

JeuxCartes

Des cartes de Poker ou de Tarot ou de Uno,
simples ou en *mains* ou en *mini*,
avec possibilité de tirage aléatoire.

Cédric Pierquet

c pierquet - at - outlook . fr

Version 0.1.4 – 30 Octobre 2022

► Quelques commandes pour afficher des cartes à jouer, de type Poker/Tarot/Uno

Une commande pour créer une carte individuelle (insertion autonome ou via TikZ).

Une commande pour créer une main de cartes, avec possibilité d’affichage en éventail.

Une commande pour créer une main aléatoire de cartes, avec possibilité d’affichage en éventail.

Une commande pour des cartes en version « miniatures » (individuelle, main ou aléatoire).



Merci aux membres du groupe  du « Coin L^AT_EX » pour leur aide et leurs idées!

L^AT_EX

pdfL^AT_EX

LuaL^AT_EX

TikZ

T_EXLive

MiK_TE_X

Table des matières

I	Historique	2
1	Le package JeuxCartes	3
1.1	« Philosophie » du package	3
1.2	Chargement du package	3
2	Compléments	4
2.1	Le système de « clés/options »	4
2.2	Liste des commandes et jeux disponibles	4
II	Les commandes	5
3	Les commandes simples « AffCarteJeu » et « AffCartesJeu »	5
3.1	Introduction	5
3.2	Noms de cartes	6
3.3	Clés et options	6
4	Main de cartes	8
4.1	Introduction	8
4.2	Clés et options	8
5	Mains aléatoires	10
5.1	Introduction	10
5.2	Clés et options	10
6	Mini-Cartes	12
6.1	Introduction	12
6.2	Noms des <i>mini</i> -cartes	13
6.3	Clés et options	13
6.4	<i>Mini</i> -Mains et <i>mini</i> -mains aléatoires	13
III	Compléments	15
7	Cartes disponibles	15
7.1	Poker/Bataille/Belote	15
7.2	Cartes Tarot	15
7.3	Cartes de Uno	16
7.4	MiniCartes	16
8	Carte simple dans un environnement TikZ	17

Première partie

Historique

- [v0.1.4](#) : Réduction de la taille des images png
- [v0.1.3](#) : Ajout de cartes Uno (CC1.0 par AlexDer) + modification des commandes + rami
: Amélioration de la qualité des cartes de Tarot (sans augmenter la taille)
- [v0.1.2](#) : Modification du nom (et de la source) des images de Tarot (CC0)
- [v0.1.1](#) : Ajout de commandes pour des mini-cartes
- [v0.1](#) : Version initiale

Introduction

1 Le package JeuxCartes

1.1 « Philosophie » du package

💡 Idée(s)

L'idée de ce package est de proposer, comme le fait `pst-poker`, des commandes pour intégrer des cartes de poker dans un document L^AT_EX.

Les cartes sont des images :

- les cartes type Poker sont sous licence LGPL, ©2005, de David Bellot, via <https://github.com/htdebeer/SVG-cards>;
- les cartes type Tarot sous licence CC0, du site <https://freesvg.org>;
- les cartes type Uno (édité par Mattel™) sous licence CC0, du site <https://alexder.itch.io/uno-card-game-asset-pack>.

🧩 Information(s)

Le package `JeuxCartes` charge les packages :

- `tikz`, `pifont`, `xfp`, `pgffor`, `xinttools`;
- `listofitems`, `xstring`, `xparse` et `simplekv`;
- `randomlist`, `xcolor` avec les options `[table,svgnames]`.

🧩 Information(s)

Des packages ou solutions existent déjà pour des cartes en L^AT_EX, le lecteur choisira donc la solution qui lui semblera être la meilleure pour son utilisation!

On peut citer par exemple :

- le packages `pst-poker` en langage pstricks;
- les fichiers postscript disponibles sur <https://melusine.eu.org/syracuse/postscript/cartes01/>

⚠ Attention

Les images utiles sont proposés en format png, donc une solution de compilation adaptée au format png est nécessaire.

Si vous souhaitez les fichiers eps pour une compilation via le compilateur historique L^AT_EX n'hésitez pas à me demander!

La présente documentation a été, après compilation, compressée pour obtenir une taille plus petite, donc le rendu réel des cartes est peut-être légèrement dégradé sur ce document!

