

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

<https://github.com/cpierquet/latex-packages/tree/main/jeuxcartes>

Version 0.40a – 12 octobre 2026

► 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 $\LaTeX$ » pour leur aide et leurs idées !

Merci à Fabrice Eudes pour ses retours !

Merci à quark67 pour ses retours et sa participation !

$\LaTeX$

pdf $\LaTeX$

Lua $\LaTeX$

TikZ

TeXLive

MiKTeX

Table des matières

I	Historique	3
1	Le package JeuxCartes	4
1.1	« Philosophie » du package	4
1.2	Chargement du package	5
2	Compléments	5
2.1	Le système de « clés/options »	5
2.2	Liste des commandes et jeux disponibles	5
II	Les commandes	7
3	Les commandes simples « AffCarteJeu » et « AffCartesJeu »	7
3.1	Introduction	7
3.2	Noms de cartes	8
3.3	Clés et options	8
3.4	Designs disponibles pour les cartes classiques (Poker)	10
4	Main de cartes	11
4.1	Introduction	11
4.2	Jeux complets	11
4.3	Clés et options	12
5	Mains aléatoires	15
5.1	Introduction	15
5.2	Clés et options	15
6	Mini-Cartes	18
6.1	Introduction	18
6.2	Noms des <i>mini</i> -cartes	19
6.3	Clés et options	19
6.4	<i>Mini</i> -Mains et <i>mini</i> -mains aléatoires	19
III	Compléments	21
7	Cartes disponibles	21
7.1	Poker/Bataille/Belote/Rami (v1)	21
7.2	Poker/Bataille/Belote/Rami (v2)	21
7.3	Poker/Bataille/Belote/Rami (v3)	22
7.4	Poker/Bataille/Belote/Rami (v4)	22
7.5	Poker/Bataille/Belote/Rami (v5)	22
7.6	Poker/Bataille/Belote/Rami (v6)	23
7.7	Poker/Bataille/Belote/Rami (v7)	23
7.8	Poker/Bataille/Belote/Rami (fr)	24
7.9	Poker/Bataille/Belote/Rami (bic)	24
7.10	Cartes Tarot	25
7.11	Cartes de Uno	25
7.12	MiniCartes	25
8	Carte simple dans un environnement TikZ	26

Première partie

Historique

- [v0.40a](#) : Factorisation du code + la clé Hauteur (et EspH/EspV des mains) accepte désormais une unité explicite
- [v0.3.5](#) : Ajout d'un style [Poker.v7]
- [v0.3.4](#) : Ajout d'un style [Poker.v6]
- [v0.3.3](#) : Correction de la typo d'une carte [fr.VP]
- [v0.3.2](#) : Ajout d'un mode 'null' pour ne pas afficher une carte
- [v0.3.1](#) : Ajout d'une clé EspH pour les cartes côte à côte
- [v0.3.0](#) : Macros pour des jeux 'complets'
- [v0.2.8](#) : Correction d'un bug mineur sur les commandes 'multicartes'
- [v0.2.7](#) : Retour en arrière sur les cartes de Tarot v2 qui sont supprimées (pb de licence)
- [v0.2.5](#) : Compatibilité des *Mini*-Cartes avec les cartes avec nom anglais
- [v0.2.4](#) : Ajout du style carte Poker fr + style Bicycle bicycl + ajout d'une clé <StyleJeu>
- [v0.2.3](#) : Ajout d'une clé <inverse> + dos Uno + style v5 pour le Poker
- [v0.2.2](#) : Ajout d'un style v4 pour le Poker
- [v0.2.1](#) : Correction du nom d'une carte Poker v1
- [v0.2.0](#) : Modification du design des cartes (pdf pour Poker/Uno + png pour Tarot) + alternatives pour le Poker
- [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
- [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 à jouer dans un document $\text{\LaTeX}$.

Les cartes disponibles sont :

- les cartes type Poker v1 (LGPL-2.1 license) <https://github.com/htdebeer/SVG-cards>
- les cartes type Poker v2 (Public Domain) https://tekeye.uk/playing_cards/svg-playing-cards
- les cartes type Poker v3 (Public Domain) <https://www.me.uk/cards/>
- les cartes type Poker v4 (CC BY-SA 4.0) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Computer_screen_playing_cards_deck.svg
- les cartes type Poker v5 (Public Domain) <https://www.me.uk/cards/>
- `0.3.4` les cartes type Poker v6 (Public Domain) <https://code.google.com/archive/p/vector-playing-cards>
- `0.3.5` les cartes type Poker v7 (Public Domain) <https://www.me.uk/cards/>
- `0.2.4` les cartes type Poker fr (LGPL-2.1 license) <https://svg-cards.sourceforge.net/>
- `0.2.4` les cartes type bicycle (LGPL-3.0 license) <https://github.com/tfbkny/blackjack>
- les cartes type Tarot (Public Domain) <https://freesvg.org/deck-of-french-tarot-playing-cards>
- les cartes type Uno (MIT License) <https://eperezcosano.github.io/uno-part1/>

📄 Information(s)

L'une des cartes originales Poker fr comporte une erreur typographique (lettre doublée), elle a été corrigée, la licence LGPL-2.1 le permettant, la correction a été intégrée au package.

📄 Information(s)

Le package `JeuxCartes` charge les packages :

- `tikz`, `pifont`, `pgffor`, `xinttools`;
- `listofitems`, `xstring`, `simplekv` et `randomlist`.

📄 Information(s)

Des packages ou solutions existent déjà pour des cartes en $\text{\LaTeX}$, 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 proposées en format pdf pour les cartes type Poker et Uno (obtenues grâce à des fichiers svg!), pour une qualité optimale et une taille réduite, et en format png pour les cartes Type Tarot, donc une solution de compilation adaptée aux formats pdf/png est nécessaire.

Pour une compilation avec $\text{\LaTeX}$ (et la chaîne dvi-ps-ps2pdf), il faudra donc enregistrer (*manuellement*) les images au format eps!

1.2 Chargement du package

</> Code L^AT_EX

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

</> Code L^AT_EX

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

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 L^AT_EX**, si possible avec la sortie dans la même boîte, et sinon la sortie sera visible dans des boîtes **⊕ Sortie L^AT_EX**. 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⟩**, **⟨Bataille⟩**, **⟨Rami⟩**, **⟨Belote⟩**, **⟨Tarot⟩** et **⟨Uno⟩** pour les mains aléatoires ;
- **⟨Poker⟩** et **⟨Tarot⟩** pour les *mini-cartes*.

À noter qu'il est possible d'utiliser une carte *invisible*, accessible via le *nom* **⟨null⟩**.

```
%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 en mode *côte à côte*, avec un système de clés/options.

Code L^AT_EX

```
\AffCarteJeu{VP}\AffCarteJeu{10K}\AffCarteJeu{AC}\AffCarteJeu{Dos}\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]{null}%
\AffCarteJeu[TypeJeu=Tarot]{18AT}\\ \\
\AffCartesJeu[TypeJeu=Uno]{P4 $ PTR $ Dos $ 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>
- Dos (si possible, avec variantes données en fin de documentation).

— 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> :

- ✖ `\set 0.40a` la clé <Hauteur> correspond à la hauteur voulue de la carte : un nombre nu est interprété en cm (comportement historique), et une unité explicite (2in, 10mm...) est automatiquement convertie; défaut <4.25>
- ✖ `\set 0.3.1` la clé <EspH> pour un éventuel espacement horizontal entre les cartes; défaut <Opt>
- ✖ la clé <TypeJeu> (parmi <Poker> ou <Tarot> ou <Uno>) pour spécifier les cartes à utiliser; défaut <Poker>
- ✖ `\set 0.3.5` la clé <StyleJeu> (parmi <v1>, ..., <v7>, <fr> ou <bicycl>) pour spécifier le style des cartes Poker; défaut <v1>
- ✖ 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>`.

