

LE CHÂTEAU HANTÉ

Voici un grand jeu de société exclusivement créé pour vous : un jeu «électronisé», bien sûr. Avec un programme pour votre calculette, un tableau de jeu et des pions (pages 40 et 41) pour suivre l'action. Bonne chance dans votre chasse aux trésors et attention aux moguls !

Les salles d'un vieux château peuvent réserver bien des mystères et des horreurs. Avez-vous la folle audace d'affronter les redoutables « Moguls » monstres télépathes à la force surhumaine ? Osez-vous abandonner un de vos compagnons dans l'inquiétant donjon ? Avez-vous assez de talismans pour pénétrer dans la salle mortuaire ?

PREPARATION

- Insérez le programme de jeu dans votre TI 58 ou 58 C (Texas Instruments).
- Découpez les pions et collez-les sur du carton.

- Retournez et mélangez les 5 pions « Talismans » et les 5 « Moguls ». Placez-en un, sans le regarder, et en le laissant toujours retourné, dans chacune des salles numérotées de 6 à 15.
- Choisissez les 4 héros de votre expédition parmi les 5 proposés (médecin, acteur, bûcheron, danseur, savant). Vous jouez seul.
- Placez vos héros dans la salle 1.
- Frappez un nombre entre 0 et 199 000, puis frappez D (pour départ). La calculette clignote pendant 3 minutes puis se rallume pleinement. La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Dans ce château, vous recherchez 3 trésors, répartis au hasard dans les salles. Attention : ils sont toujours gardés par un ou plusieurs monstres, qu'il vous faudra éliminer. La partie se poursuit tant qu'il vous reste au moins un héros vivant. Si vous videz un château de tous ses trésors, repartez pour une nouvelle aventure. Vous revenez en salle 1 avec les héros restants. Puis, vous coupez un instant la calculette, et tapez un nouveau nombre entre 0 et 199 000 ; vous tapez D pour Départ et vous repartez. Vous gar-



dez vos trois trésors initiaux, mais ne redistribuez ni "Talismans" ni "Moguls". Continuez à vider des Châteaux aussi longtemps que vous vivrez. Voici un petit barème pour mesurer vos progrès :

- plus de 10 trésors : Super Héros
- plus de 8 trésors : Grand Aventurier
- plus de 6 trésors : Aventurier
- plus de 3 trésors : Novice
- en dessous : Jeunot

PRINCIPES DE JEU

Vous allez explorer le château. Vous ne pouvez passer d'une salle à une autre que si elles communiquent par une porte. Tous vos héros se déplacent ensemble et ne se séparent jamais (sauf chambres et donjons - voir plus loin). Vous partez de la salle 1. La calculette affiche : P.M.M.

P : salle où se trouvent vos héros.

M : monstres de la salle (ceux-ci sont répartis au hasard pour la calculette) représentés par leur force (de 1 à 5).

Par exemple : 3. 35 : vos héros sont dans la salle 3, où se trouvent deux monstres, l'un de force 3, l'autre de force 5. Il y a des salles sans monstres (indiquées par "0").

Les héros ne peuvent quitter une salle que lorsque les monstres en ont été éliminés. Quand ils entrent dans une nouvelle salle, ils DOIVENT combattre les monstres qui s'y trouvent, ou reculer dans la salle d'où ils viennent.

Quand vos héros entrent dans une salle, indiquez-le) la calculette en tapant le numéro de la salle, puis la lettre A (Aller). Par exemple, pour entrer en salle 12, tapez 12 A.

Vos héros partent avec un total de 40 points de courage. Pour connaître leur état, tapez à tout moment E. Il s'affiche : T. Points de courage.

T est le nombre de trésors que vous avez ramassé dans ce château. Par exemple, l'affichage 2. 14 veut dire que vous avez 2 trésors, et qu'il reste à vos héros 14 points de courage.

Quand vous combattez un monstre, il peut à chaque affrontement vous ôter autant de points de courage qu'il a de force. La calculette déduira automatiquement cette perte de votre total de points de courage.