1.2 Chargement du package

🔗 Code L^AT_EX

```
%exemple de chargement pour une compilation en (pdf)latex
\documentclass{article}
\usepackage[french]{babel}
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage{JeuxCartes}
...
```

🔗 Code L^AT_EX

```
%exemple de chargement pour une compilation en (xe/lua)latex
\documentclass{article}
\usepackage[french]{babel}
\usepackage{mathtools}
\usepackage{fontspec}
\usepackage{JeuxCartes}
...
```

2 Compléments

2.1 Le système de « clés/options »

💡 Idée(s)




L'idée est de conserver – autant que faire se peut – l'idée de **⟨Clés⟩** qui sont modifiables et relativement explicites. À noter que :

- les **⟨Clés⟩** peuvent être mises dans n'importe quel ordre, et être omises lorsque la valeur par défaut est conservée;
- les arguments doivent, eux, être positionnés dans le *bon ordre*.

🧩 Information(s)

Les commandes présentées seront explicitées via leur syntaxe avec les options ou arguments.

Autant que faire se peut, des exemples/illustrations/remarques seront proposés à chaque fois.

Les codes seront présentés dans des boîtes  **Code LaTeX**, si possible avec la sortie dans la même boîte, et sinon la sortie sera visible dans des boîtes  **Sortie LaTeX**. Les clés ou options seront présentées dans des boîtes  **Clés**.

2.2 Liste des commandes et jeux disponibles

🧩 Information(s)

Les *Jeux* disponibles sont :

- **⟨Poker⟩**, **⟨Tarot⟩** et **⟨Uno⟩** pour l'affichage des cartes;
- **⟨Poker⟩**, **⟨Tarot⟩**, **⟨Bataille⟩**, **⟨Rami⟩**, **⟨Belote⟩** et **⟨Uno⟩** pour les mains aléatoires.

Code LaTeX

```
%Affichage d'une seule carte (mode image pure ou mode tikz)
\AffCarteJeu[...]{}

%Affichage en mode côte à côte de plusieurs cartes
\AffCartesJeu[...]{}

%Affichage en main de plusieurs cartes (éventail possible)
\MainCartesJeu[...]{}

%Affichage en main de cartes aléatoires (éventail possible)
\MainCartesJeuAleatoire[...]{}

%affichage d'une mini-carte (mode 'inline')
\AffMiniCarteJeu[...]{}

%affichage d'une main de mini-cartes (mode 'inline')
\MainMiniCartesJeu[...]{}

%affichage d'une main de mini-cartes aléatoires (mode 'inline')
\MainMiniCartesJeuAleatoire[...]{}


```

Deuxième partie

Les commandes

3 Les commandes simples « AffCarteJeu » et « AffCartesJeu »

3.1 Introduction

Information(s)

La commande `\AffCarteJeu` affiche une carte, avec un système de clés/options.

La commande `\AffCartesJeu` affiche une liste de cartes ne mode *côte à côte*, avec un système de clés/options.

Code L^AT_EX

```
\AffCarteJeu{VP}\AffCarteJeu{10K}\AffCarteJeu{AC}\AffCarteJeu{DosBleu}\AffCarteJeu{DT}\\ \\
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{VP}\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{Dos}
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{Exc}\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{1AT}
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{10K}\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{18AT}\\ \\
\AffCartesJeu[TypeJeu=Uno]{P4 § PTR § Coul § 7B § 8V}
```



3.2 Noms de cartes

Information(s)

Les cartes étant des **images**, leur nom est fixé suivant le modèle suivant (typiquement <hauteur>.<couleur>) avec quelques spécificités :

- cartes classiques pour Belote/Bataille/Poker :
 - 2C, 3C, ..., DC, RC, AC <Cœur>
 - 2P, 3P, ..., DP, RP, AP <Pique>
 - 2K, 3K, ..., DK, RK, AK <Carreau>
 - 2T, 3T, ..., DT, RT, AT <Trèfle>
 - JN, JR <Joker>
 - DosRouge, DosBleu, <Dos>
- cartes de Tarot :
 - 2C, 3C, ..., CC, ..., AC <Cœur>
 - 2P, 3P, ..., CP, ..., AP <Pique>
 - 2K, 3K, ..., CK, ..., AK <Carreau>
 - 2T, 3T, ..., CT, ..., AT <Trèfle>
 - Exc, 1AT, 2AT, ..., 20T, 21AT <Atouts>
 - Dos <Dos>
- cartes de Uno :
 - 0B, 1B, ..., 8B, 9B <Bleu>
 - 0R, 1R, ..., 8R, 9R <Rouge>
 - 0J, 1J, ..., 8J, 9J <Jaune>
 - 0V, 1V, ..., 8V, 9V <Vert>
 - P2B, P2R, P2B, P2J, P2V <+2>
 - PTB, PTR, PTB, PTJ, PTV <PasseTour>
 - CSB, CSR, CSB, CSJ, CSV <ChangeSens>
 - P4 <+4>
 - Cou1 <JokerCouleur>
 - Dos <Dos>

3.3 Clés et options

Code L^AT_EX

```
\AffCarteJeu[options]{<carte>}
\AffCartesJeu[options]{<liste de cartes>}
```