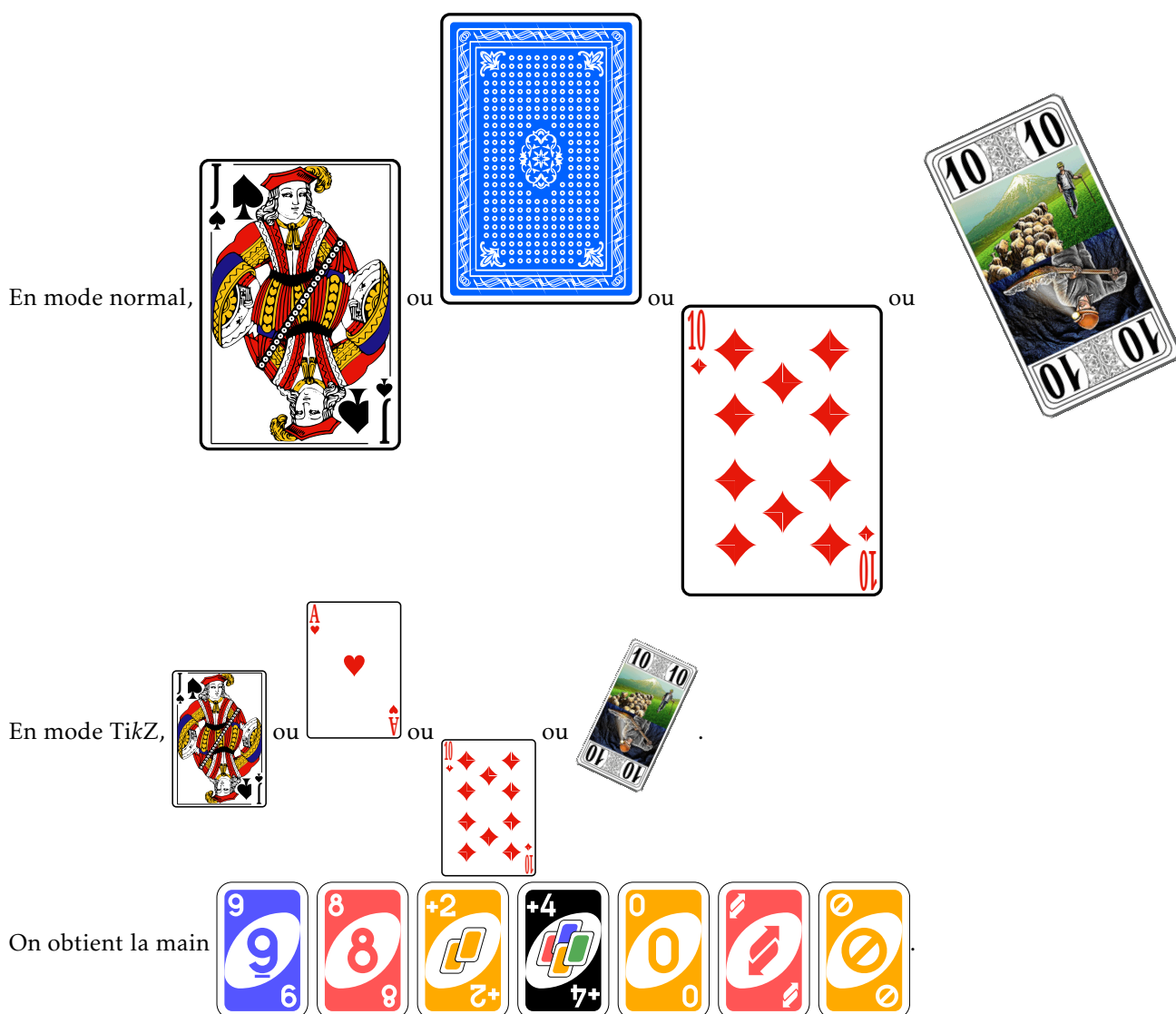
Information(s)

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 $\text{\LaTeX}$

En mode normal, `\AffCarteJeu{VP}` ou `\AffCarteJeu[AlignementV=0]{Dos}` 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]{AC}`
 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,EspH=1.25mm]{9B $ 8R $ P2J $ P4 $ 0J $ CSR $ PTJ}`.

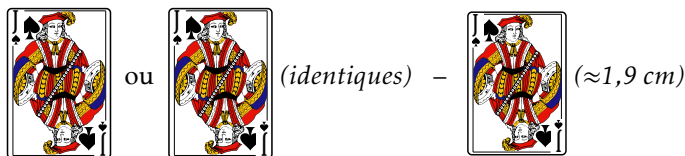


Information(s)

`\setlength{0.40a}` La clé `<Hauteur>` accepte maintenant une *unité explicite*, convertie automatiquement en cm.
`\AffCarteJeu[Hauteur=2cm]{VP}` donne exactement le même résultat que `\AffCarteJeu[Hauteur=2]{VP}`, et
`\AffCarteJeu[Hauteur=0.75in]{VP}` équivaut à `\AffCarteJeu[Hauteur=1.905]{VP}` (1 in = 2,54 cm).

Code $\LaTeX$

```
\AffCarteJeu[Hauteur=2]{VP} ~ou~ \AffCarteJeu[Hauteur=2cm]{VP} \emph{(identiques)} ~~~~
↪ \AffCarteJeu[Hauteur=0.75in]{VP} \emph{(}\$ \approx \$ \emph{1,9 cm)}
```



3.4 Designs disponibles pour les cartes classiques (Poker)

Information(s)

Il existe 7 versions de design des cartes *classiques*, accessibles via les clés :

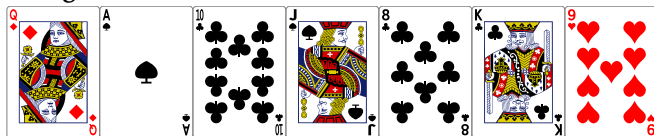
- $\langle v1 \rangle$; — $\langle v4 \rangle$; — $\langle v7 \rangle$ PMI 0.3.5;
- $\langle v2 \rangle$; — $\langle v5 \rangle$; — $\langle fr \rangle$ PMI 0.2.4;
- $\langle v3 \rangle$; — $\langle v6 \rangle$ PMI 0.3.4; — $\langle bicycl \rangle$ PMI 0.2.4.

Code $\LaTeX$

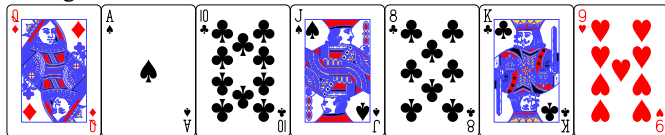
Design v1 :



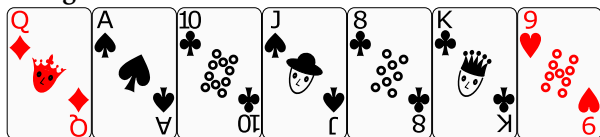
Design v2 :



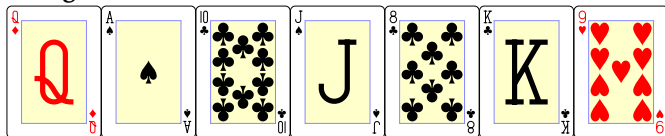
Design v3 :



Design v4 :



Design v5 :

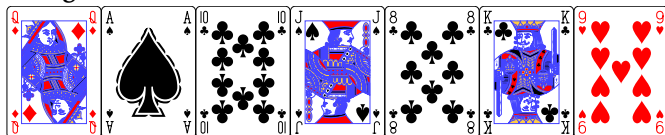


Design v6 :



PMI 0.3.4

Design v7 :



PMI 0.3.5

Design fr :



0.2.4

Design bi :



0.2.4

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 $\text{\LaTeX}$

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

4.2 Jeux complets

Idée(s)

0.3.0 Des macros sont disponibles pour créer des mains complètes (sans donner toutes les cartes!). La configuration est *fixée* et les jeux disponibles sont Poker/Belote/Tarot (sans Jokers).