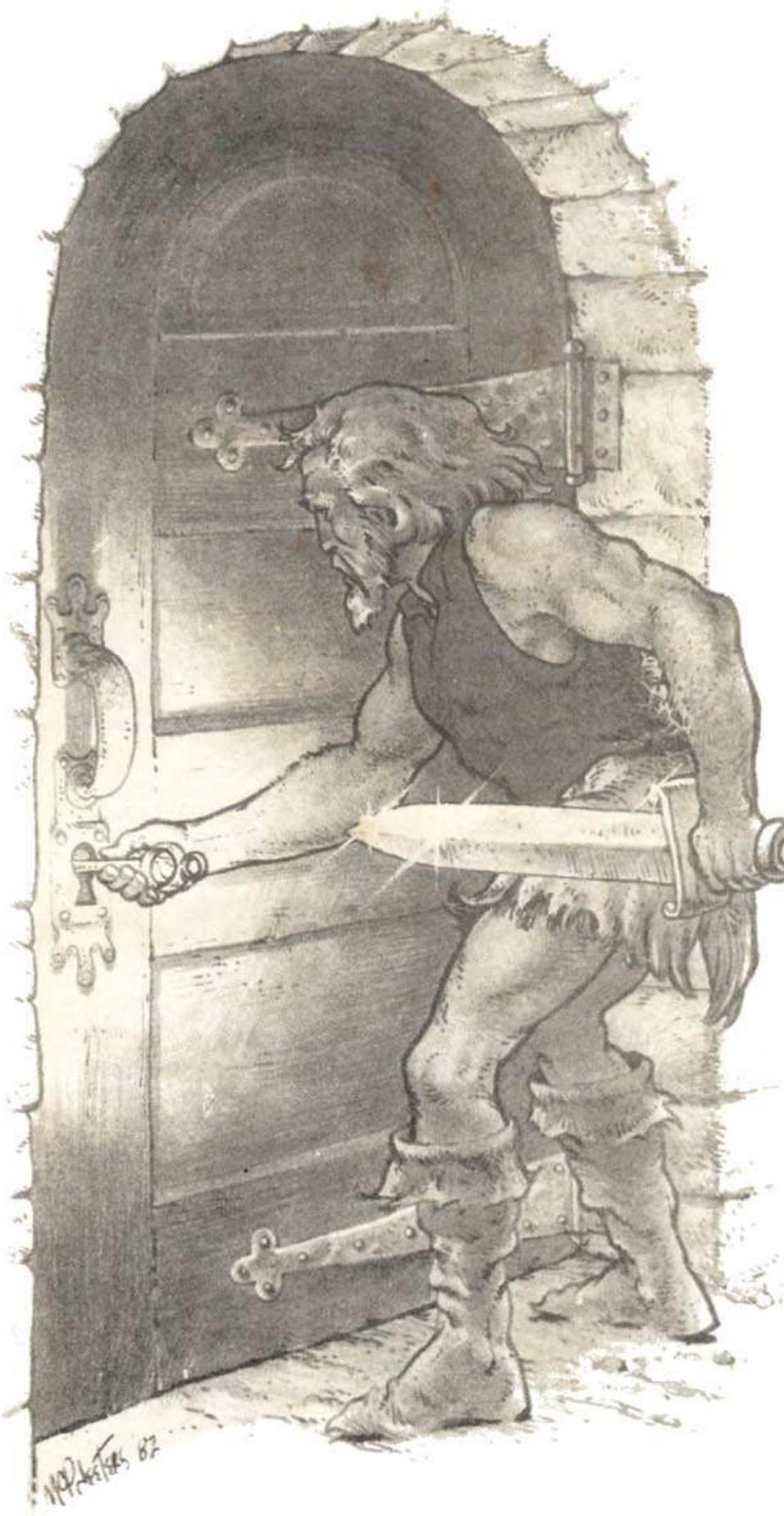
Pour combattre, tapez C. Vous affrontez toujours en premier le monstre affiché le plus à droite. Exemple : Affichage initial : 1.15. Tapez C. Vous combattez le monstre de force 5. Affichage : 1.15. Le monstre a survécu. Tapez E. Affichage 0.35.

Vous avez perdu 5 points de courage. Retapez C ; affichage 1.01. Le monstre de force 5 est mort. Tapez E. Affichage 0.35. Il ne vous a pas ôté de points de courage.

Vous combattez maintenant le monstre de force 1. Tapez C. Affichage 1.00. Il n'y a plus de monstres dans cette salle 1. Tapez E. Affichage 0.34. Il vous a ôté 1 point avant de mourir.