Clés et options

Concernant les <options> :

- la clé <Hauteur> correspond à la hauteur voulue, en cm, de la carte; défaut <4.25>
- la clé <TypeJeu> (parmi <Poker> ou <Tarot> ou <Uno>) pour spécifier les cartes à utiliser; défaut <Poker>
- la clé <Rotation> pour une éventuelle rotation de la carte; défaut <0>
- la clé <AlignementV> pour l'alignement vertical (lié à `raisebox` ou à `TikZ`); défaut <0.5>
- le booléen <Tikz> pour préciser que la carte est *autonome*, dans un environnement `tikzpicture`; défaut <false>
- la clé <DecalageX> pour le décalage horizontal par rapport à l'origine (si <Tikz=false>); défaut <0>
- la clé <DecalageY> pour le décalage vertical par rapport à l'origine (si <Tikz=false>); défaut <0>
- le booléen <TikzAutonome> pour basculer d'un environnement `TikZ` à une commande `TikZ`. défaut <true>

Information(s)

Concernant la clé `<AlignementV>`, elle peut être :

- donnée sous forme décimale entre 0 et 1 pour l'utilisation standard ;
- choisie parmi 0, 0.5 et 1 pour l'utilisation via le mode `<Tikz>`.

Information(s)

Concernant la clé `<TikzAutonome>` est plutôt une clé utilisée *interne*, elle peut être utilisée pour intégrer une carte dans un environnement TikZ déjà créé, pour une utilisation complètement personnalisé des cartes !

Il est à noter que la commande (en *interne*) est liée à un *sous-environnement* `scope`.

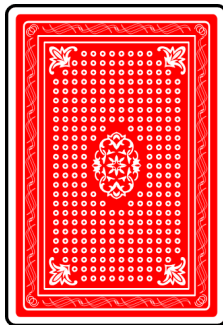
Code L^AT_EX

En mode normal, `\AffCarteJeu{VP}` ou `\AffCarteJeu[AlignementV=0]{DosRouge}` ou `\AffCarteJeu[AlignementV=1]{10K}` ou `\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot,AlignementV=0.33,Rotation=25]{10AT}`. \\ \\
 En mode `\TikZ`, `\AffCarteJeu[Hauteur=2,Tikz]{VP}`
 ou `\AffCarteJeu[Hauteur=2,AlignementV=0,Tikz]{DosVert}`
 ou `\AffCarteJeu[Hauteur=2,AlignementV=1,Tikz]{10K}`
 ou `\AffCarteJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Tarot,AlignementV=0.33,Rotation=-25]{10AT}`. \\ \\
 On obtient la main `\AffCartesJeu[Hauteur=2,TypeJeu=Uno]{9B § 8R § P2J § P4 § 0J § CSR § PTJ}`.

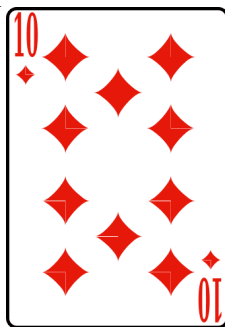
En mode normal,



ou



ou



ou



En mode TikZ,



ou



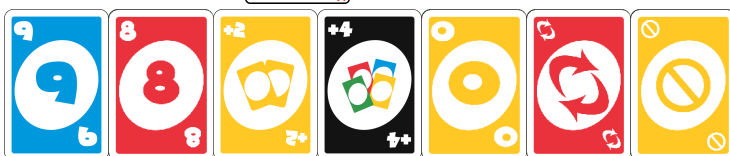
ou



ou



On obtient la main



4 Main de cartes

4.1 Introduction

💡 Idée(s)

La commande précédente, relativement simple, ne fait *que* placer une image dans un le document, il sera peut-être plus intéressant d'utiliser les commandes qui suivent, afin de créer des *main*s de cartes, aléatoires ou non!

⚠ Attention

Les commandes pour créer des *main*s sont obligatoirement liées à des environnement `tikzpicture` autonomes!

</> Code L^AT_EX

```
\MainCartesJeu[options]{<liste de cartes>}
```

4.2 Clés et options

🔗 Clés et options

L'argument *mandataire* correspond à la liste des cartes à afficher, sous la forme

