est sur la place d'un pion rouge, l'annonce dans le chat sera "Nord joue un pion rouge", donc le roi rouge est mal rangé

Problèmes classiques au démarrage

- ▶ Plus de 9 cartes dans ma main ?
 - ▶ Je clique & glisse mes cartes en trop pour les renvoyer dans la pioche
- ▶ Je n'ai pas le menu « Jouez votre carte » quand je clique droit sur une carte dans ma main ?
 - ▶ Je déplace un peu la carte avec la souris. Si elle est mal positionnée sur son carré noir elle n'est pas reconnue. Elle n'est pas reconnue tant que le liseré rouge autour de la carte n'a pas disparu
- ▶ J'ai perdu une carte ? (idem pour un pion d'annonce)
 - ▶ Parfois une carte se cache sous une autre, je déplace mes cartes (/mes pions d'annonce) avec clic gauche pour retrouver la carte cachée (/le pion d'annonce caché)
 - ▶ Je repositionne bien toutes mes cartes (/tous mes pions d'annonce) ensuite
- ▶ Je ne vois pas la dernière carte jouée / le même avancement de la partie que les autres ?
 - ▶ Je resynchronise mon écran (clic droit sur le nom d'un autre joueur et menu synchronise) 



Quelques Rappels

- ▶ Règle du jeu disponible page suivante :
 - ▶ Disponible page suivante, ou ici
 - ▶ <http://www.jeu-roimat.com/RegleJeuRoimat.pdf>
 - ▶ Au Roimat Club d'Antony, la règle diffère quelque peu :
 - ▶ Nous jouons une partie en 8 donnes (chaque joueur prend 2 fois).
 - ▶ Celui qui distribue, distribue jusqu'à l'obtention d'un roi dans son jeu.
 - ▶ Chaque contrat vaut 100 points en cas de réussite ou - 100 points en cas de chute.
- ▶ Table de marque :
 - ▶ Disponible page suivante, ou ici (en cliquant sur « Score Roimat 8 donnes »)
 - ▶ <http://www.jeu-roimat.com/regledujeu.html>
 - ▶ En ligne, les annonces et les totaux seront affichés
 - ▶ Chacun peut suivre le détail en tenant sa table de marque personnelle

Règle du jeu

ROIMAT : règle du jeu

www.jeu-roimat.com

1) Cartes

4 couleurs : jaune, rouge, vert et bleu.
9 cartes par couleur, soit 36 cartes.
1 Roi, 1 Dame, 1 Tour, 1 Cavalier, 1 Fou
et 4 Pions par couleur.

2) Position des joueurs

Equipe 1 = Equipe Preneuse
Nord (N) et Sud (S)
Equipe 2 = Equipe Adverse
Ouest (O) et Est (E)

Positions :

N
O E
 S

3) Points et ordre de grandeur

Dame (D) = 10 points
Tour (T) = 8 points
Cavalier (C) = 5 points
Fou (F) = 3 points
Roi (R) = 2 points
Pion (P) = 1 point (4 pions 4 points)
Total des points 128.
32 points par couleur.
1 partie se joue en 1 000 points.
Il est interdit de mélanger les cartes après
chaque donne.

4) Jeu

4 joueurs par équipe de 2 (Nord avec Sud et
Ouest avec Est).
Avant de commencer la partie les joueurs
tirent une carte, celui qui a tiré la plus forte
distribue.
La distribution des cartes s'effectue dans le
sens des aiguilles d'une montre, 9 cartes par
joueur, distribuées de la façon suivante :
1 carte à chaque joueur, puis 2, puis 3, puis 2,
puis 1.
Le joueur se trouvant à gauche de celui qui a
distribué joue le premier.
Ensuite, c'est celui qui gagne le pli, qui joue
le premier.

5) L'annonce de l'atout

Le joueur qui a distribué les cartes doit choisir
la couleur de l'atout dont il a obligatoirement
le Roi.

S'il ne possède pas de Roi, il passe à son
partenaire qui doit posséder obligatoirement
un Roi, il choisit à son tour la couleur de
l'atout.

L'équipe doit annoncer la couleur :
«Roi jaune» «Roi rouge» «Roi vert» ou «Roi bleu».
Si le Roi est unique (sec), le joueur peut
annuler la donne.

Si l'équipe n'a pas de Roi, le joueur qui a
distribué ramasse les cartes, coupe et passe
au joueur de gauche qui distribue à son tour.

6) But du jeu ; les CONTRATS

L'équipe qui a distribué les cartes doit amener
le Roi de la couleur de l'atout au bout ; dans
ce cas, le Roi fait le dernier PLI.
Contrat réussi = 100 points.
Contrat non réussi = - 70 points.
L'équipe adverse doit réaliser au minimum
5 PLUS sur 9.
Contrat réussi = 70 points.
Contrat non réussi = - 100 points.