</> Code $\text{\LaTeX}$

```
%belote tri par couleur (P/C/T/K)
\JeuCompleBeloteTriCoul

%belote tri par hauteur (P/C/T/K)
\JeuCompleBeloteTriHaut

%poker tri par couleur (P/C/T/K)
\JeuComplePokerTriCoul
\JeuComplePokerTriCoulJok
%poker tri par hauteur (P/C/T/K)
\JeuComplePokerTriHaut
\JeuComplePokerTriHautJok

%tarot tri par couleur (P/C/T/K)
\JeuCompleTarotTriCoul
%tarot tri par hauteur (P/C/T/K)
\JeuCompleTarotTriHaut
```

4.3 Clés et options

Clés et options

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

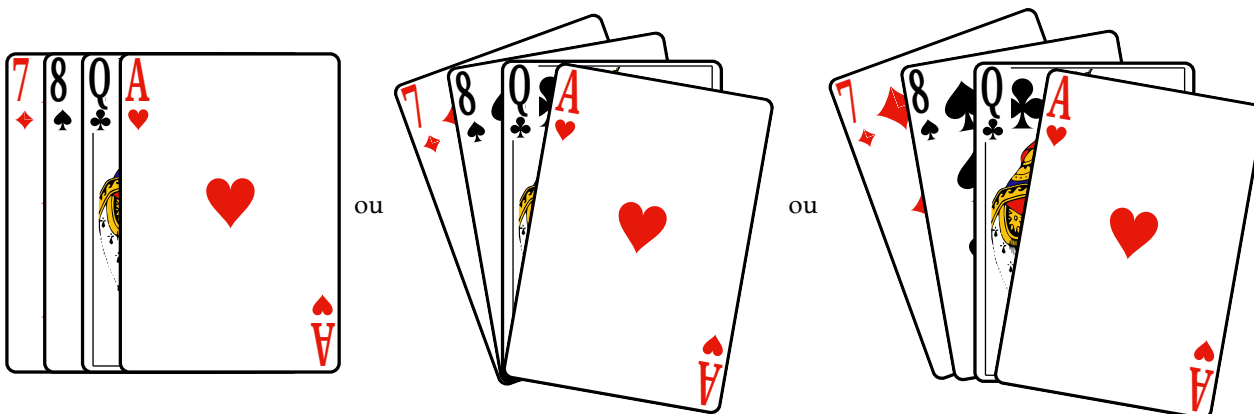
— <carte1> \$ <carte2> \$... \$ <carten>.

Les **options** sont les suivantes :

- ✖ `\setkeys{0.40a}` la clé **Hauteur** correspond à la hauteur voulue des cartes : un nombre nu est interprété en cm (comportement historique), et une unité explicite (2in, 10mm...) est automatiquement convertie ; défaut **4.25**
- ✖ la clé **TypeJeu** (parmi **Poker** ou **Tarot** ou **Uno**) pour spécifier les cartes à utiliser ; défaut **Poker**
- ✖ `\setkeys{0.3.5}` la clé **StyleJeu** (parmi **v1**, ..., **v7**, **fr** ou **bicycl**) pour spécifier le style des cartes Poker ; défaut **v1**
- ✖ `\setkeys{0.40a}` la clé **EspH** correspond à coefficient d'espacement horizontal (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes, et accepte elle aussi une unité explicite ; défaut **1**
- ✖ `\setkeys{0.40a}` la clé **EspV** correspond à coefficient d'espacement vertical (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes, et accepte elle aussi une unité explicite ; 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**
- ✖ le booléen **Inverse** pour une présentation de « droite à gauche ». défaut **false**

Code $\LaTeX$

```
\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.

</> Code $\LaTeX$

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



</> Code $\LaTeX$

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



</> Code $\LaTeX$

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

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

Ça c'est une belle poignée !



</> Code $\LaTeX$

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}
```

Et un chien qui en a :



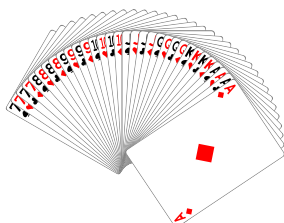
</> Code $\LaTeX$

```
\MainCartesJeu[Hauteur=1.75,EspH=1.25]{\JeuCompleBeloteTriHaut}
```



</> Code $\LaTeX$

```
\MainCartesJeu[Hauteur=1.75,StyleJeu=v2,Eventail,Rotation=3.75,EspH=0.01,EspV=0.05]{\JeuCompleBeloteTriHaut}
```



</> Code $\LaTeX$

```
\MainCartesJeu[Hauteur=1.75,StyleJeu=bicycl,EspH=1]{\JeuComplePokerTriCoul}
```



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 $\text{\LaTeX}$

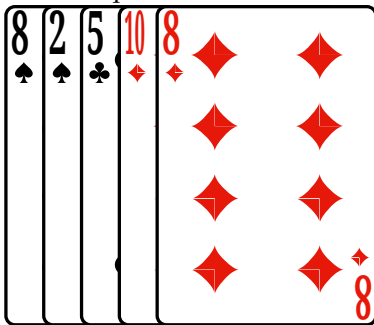
```
\MainCartesJeuAleatoire[<options>]{<nombre de cartes>}
```

</> Code $\text{\LaTeX}$

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 :

- ✖ `\0.40a` la clé **<Hauteur>** correspond à la hauteur voulue des cartes : un nombre nu est interprété en cm (comportement historique), et une unité explicite (2in, 10mm...) est automatiquement convertie; défaut **<4.25>**
- ✖ la clé **<TypeJeu>** (parmi **<Poker>** ou **<Belote>** ou **<Bataille>** ou **<Rami>** ou **<Uno>** ou **<Tarot>**); défaut **<Poker>**
- ✖ `\0.3.5` la clé **<StyleJeu>** (parmi **<v1>**, ..., **<v7>**, **<fr>** ou **<bicycl>**) pour spécifier le style des cartes type Poker/Belote/Rami/Bataille;
- ✖ `\0.40a` la clé **<EspH>** correspond à coefficient d'espacement horizontal (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes, et accepte elle aussi une unité explicite; défaut **<1>**
- ✖ `\0.40a` la clé **<EspV>** correspond à coefficient d'espacement vertical (*proche* du cm en taille réelle) entre les cartes, et accepte elle aussi une unité explicite; 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>**
- ✖ le booléen **<Inverse>** pour une présentation de « droite à gauche ». défaut **<false>**

Information(s)