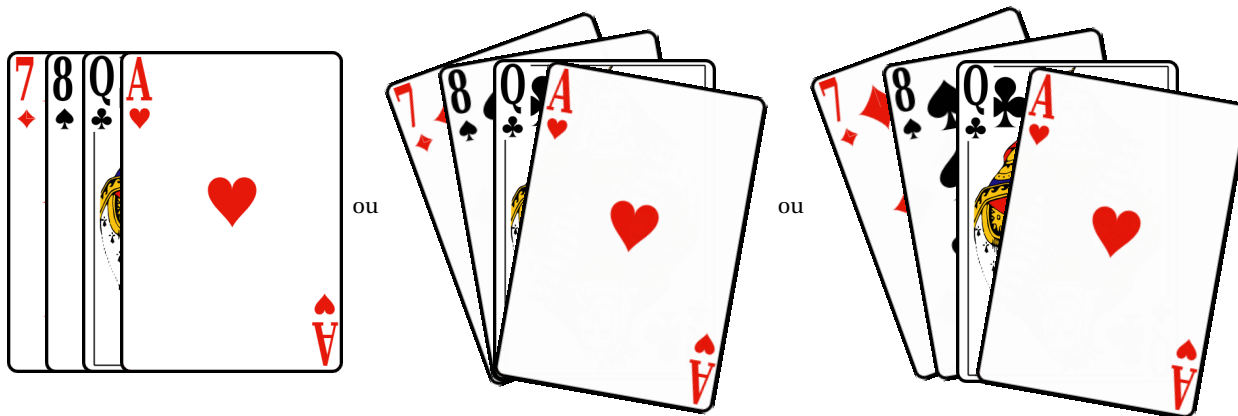
— <carte1> \$ <carte2> \$... \$ <carten>.

Les <options> sont les suivantes :

- la clé <Hauteur> correspond à la hauteur voulue, en cm, des cartes; défaut <4.25>
- la clé <TypeJeu> (parmi <Poker> ou <Tarot> ou <Uno>) pour spécifier les cartes à utiliser; défaut <Poker>
- la clé <EspH> correspond à coefficient d'espacement horizontal (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut <1>
- la clé <EspV> correspond à coefficient d'espacement vertical (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut <0>
- le booléen <Eventail> pour une présentation en éventail; défaut <false>
- la clé <Rotation> pour l'angle entre les cartes en mode <Eventail>; défaut <10>
- la clé <AlignementV> pour l'alignement vertical lié à TikZ; défaut <0.5>

</> Code L^AT_EX

```
\MainCartesJeu{7K $ 8P $ DT $ AC}  
~ou \MainCartesJeu[Eventail,EspH=0,EspV=0.1]{7K $ 8P $ DT $ AC}  
~ou \MainCartesJeu[Eventail,EspH=0.5]{7K $ 8P $ DT $ AC}
```



📄 Information(s)

Pour une main *horizontale*, seule la clé <EspH> est importante, et une valeur proche de 1 donne des résultats intéressants.

Pour une main *éventail*, les deux espacements peuvent être modifiés, afin d'avoir un rendu satisfaisant pour l'utilisateur.

Les exemples proposés dans cette documentation permettent de se rendre compte de valeurs possibles pour un rendu satisfaisant.


```
\MainCartesJeu[TypeJeu=Uno,EspH=1.75]%
{9B $ P4 $ P2J $ 1R $ 7R $ PTV $ 2J $ 5J $ 9B $ PTR $ 5V}
```

```
\smallskip
```

```
\MainCartesJeu[TypeJeu=Tarot,EspH=1,EspV=-0.15,Hauteur=2.25]%
{Exc $ 1AT $ CC $ 8T $ 2K $ 5AT $ 2AT $ DP $ 7T $ 10C $ 19AT $ VP}
```

```
\smallskip
```

Ça c'est une belle poignée ! \MainCartesJeu[Eventail,Hauteur=3,TypeJeu=Tarot,EspH=0,EspV=0.1]%

```
{Exc $ 1AT $ 2AT $ 3AT $ 4AT $ 5AT $ 6AT $ %
10AT $ 11AT $ 15AT $ 16AT $ 19AT $ 20AT $ 21AT}
```

```
\smallskip
```

Et un chien qui en a : \MainCartesJeu[Eventail,Hauteur=2,TypeJeu=Tarot,EspH=0.5,EspV=0.15,Rotation=20]%

```
{DK $ 10AT $ 16AT $ VP $ 1AT}
```



Ça c'est une belle poignée!



Et un chien qui en a :



5 Mains aléatoires

5.1 Introduction

💡 Idée(s)

L'idée est ici de proposer une commande, similaire à la précédente, mais qui permet de **tirer au hasard** un certain nombre de cartes pour créer une main.