7) Les contres des contrats

Les contres et surcontres sont annoncés avant
que le premier joueur ne joue sa carte.
L'Equipe Preneuse (EP) peut contrer le contrat
des « 5 plis » et surcontrer le contrat du «
Roi au bout ».
L'Equipe Adverse (EA) peut contrer le contrat
du « Roi au bout » et surcontrer le contrat
des « 5 plis ».
Les points comptabilisés en fonction de la
valeur des cartes sont :
X 2 en cas de contre,
X 4 en cas de surcontre.
Si les contres et surcontres sont réussis, les
points s'ajoutent. En cas d'échec les points
comptabilisés se retranchent.

Ordre des annonces des contres et surcontres :

7-a) L'équipe preneuse peut contrer le
contrat des « 5 plis ». Celui qui a distribué
contre les 5 plis en premier, son partenaire
en deuxième.

7-b) Ensuite l'équipe adverse peut contrer
le contrat du « Roi au bout » et surcontrer
le contrat des « cinq plis ». Le joueur placé
à gauche de celui qui a distribué, contre ou
surcontre le premier, son partenaire
l'annonce en deuxième.

7- c) Enfin, l'équipe preneuse peut
surcontrer le contrat du «Roi au bout». Celui
qui a distribué surcontre en premier, son
partenaire en deuxième.

Voici les différentes possibilités pour
l'équipe preneuse :

ROI	5plis	Réussi	Echec
-	C	+X2	-X2
SC	-	+X4	-X4
SC	C	+X6	-X6
SC*	C°	+X4*	-X2°
SC°	C*	+X2*	-X4°

Même chose pour l'équipe adverse,
possibilités de contre sur le Roi et de
surcontre sur les 5 plis.

* contre ou surcontre réussi.
° échec du contre ou surcontre.

8) Le cours du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles
d'une montre.

9) Cartes particulières

Considérons que le joueur positionné Sud
joue le premier. Seuls les deux premiers
joueurs peuvent choisir les options.

9-a) DAME : 3 options

Le joueur qui joue une Dame a trois options,
il peut demander au joueur placé à sa
gauche ou au joueur placé à sa droite ou
au joueur placé en de lui face, c'est-à-dire
son partenaire, de jouer après lui.
A gauche, le jeu continue dans le sens des
aiguilles d'une montre.

A droite, le jeu continue dans le sens
contraire des aiguilles d'une montre.
En face, le jeu continue dans le sens des
aiguilles d'une montre.

Le 1^{er} joueur Sud a 3 options
Le deuxième joueur a 2 options : Nord (à
gauche) ou Est (en face) pour le joueur
Ouest ; Nord (à droite) ou Ouest (en face)
pour le joueur Est, et Ouest (à droite) ou Est
(à gauche) pour le joueur Nord.

9-b) TOUR : 2 options

Le joueur qui joue une Tour a deux options,
il peut demander au joueur placé à sa

gauche ou au joueur placé à sa droite de
jouer après lui.

A gauche le jeu continue dans le sens des
aiguilles d'une montre, à droite le jeu
continue dans le sens contraire des
aiguilles d'une montre.

Le 1^{er} joueur Sud a 2 options
Les deuxièmes joueurs en Ouest et en Est
n'ont plus qu'une option, à gauche pour
Ouest et à droite pour Est.

Le deuxième joueur positionné en Nord a
2 options Ouest (à droite) ou Est (à gauche).

9-c) CAVALIER : 1 option

Lorsque le premier joueur joue un Cavalier,
son partenaire joue le dernier (même si
l'adversaire, c'est-à-dire le joueur de
gauche, est maître en coupant), sauf si ce
joueur pose une Dame ou une Tour et
décide de la nouvelle orientation du jeu.

Si c'est une Dame, 2 options sur 3, soit à
gauche ou en face.

Si c'est une Tour, 1 option à gauche
obligatoirement. Les autres joueurs n'ont
plus aucune option.

9-d) FOU : 1 option

Le joueur qui joue un Fou a une seule
option : c'est le joueur d'en face qui joue
après lui, c'est-à-dire le partenaire. Puis le
jeu continue dans le sens des aiguilles
d'une montre, sauf si le joueur pose une
nouvelle carte à option et annonce à droite.

Les 2^{es} joueurs positionnés en Est et Ouest
ont la même option, le deuxième joueur
positionné en Nord n'a plus d'option.

9-e) Le ROI et les PIONS : aucune option

C'est le joueur de gauche qui joue ensuite.

10) Les obligations dans le jeu

La couleur demandée par le 1^{er} joueur doit
être fournie. Lorsqu'un joueur ne peut
fournir la couleur, il sera dans l'obligation
de couper avec la couleur de l'atout choisi,
sauf si son partenaire a joué une carte
maîtresse :

10-a) soit une carte plus forte dans la
couleur demandée (au lieu de couper, il
peut jouer une carte d'une autre couleur,
on dit qu'il se défasse) ou **10-b)** soit qu'il

ait déjà coupé (il n'est pas obligé de
surcouper et peut également se défasser).
L'adversaire est obligé de mettre une carte
plus forte que la carte jouée par l'autre équipe
à partir du Roi (il est obligé de « monter »).
Sauf si c'est un Pion, il peut également jouer
un Pion.
Le 1^{er} joueur qui a joué un Pion est considéré
comme maître.
Le partenaire n'est pas dans l'obligation de
« monter » si son coéquipier a joué une carte
maîtresse.