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

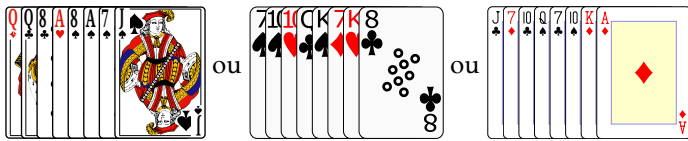
- ⟨**Poker**⟩ : 52 cartes (sans Joker);
- ⟨**Belote**⟩ : 32 cartes (sans Joker);
- ⟨**Bataille**⟩ : 54 cartes (avec Jokers);
- ⟨**Rami**⟩ : 108 cartes (avec Jokers);
- ⟨**Tarot**⟩ : 78 cartes;
- ⟨**Uno**⟩.

```

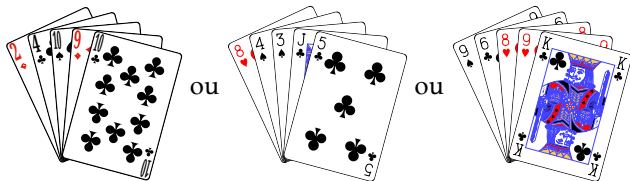
\textbf{\large Belote v1 \& Belote v4 \& Belote v5 :} \& \& \&
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,TypeJeu=Belote]{8} ou
→ \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,TypeJeu=Belote,StyleJeu=v4]{8} ou
→ \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,TypeJeu=Belote,StyleJeu=v5]{8}.\& \&
\textbf{\large Poker fr \& Poker v3 \& Poker v7:} \& \& \&
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,Eventail,EspH=0,EspV=0.1]{5} ou
→ \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,Eventail,EspH=0,EspV=0.1,StyleJeu=v3]{5} ou
→ \MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,Eventail,EspH=0,EspV=0.1,StyleJeu=v7]{5}\& \&
\textbf{\large Bataille v2 :} \& \& \&
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=1.75,TypeJeu=Bataille,StyleJeu=v2]{27}\& \&
\textbf{\large Tarot :} \& \&
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.75,TypeJeu=Tarot]{10} ou~
\MainCartesJeuAleatoire[Hauteur=2.75,Eventail,TypeJeu=Tarot,EspH=0,EspV=0.1]{10}.

```

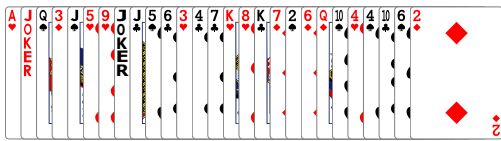
Belote v1 & Belote v4 & Belote v5 :



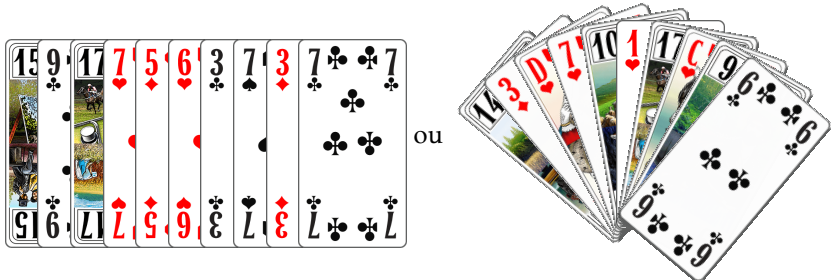
Poker fr & Poker v3 & Poker v7 :



Bataille v2 :



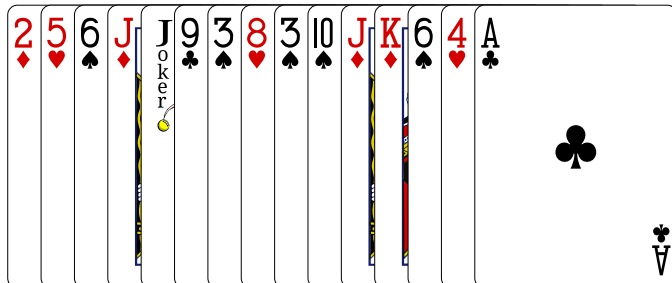
Tarot :



Code $\text{\LaTeX}$

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

Rami bicycl :



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 $\text{\LaTeX}$

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

Code $\text{\LaTeX}$

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, avec ici des mini-cartes anglaises

→ `\AffMiniCarteJeu{K.T}\AffMiniCarteJeu{JO.R}\AffMiniCarteJeu{Q.C}\AffMiniCarteJeu{J.P}`.

Si on met du texte sur la ligne du dessus, on peut voir le résultat.

Voilà des exemples de mini-cartes, `7♦ 1* V♦ 10♥`, intégrables dans un paragraphe.

Si on met du texte sur la ligne du dessous, on peut voir le résultat, avec ici des mini-cartes anglaises

`K♣ JO♥ Q♥ J♠`.

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, J.C, Q.C, K.C $\langle$ Cœur $\rangle$
- 2.P, 3.P, ..., C.P, D.P, R.P, A.P, J.P, Q.P, K.P $\langle$ Pique $\rangle$
- 2.K, 3.K, ..., C.K, D.K, R.K, A.K, J.K, Q.K, K.K $\langle$ Carreau $\rangle$
- 2.T, 3.T, ..., K.T, D.T, R.T, A.T, J.T, Q.T, K.T $\langle$ Trèfle $\rangle$
-  JO.N, JO.R $\langle$ Joker $\rangle$
- Exc, 1.AT, 2.AT, ..., 20.T, 21.AT $\langle$ Atouts $\rangle$

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 $\langle$ options $\rangle$ pour les *mini*-cartes :

- ✖ la clé $\langle$ Largeur $\rangle$ pour gérer la largeur des miniatures; défaut $\langle$ 0.55cm $\rangle$
- ✖ la clé $\langle$ FondAtout $\rangle$ pour gérer la couleur de fond pour les atouts. défaut $\langle$ yellow $\rangle$

Code $\LaTeX$

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

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

Clés et options

Les $\langle$ Clés $\rangle$ sont les mêmes que pour la commande individuelle, avec en plus la clé $\langle$ TypeJeu $\rangle$ parmi :

- ✖ $\langle$ Poker $\rangle$ ou $\langle$ Tarot $\rangle$ ou $\langle$ Belote $\rangle$ ou $\langle$ Bataille $\rangle$ ou $\langle$ Rami $\rangle$ pour les cartes [fr];
- ✖  $\langle$ PokerEN $\rangle$ ou $\langle$ BeloteEN $\rangle$ ou $\langle$ BatailleEN $\rangle$ ou $\langle$ RamiEN $\rangle$ pour les cartes [en]; défaut $\langle$ Poker $\rangle$

```

\textbf{\large Saisie de mains : }\\
\MainMiniCartesJeu{7.K $ A.P $ D.T $ V.K $ 10.C $ C.T $ J0.N} 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 Poker [en] : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=PokerEN]{5} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=PokerEN]{5} ou
↪ \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=PokerEN]{5} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=PokerEN]{5}.\\

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

\textbf{\large Belote [en] : }\\
\MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=BeloteEN]{8} ou \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=BeloteEN]{8} ou
↪ \MainMiniCartesJeuAleatoire[TypeJeu=BeloteEN]{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}.\\

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

```

Saisie de mains :

7♦ A♣ D♣ V♦ 10♥ C♣ J0 et  1* C♥ 8♣ 2♦ 5* 2* D♣ 7♣ 10♥ 19* V♣

Poker :

A♣ 6♦ 4♣ V♥ 9♦ ou 5♦ 10♣ 7♥ 7♦ 2♣ ou 6♣ 4♥ 7♣ 6♥ 9♣ ou 7♥ 6♣ A♥ 10♣ V♥.

Poker [en] :

Q♥ 9♦ 10♣ A♦ Q♦ ou 3♥ 6♦ 8♦ 3♦ 3♣ ou 2♦ 4♦ 10♦ A♦ K♥ ou K♦ 7♥ 4♣ K♥ A♣.

Belote :

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

Belote [en] :

J♣ 7♥ K♣ A♦ A♥ A♣ 10♣ K♣ ou J♥ 10♣ K♣ K♣ 8♣ K♦ 9♣ J♣ ou J♣ J♥ 8♣ 8♦ 7♥ K♦ 8♥ 10♥.

Bataille :

4♦ 2♥ A♣ D♥ 5♥ A♦ 10♦ 8♣ R♦ 6♣ V♦ 9♣ ou 3♥ A♣ 5♥ 8♥ R♦ 7♥ 9♥ 9♣ 5♦ D♦ V♥ 7♣.

Tarot :

20* 10♣ 9♦ D♦ 10* R♣ 7♣ 8♥ C♥ 2♣ ou 8* 6♣ 17* 3♦ 1* 12* C♥ 2♣ 3♣ D♥.