</> Code L^AT_EX

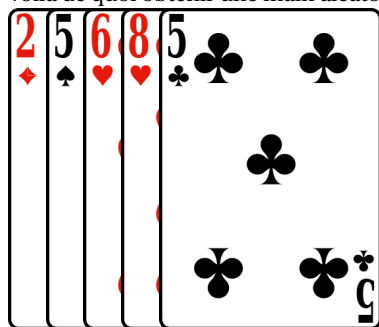
```
\MainCartesJeuAleatoire[<options>]{<nombre de cartes>}
```

</> Code L^AT_EX

Voilà de quoi obtenir une main aléatoire de Poker :

```
\MainCartesJeuAleatoire{5}
```

Voilà de quoi obtenir une main aléatoire de Poker :



5.2 Clés et options

🔗 Clés et options

Les **<options>** sont les suivantes :

- la clé **<Hauteur>** correspond à la hauteur voulue, en cm, des cartes; défaut **<4.25>**
- la clé **<TypeJeu>** (parmi **<Poker>** ou **<Tarot>** ou **<Belote>** ou **<Bataille>** ou **<Rami>** ou **<Uno>**); défaut **<Poker>**
- la clé **<EspH>** correspond à coefficient d'espacement horizontal (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut **<1>**
- la clé **<EspV>** correspond à coefficient d'espacement vertical (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes; défaut **<0>**
- le booléen **<Eventail>** pour une présentation en éventail; défaut **<false>**
- la clé **<Rotation>** pour l'angle entre les cartes en mode **<Eventail>**; défaut **<10>**
- la clé **<AlignementV>** pour l'alignement vertical lié à TikZ; défaut **<0.5>**

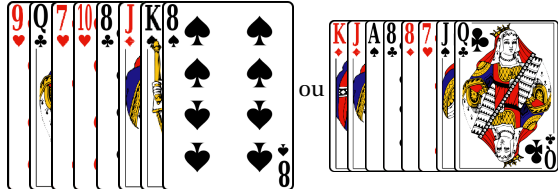
🧩 Information(s)

En ce qui concerne les *jeux* disponibles (non modifiables) :

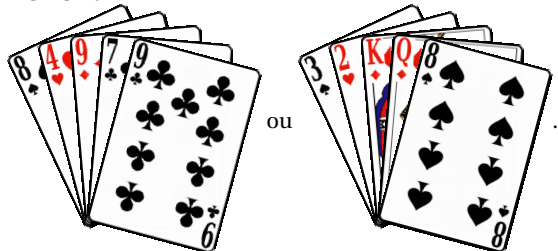
- **<Poker>** : 52 cartes (sans Joker);
- **<Belote>** : 32 cartes (sans Joker);
- **<Bataille>** : 54 cartes (avec Jokers);
- **<Tarot>** : 78 cartes.

```
\textbf{\large Belote :} \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,TypeJeu=Belote]{8} ou
→ \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2,TypeJeu=Belote]{8}.\
\textbf{\large Poker :} \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,Eventail,EspH=0,EspV=0.1]{5} ou
→ \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,Eventail,EspH=0,EspV=0.1]{5}.\
\textbf{\large Bataille :} \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.5,TypeJeu=Bataille]{27} \\
\textbf{\large Tarot :} \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=3.25,TypeJeu=Tarot]{10} ou~
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=3.25,Eventail,TypeJeu=Tarot,EspH=0,EspV=0.1]{10}.
```

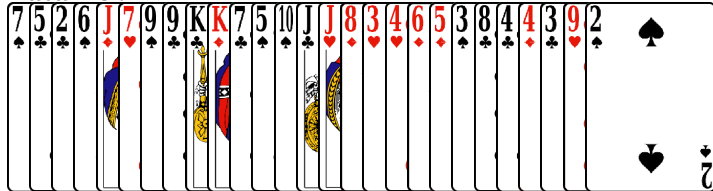
Belote :



Poker :



Bataille :



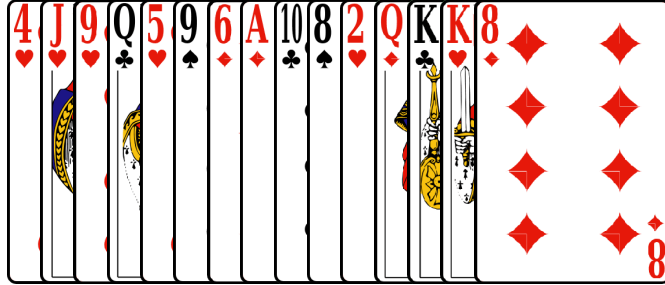
Tarot :



 Code \LaTeX

```
\textbf{\large Rami :} \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=3.75,TypeJeu=Rami]{15}\\
\textbf{\large Uno :} \\
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=4,TypeJeu=Uno,Eventail,EspH=-0.1,Rotation=15,EspV=0.1]{7}
```

Rami :



Uno :



6 *Mini-Cartes*

6.1 Introduction

 Idée(s)





L'idée est ici de proposer des commandes pour afficher des *mini*-cartes, utilisables en mode ligne, sans utiliser les images précédentes. Ces *mini*-cartes sont des figures TikZ, alignées verticalement sur leur *baseline*.