Si un joueur coupe, et que l'adversaire n'a
pas la couleur demandée, il est également
obligé de couper même s'il ne peut pas
monter. En revanche, le partenaire peut jouer
une autre couleur (il se défasse), si son
coéquipier est maître, sinon il doit jouer de
l'atout en coupant ou surcoupant.

Les joueurs ne possédant plus de carte de la
couleur demandée et ne pouvant plus couper,
jouent n'importe quelle carte.

En cas de faute de jeu, la donne n'est pas
annulée. Mais l'équipe fautive ne comptabilise
pas ses points si ceux-ci sont positifs et de
plus écope d'une pénalité de - 50 points. Si
un joueur commet une deuxième faute dans
la partie, la pénalité sera de 100 points puis
50 points de plus par faute commise (même
chose pour le partenaire de l'équipe fautive).

12) Table de marque

Pour faciliter les calculs, il est autorisé
d'arrondir :

- à la dizaine supérieure si les unités sont
> ou = à 5,
- à la dizaine inférieure si les unités sont
< 5 après avoir multiplié par 2, 4 ou 6, ou,
par -2, -4 ou -6 puis d'ajouter ou
retrancher les points des contrats.



Table de marque

Couleur du roi et nombre d'atouts

R si l'équipe contre (X) le roi et P si X les plis

Si X : 2 ou - 2
Si XX : 4 ou -4

Nombre de plis réalisés

Points réalisés par les plis

Prénom du donneur (celui qui a le roi)

P si l'équipe surcontre (XX) les plis et R si XX le roi

Points contrat (+100/-100)

Roi	Donneur	Donne	C	SC	Plis N/S	Contrat N/S	Points N/S	C/SC	Total N/S	C	SC	Plis O/E	Contrat O/E	Points O/E	C/SC	Total O/E
		1														
		2														
		T														
		3														
		T														
		4														
		T														
		5														
		T														
		6														
		T														
		7														
		T														
		8														
		T														

Total =
points contrat
+ (C/SC * points plis)

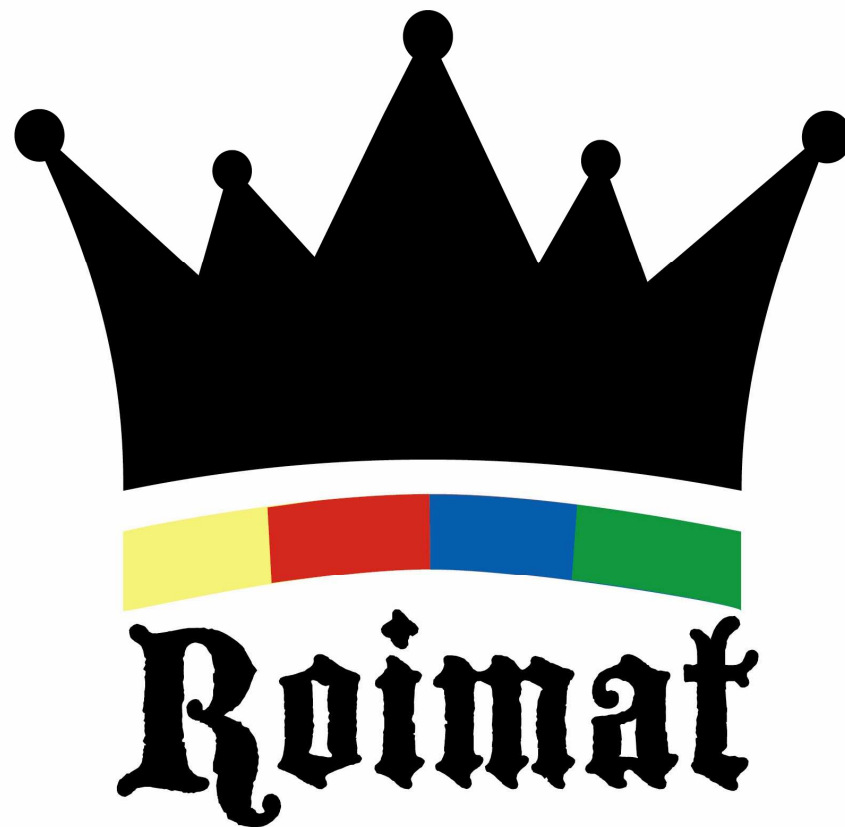
Cumul T =
Total donne 1
+ Total donne 2

= Cumul T
+ Total donne 3

Vous pouvez envoyer la feuille de marque par mail à l'adresse suivante

jeu.roimat@sfr.fr

Colonnes de l'équipe Nord/Sud
Colonnes de l'équipe Ouest/Est



<http://www.jeu-roimat.com>

jeu.roimat@sfr.fr

Ce document est mis à votre disposition par le Roimat Club d'Antony

Version 1.0.0