Rami :

9♥ 5♥ 8♣ 10♣ 8♦ R♥ 10♥ D♦ 4♣ 2♦ 3♣ 6♣ 6♣ 5♣ 4♥ ou
V♥ 4♣ 2♣ 5♣ 7♥ 2♣ V♦ V♣ 5♣ D♣ 4♥ 10♣ D♦ 10♣.

Rami [en] :

K♥ Q♥ 5♥ 6♣ Q♦ J♣ 9♣ 9♥ 8♦ 3♥ 10♥ 4♣ 9♦ J0 A♦ ou
8♦ K♣ 6♣ 2♣ Q♦ J0 2♣ K♦ 2♦ 2♣ 3♥ 8♣ 4♣ 8♥.

Troisième partie

Compléments

7 Cartes disponibles

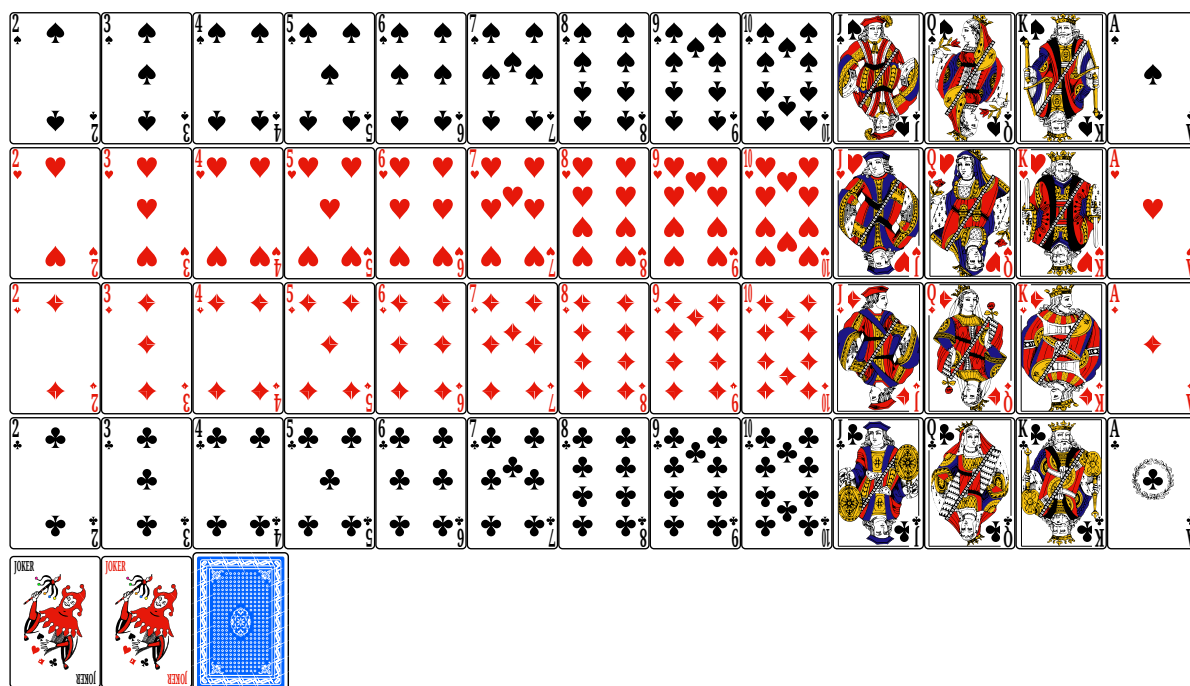
 0.40a Les quatre suites (Pique/Cœur/Carreau/Trèfle) de chaque style sont désormais produites par la macro interne `\GalerieSuites{<StyleJeu>}` ci-dessous, pour éviter de répéter quatre fois la même boucle xintFor dans chaque sous-section.

 Code $\LaTeX$

```
\newcommand\GalerieSuites[1]{%
\xintFor ##1 in {2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A}\do{\AffCarteJeu[Hauteur=1.75,StyleJeu=#1]{##1P}}
\xintFor ##1 in {2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A}\do{\AffCarteJeu[Hauteur=1.75,StyleJeu=#1]{##1C}}
\xintFor ##1 in {2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A}\do{\AffCarteJeu[Hauteur=1.75,StyleJeu=#1]{##1K}}
\xintFor ##1 in {2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A}\do{\AffCarteJeu[Hauteur=1.75,StyleJeu=#1]{##1T}}
}
```

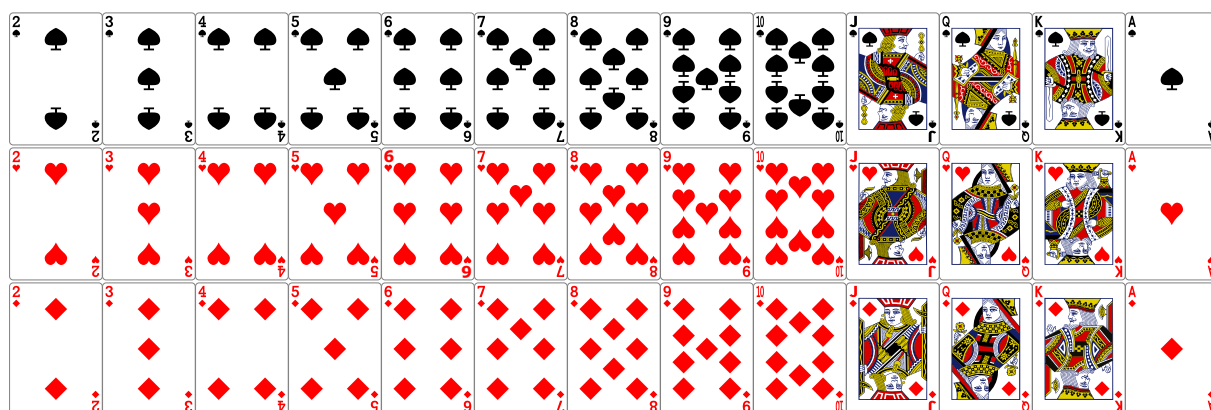
7.1 Poker/Bataille/Belote/Rami (v1)