 Code \LaTeX

```
\AffMiniCarteJeu[<options>]{<carte>}
```

 Code \LaTeX

Si on met du texte sur la ligne du dessus, on peut voir le résultat.\\
Voilà des exemples de mini-cartes,
→ `\AffMiniCarteJeu{7.K}\AffMiniCarteJeu{1.AT}\AffMiniCarteJeu{V.K}\AffMiniCarteJeu{10.C}`, intégrables dans
→ un paragraphe.\\
Si on met du texte sur la ligne du dessous, on peut voir le résultat.\\

Si on met du texte sur la ligne du dessus, on peut voir le résultat.
Voilà des exemples de mini-cartes,    , intégrables dans un paragraphe.
Si on met du texte sur la ligne du dessous, on peut voir le résultat.

6.2 Noms des *mini*-cartes

Information(s)

Pour des raisons internes au code, les cartes doivent être saisies suivant la nomenclature (noter l'utilisation du  pour séparer la hauteur de la couleur!) :

- 2.C, 3.C, ..., C.C, D.C, R.C, A.C <Cœur>
- 2.P, 3.P, ..., C.P, D.P, R.P, A.P <Pique>
- 2.K, 3.K, ..., C.K, D.K, R.K, A.K <Carreau>
- 2.T, 3.T, ..., K.T, D.T, R.T, A.T <Trèfle>
- J.N, J.R <Joker>
- Exc, 1.AT, 2.AT, ..., 20.T, 21.AT <Atouts>

Par contre, il n'est pas prévu de *mini*-cartes pour le Uno.

Information(s)

Les *mini*-cartes d'atout pour le Tarot sont présentées avec un fond coloré, et avec un symbole en étoile.

6.3 Clés et options

Clés et options

Quelques <options> pour les *mini*-cartes :

- la clé <Largeur> pour gérer la largeur des miniatures; défaut <0.55cm>
- la clé <FondAtout> pour gérer la couleur de fond pour les atouts. défaut <PeachPuff>

Code L^AT_EX

```
\foreach \EECARTE in {2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,C,D,R,A}{\AffMiniCarteJeu[Largeur=0.75cm]{\EECARTE.K}}\
\AffMiniCarteJeu[FondAtout=LightSkyBlue,Largeur=0.75cm]{Exc}%
\foreach \EECARTE in {1,2,...,21}{\AffMiniCarteJeu[FondAtout=LightSkyBlue,Largeur=0.75cm]{\EECARTE.AT}}
```



6.4 Mini-Mains et *mini*-mains aléatoires

Idée(s)

Comme pour les cartes *classiques*, il existe deux commandes pour des *mains* de *mini*-cartes, mais uniquement en présentation horizontale/côte-à-côte.

Code L^AT_EX

```
\MainMiniCartesJeu[<options>]{<liste de cartes>}
\MainMiniCartesJeuAleatoire[<options>]{<nb cartes>}
```

Clés et options

Les <Clés> sont les mêmes que pour la commande individuelle, avec en plus :

- la clé <TypeJeu> (parmi <Poker> ou <Tarot> ou <Belote> ou <Bataille> ou <Rami>). défaut <Poker>

```

\textbf{\large Saisie de mains : }\\
\MainMiniCartesJeu{7.K $ A.P $ D.T $ V.K $ 10.C $ C.T} et~
\MainMiniCartesJeu{Exc $ 1.AT $ C.C $ 8.T $ 2.K $ 5.AT $ 2.AT $ D.P $ 7.T $ 10.C $ 19.AT $ V.P}\\

\textbf{\large Poker : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire{5} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire{5} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire{5} ou
- \MainMiniCartesJeuAleatoire{5}\\.\\

\textbf{\large Belote : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Belote]{8} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Belote]{8} ou
- \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Belote]{8}\\.\\

\textbf{\large Bataille : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Bataille]{12} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Bataille]{12}\\.\\

\textbf{\large Tarot : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Tarot]{10} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Tarot]{10}\\.\\

\textbf{\large Rami : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Rami]{15} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=Rami]{14}.

```

Saisie de mains :

7♦ A♠ D♣ V♦ 10♥ C♣ et ENC 1* C♥ 8♣ 2♦ 5* 2* D♣ 7♣ 10♥ 19* V♣

Poker :

V♣ D♣ 9♥ 9♣ A♥ ou 8♦ A♦ 4♦ 9♦ D♦ ou D♣ 8♣ 9♣ 9♥ 4♣ ou 8♣ 4♣ A♥ V♣ 2♥.

Belote :

9♦ 7♦ 10♣ V♣ 8♣ R♣ 9♣ D♦ ou A♥ A♠ 9♦ 9♥ V♥ A♣ A♦ 7♣ ou R♣ A♠ 9♥ V♣ A♣ 10♣ 7♥ 8♣.

Bataille :

6♣ J0♥ V♥ D♦ 6♣ 7♣ R♥ 10♦ 9♣ 3♦ 4♣ A♠ ou 6♣ 5♣ V♣ 7♦ 8♣ 10♦ 4♣ 7♣ R♦ A♦ 8♦ V♥.

Tarot :

6♦ 7♦ R♣ D♣ 7♥ 5♦ V♥ 2♦ 21* 10♦ ou 5♣ 2♣ 7* V♣ C♦ 3♣ 10♥ R♦ 12* 2♦.

Rami :

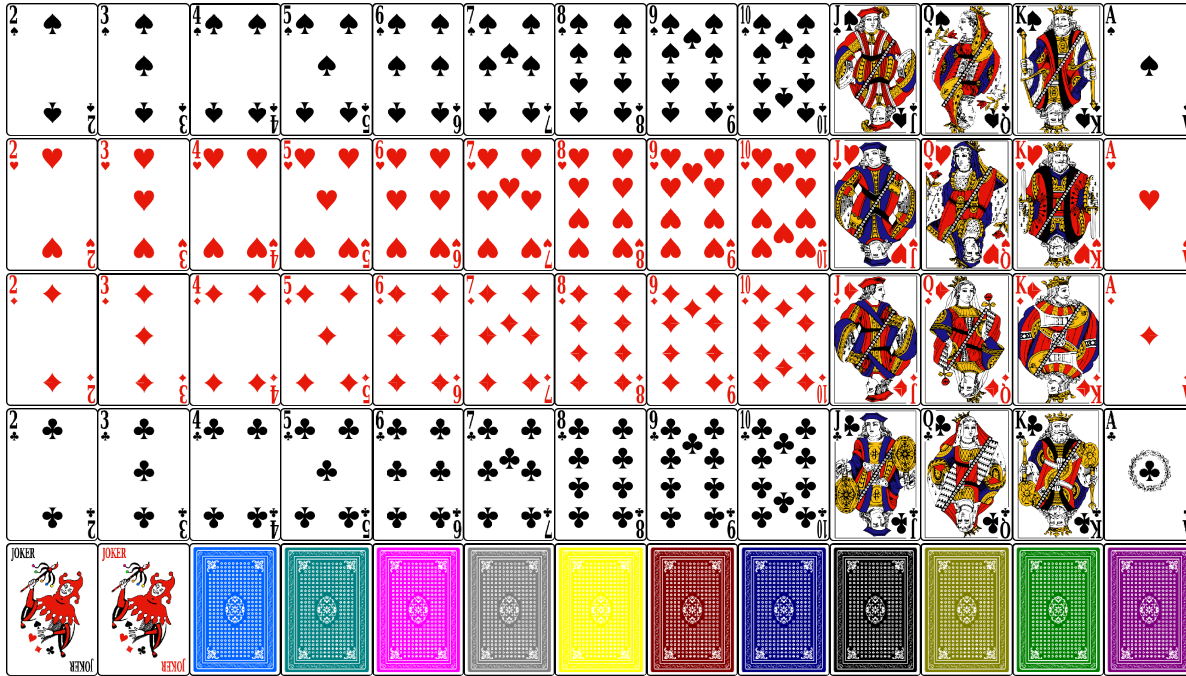
10♣ 10♥ A♦ J0♥ 2♥ A♠ D♥ 7♣ R♦ 6♣ 8♦ A♣ 6♦ 9♣ 3♥ ou 2♦ J0♥ V♥ 9♦ 10♣ V♣ 4♦ 6♦ 2♣ 2♣ 9♣ V♣ R♣ A♥.