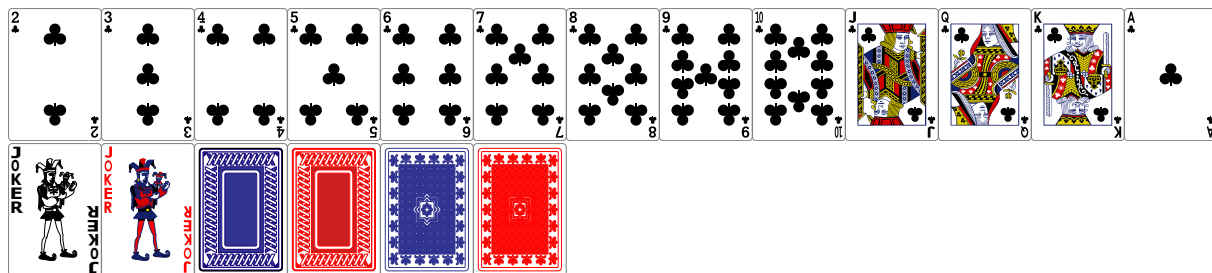
Dos disponibles : Dos



7.2 Poker/Bataille/Belote/Rami (v2)

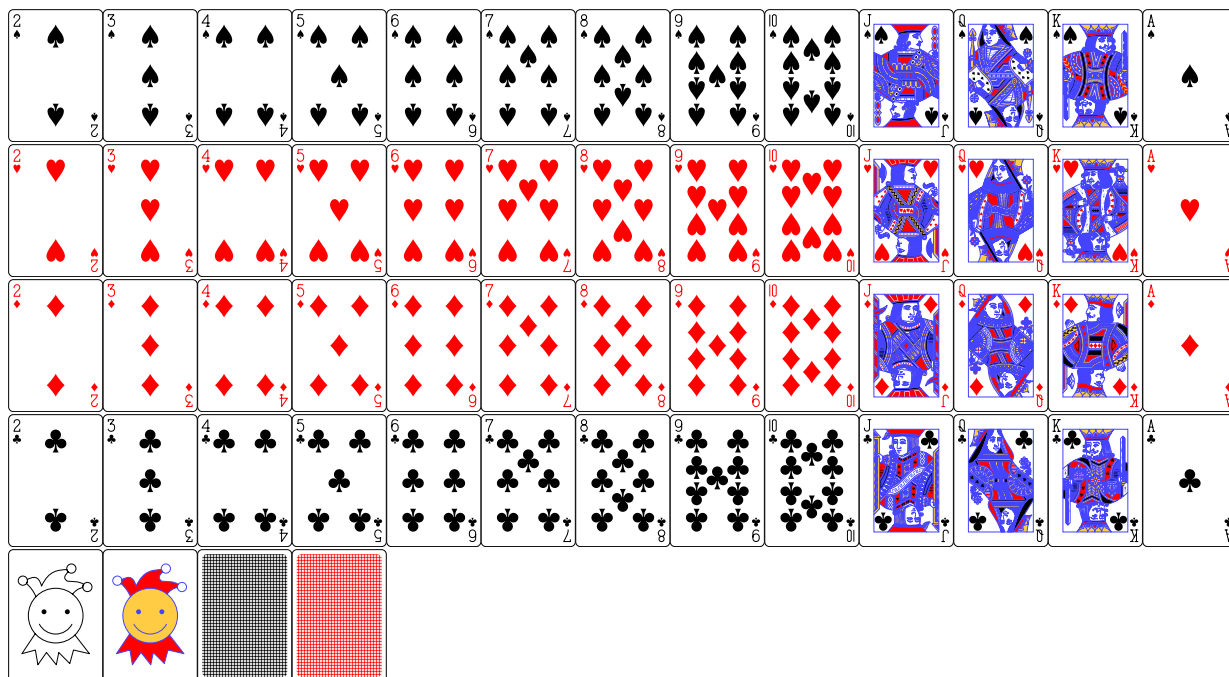
Dos disponibles : DosBleu ou DosRouge ou DosBleu2 ou DosRouge2





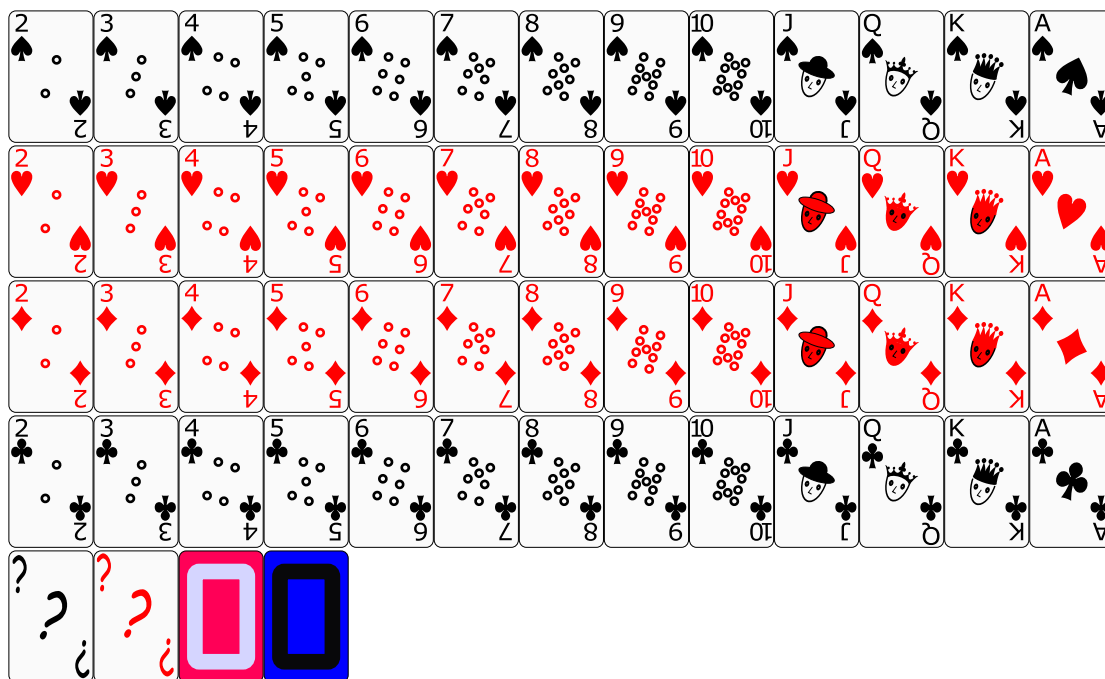
7.3 Poker/Bataille/Belote/Rami (v3)

Dos disponibles : DosNoir ou DosRouge



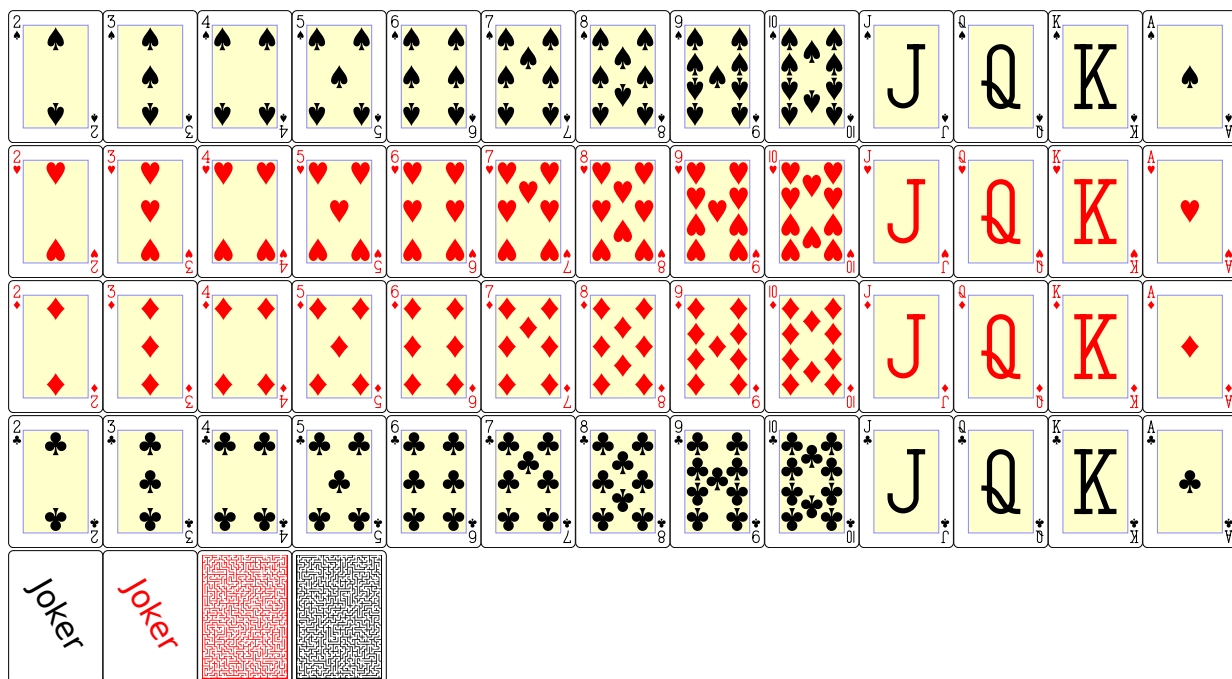
7.4 Poker/Bataille/Belote/Rami (v4)