Troisième partie

Compléments

7 Cartes disponibles

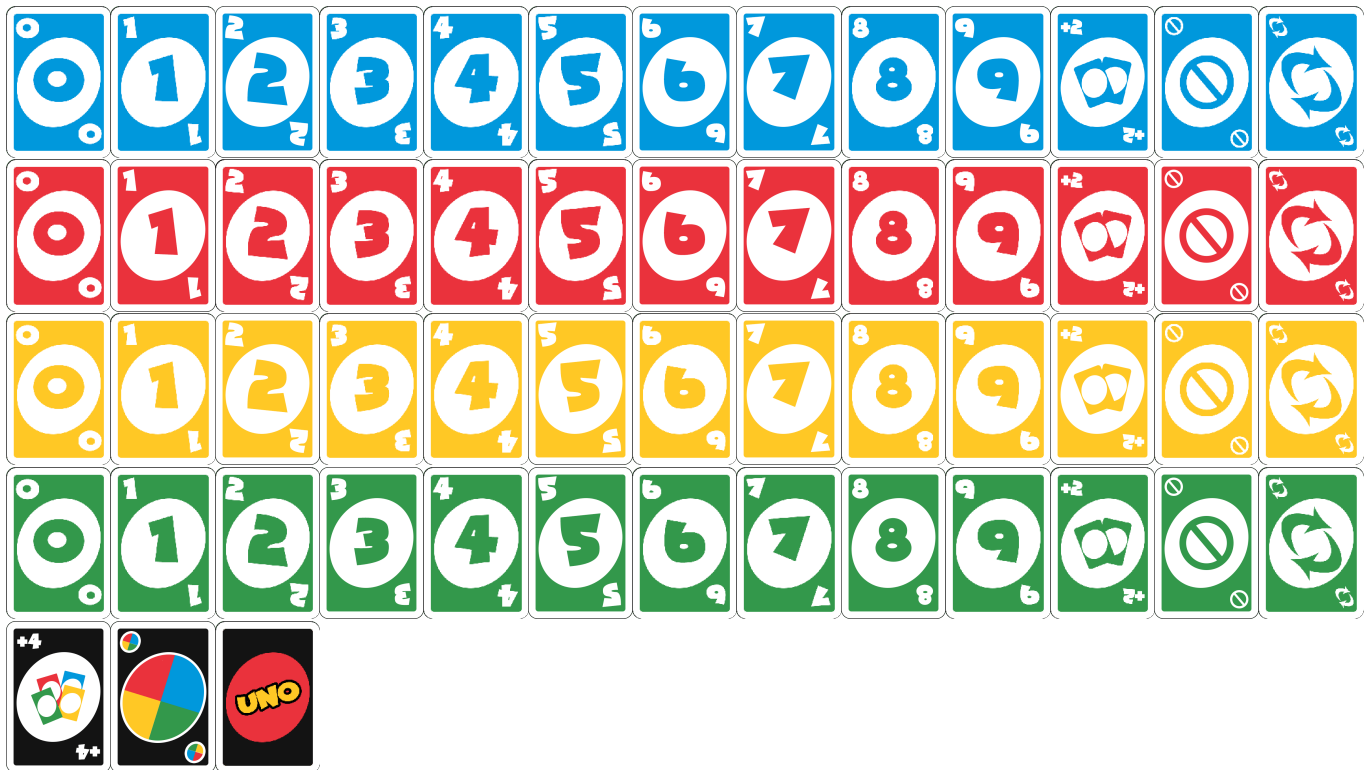
7.1 Poker/Bataille/Belote



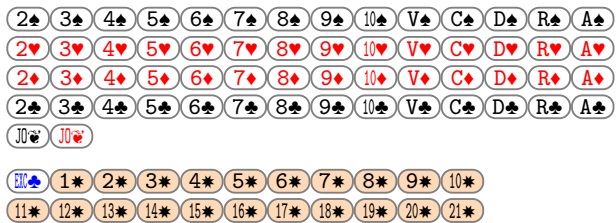
7.2 Cartes Tarot



7.3 Cartes de Uno



7.4 MiniCartes



8 Carte simple dans un environnement TikZ

💡 Idée(s)

La commande simple, avec l'option `(TikzAutonome=false)` permet à l'utilisateur de gérer les cartes dans un environnement `tikzpicture` indépendant.

L'origine des cartes est fixée, au coin bas-gauche, et la `(Rotation)` éventuelle est appliquée après la translation gérée par les `(DecalageXY)`.

🔗 Code L^AT_EX

```
\begin{tikzpicture}
  \draw[thin,lightgray] (-5,-5) grid (5,3) ; %grille rajoutée pour la lisibilité du code
  \foreach \ptsupport in {(0,0),(3,-4),(-3,-1),(-2,-3.5),(2,2.75)}%
    {\filldraw[Gray] \ptsupport circle[radius=2pt] ;} %poits rajouté pour la lisibilité du code
  \foreach \x in {-5,-4,...,5} \draw[lightgray] (\x,-5) node[below,font=\small] {\x} ;
  \foreach \y in {-5,-4,...,3} \draw[lightgray] (-5,\y) node[left,font=\small] {\y} ;
  \AffCarteJeu[Hauteur=2,Tikz=true,TikzAutonome=false]%
    {10C}
  \AffCarteJeu[Hauteur=2.5,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=3,DecalageY=-4]%
    {JN}
  \AffCarteJeu[Hauteur=3,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=-3,DecalageY=-1,Rotation=20]%
    {JR}
  \AffCarteJeu[Hauteur=1.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=-2,DecalageY=-3.5,Rotation=-50]%
    {DosBleu}
  \AffCarteJeu%
    [TypeJeu=Tarot,Hauteur=2.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=2,DecalageY=2.75,Rotation=-90]%
    {18AT}
\end{tikzpicture}
```