Dos disponibles : DosBleu ou DosRouge



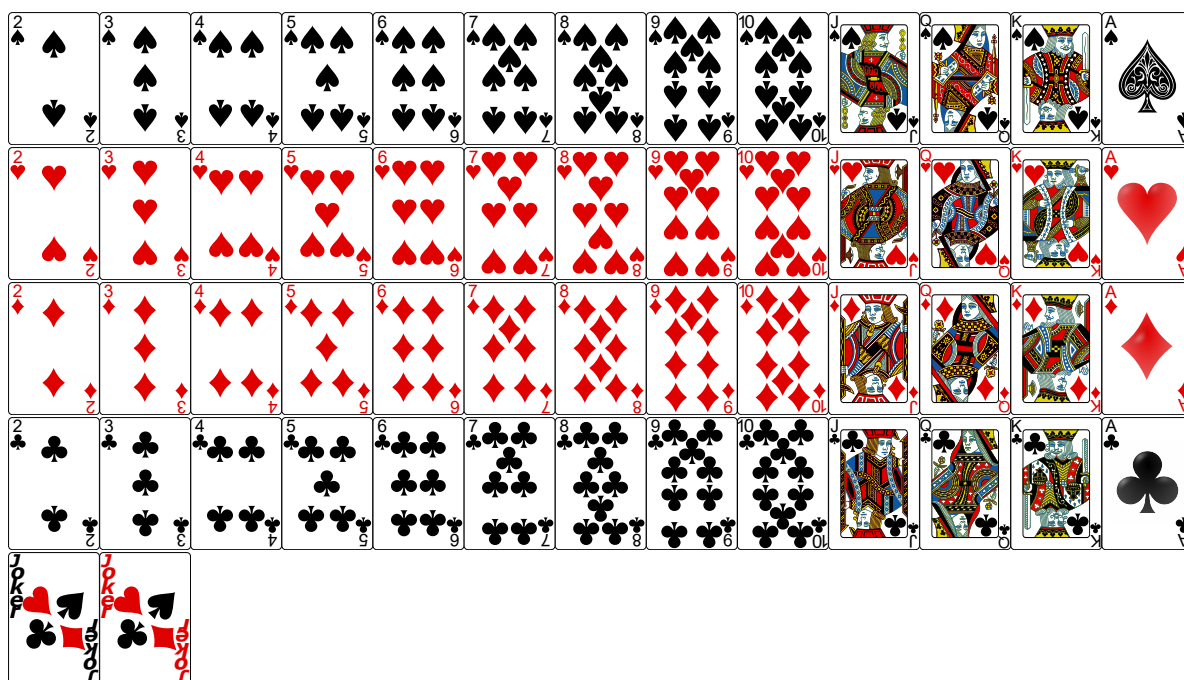
7.5 Poker/Bataille/Belote/Rami (v5)

Dos disponibles : DosNoir ou DosRouge



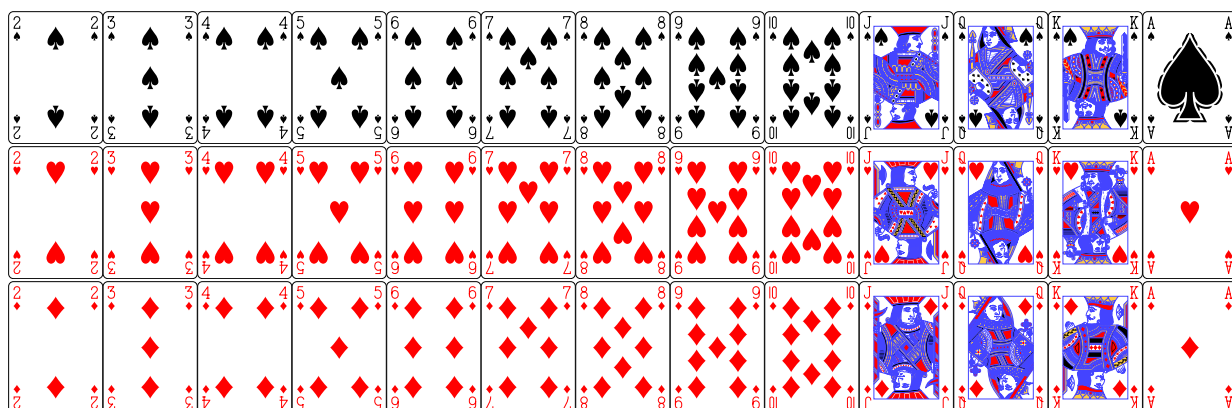
7.6 Poker/Bataille/Belote/Rami (v6)

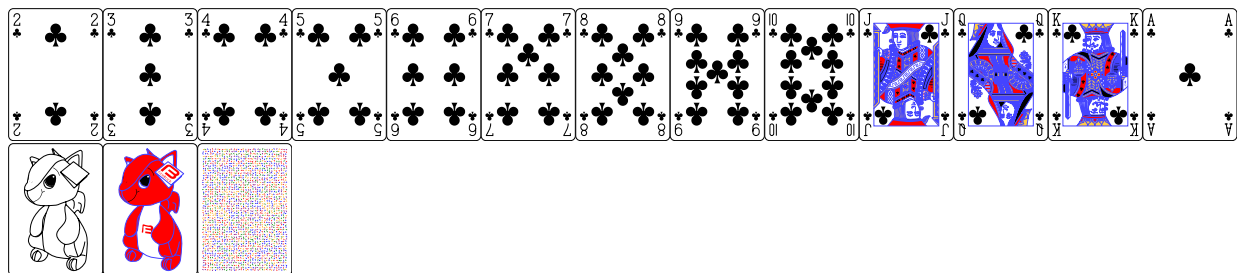
Pas de dos disponible.



7.7 Poker/Bataille/Belote/Rami (v7)

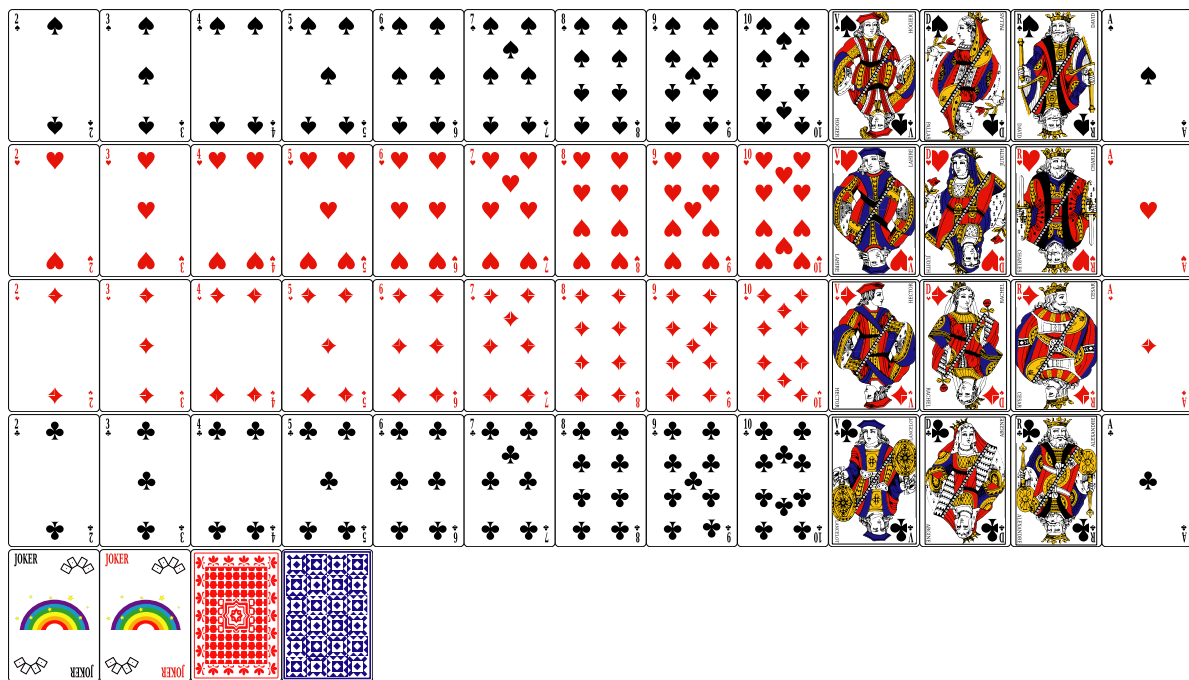
Dos disponibles : Dos





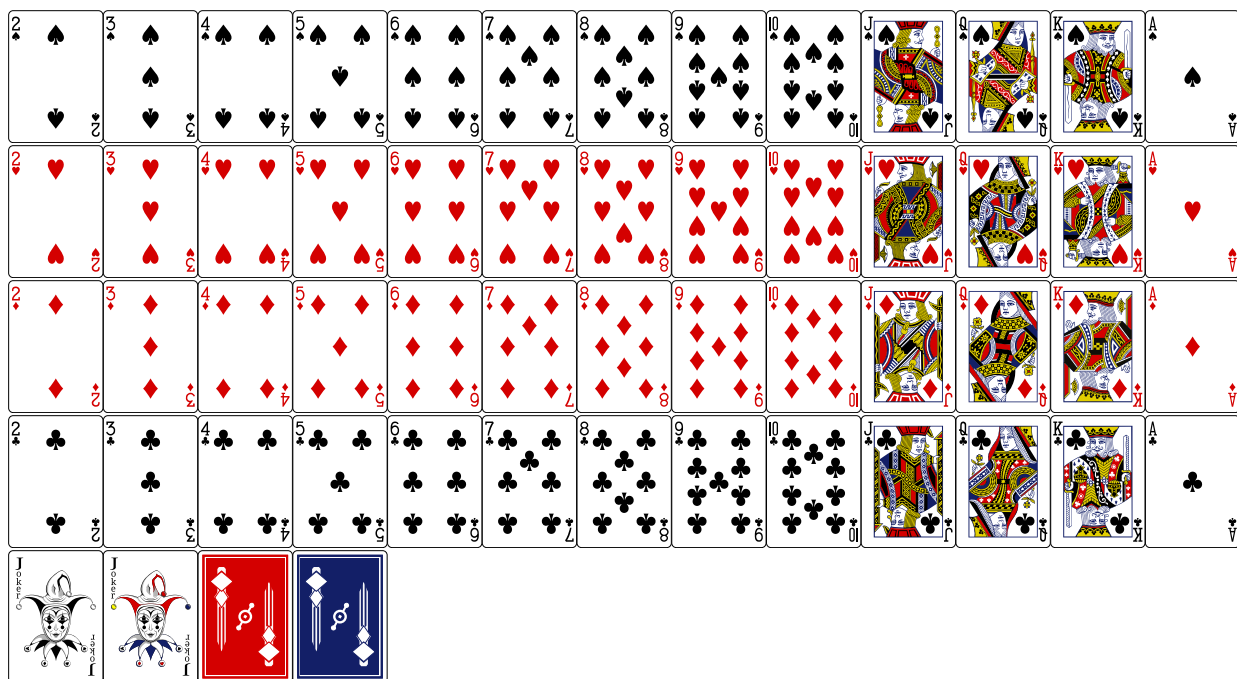
7.8 Poker/Bataille/Belote/Rami (fr)

Dos disponibles : DosBleu ou DosRouge

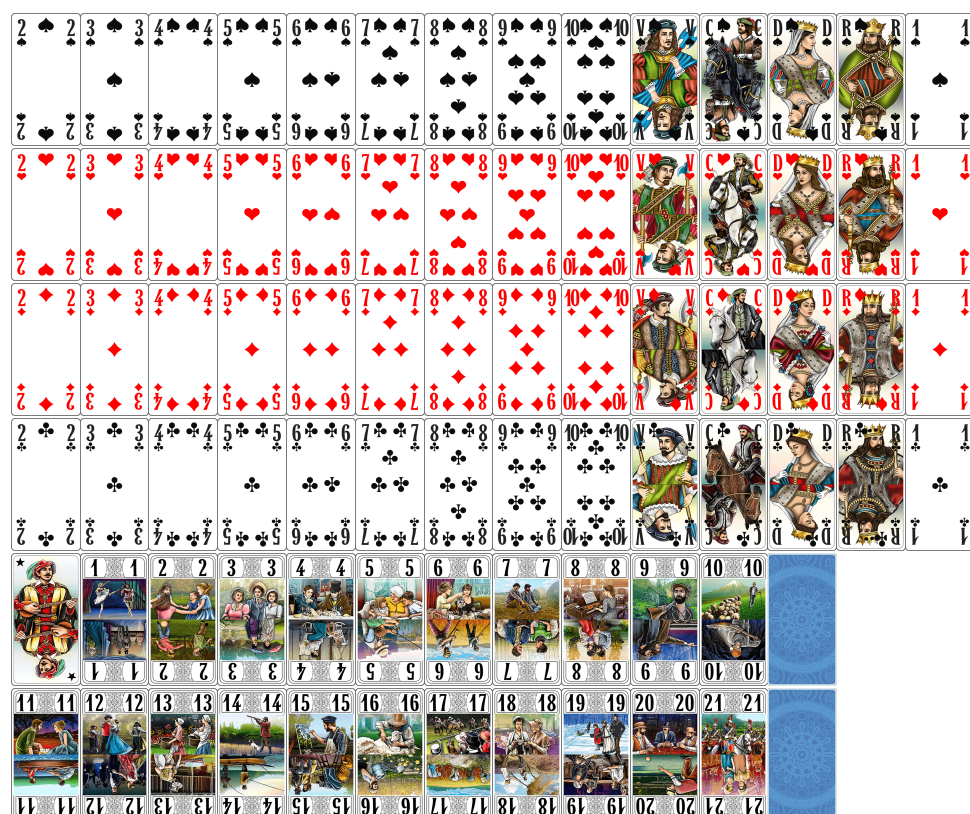


7.9 Poker/Bataille/Belote/Rami (bic)

Dos disponibles : DosBleu ou DosRouge



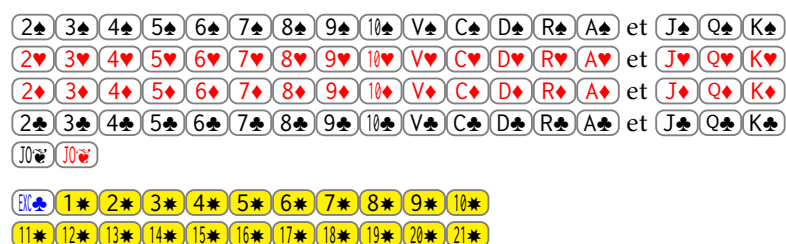
7.10 Cartes Tarot



7.11 Cartes de Uno



7.12 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` indépendante.

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

Code $\text{\LaTeX}$

```
\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),(-4.5,-4.5),,(1,-2.5)}%
    {\filldraw[gray] \ptsupport circle[radius=2pt] ;} %points 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[StyleJeu=v2,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]%
    {Dos}
  \AffCarteJeu%
    [TypeJeu=Tarot,Hauteur=2.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=2,DecalageY=2.75,Rotation=-90]%
    {18AT}
  \AffCarteJeu[TypeJeu=Uno,Hauteur=2,Tikz=true,TikzAutonome=false,DecalageX=-4.5,DecalageY=-4.5]%
    {P4}
  \AffCarteJeu%
    [StyleJeu=v4,Hauteur=1.75,Tikz=true,TikzAutonome=false,Rotation=-10,DecalageX=1,DecalageY=-2.5]%
    {RP}
\end{tikzpicture}
```