En fait, quand vous combattez, 3 cas peuvent se présenter :

- Vous tuez facilement le monstre. Il disparaît (0 à l'affichage) et vous ne perdez aucun point de courage.
- Vous le tuez péniblement. Il disparaît (0 à l'affichage) et vous perdez autant de points de vie qu'il est fort.



— Vous échouez : le monstre reste (affichage de sa force) et vous perdez autant de points de vie qu'il est fort. ■ vous faudra désigner celui de vos héros qui combattra.

Il combattra jusqu'à ce qu'il ait tué le monstre, ou jusqu'à ce qu'il décide de reculer dans la salle précédente avec ses compagnons (au cas où le jeu tourne mal). Il se battra encore jusqu'à ce que le total des points de courage franchissent un seuil de mort, auquel cas le héros combattant mourra et quittera définitivement le jeu.

Si on a commencé l'exploration du château avec 4 héros : le seuil de mort sera fixé à 30, 20, 10, 00 points de courage.

Avec 3 héros : mort à 30, 15, 00. Avec 2 héros : mort à 20, 00 et avec 1 héros : mort à 00.

Exemple : vos héros visitent un second château et ne sont plus que trois au départ. Ils rencontrent un monstre de force 3. C'est le bûcheron qui combat. Un échec : les points de courage tombent à 18. Un second échec : les points de courage tombent au seuil de mort 15. Le bûcheron quitte le jeu. Un autre héros peut reprendre le combat, ou tout le monde peut reculer d'une salle.

Attention : on ne peut s'emparer du trésor d'une salle qu'après avoir tué tous ses monstres. Le trésor s'affichera automatiquement si vous appuyez sur E (état).

Si vous vous emparez des 3 trésors du château, il s'affiche 0.99 pour vous signaler. Allez en salle 1 et programmez un nouveau château.

Si vos points de courage tombent à 0 (voir « Talismans ») et qu'il vous reste au moins un héros vivant, il s'affiche 9.9999... clignotant. Allez en salle 1 et programmez un nouveau château.

REGLES PARTICULIERES

TALISMANS : chaque héros a un « Talisman » qui ne protège que lui. La fiole pour le médecin, le marteau pour le bûcheron, l'émeraude pour le danseur, le fouet pour l'acteur et le vase pour le savant.

Quand les héros entrent dans une salle où il y a une pièce retournée, ils la retournent face visible. Si c'est un « Talisman », celui-ci ne peut être pris que lorsque la salle sera vide de monstres. Il ne protège personne pendant ces combats. Quand la salle sera vide, le héros prendra son Talisman et pourra l'utiliser quand bon lui semblera.

S'il porte son Talisman, le héros qui franchit un seuil de mort en combattant ne meurt pas. Mais le « Talisman » est alors définitivement retiré du jeu.

MOGULS : les « Moguls » communiquent télépathiquement leur force au monstre en action dans la salle. Bref, s'il y a un « Mogul » dans la salle, le moindre échec tue le héros combattant (sauf s'il porte son « Talisman »). Le « Mogul », épuisé par cet effort, périra lui aussi dans l'instant (même si le héros ne meurt pas).

LA SALLE DU TRONE : les héros n'y meurent jamais (noblesse oblige...)

SALLE MORTUAIRE OU SALLE DES TOMBES : les héros ne peuvent y pénétrer que s'ils sont tous munis de leurs Talismans.

CHAMBRES : tout héros combattant, qui subit un seul échec, s'endort et reste là pendant 3 déplacements de ses compagnons. Puis il les y rejoint automatiquement.

DONJONS : il s'agit seulement des trois donjons dépourvus de chiffres. On peut y placer volontairement un de ses héros en réserve. Le groupe des héros suivra alors les règles de seuil de mort de son nouveau nombre. Par exemple, un groupe de 3 héros qui en dépose 1, respecte les seuils de mort de 2. On placera au maximum un seul héros par donjon.

Le ou les héros en réserve ne reviendront

en jeu que lorsque leurs compagnons seront morts. Ils rejoindront automatiquement la salle de leur trépas, ou la salle 1 au cas où il faille visiter un nouveau château.

POUR JOUER A 2 OU A 4

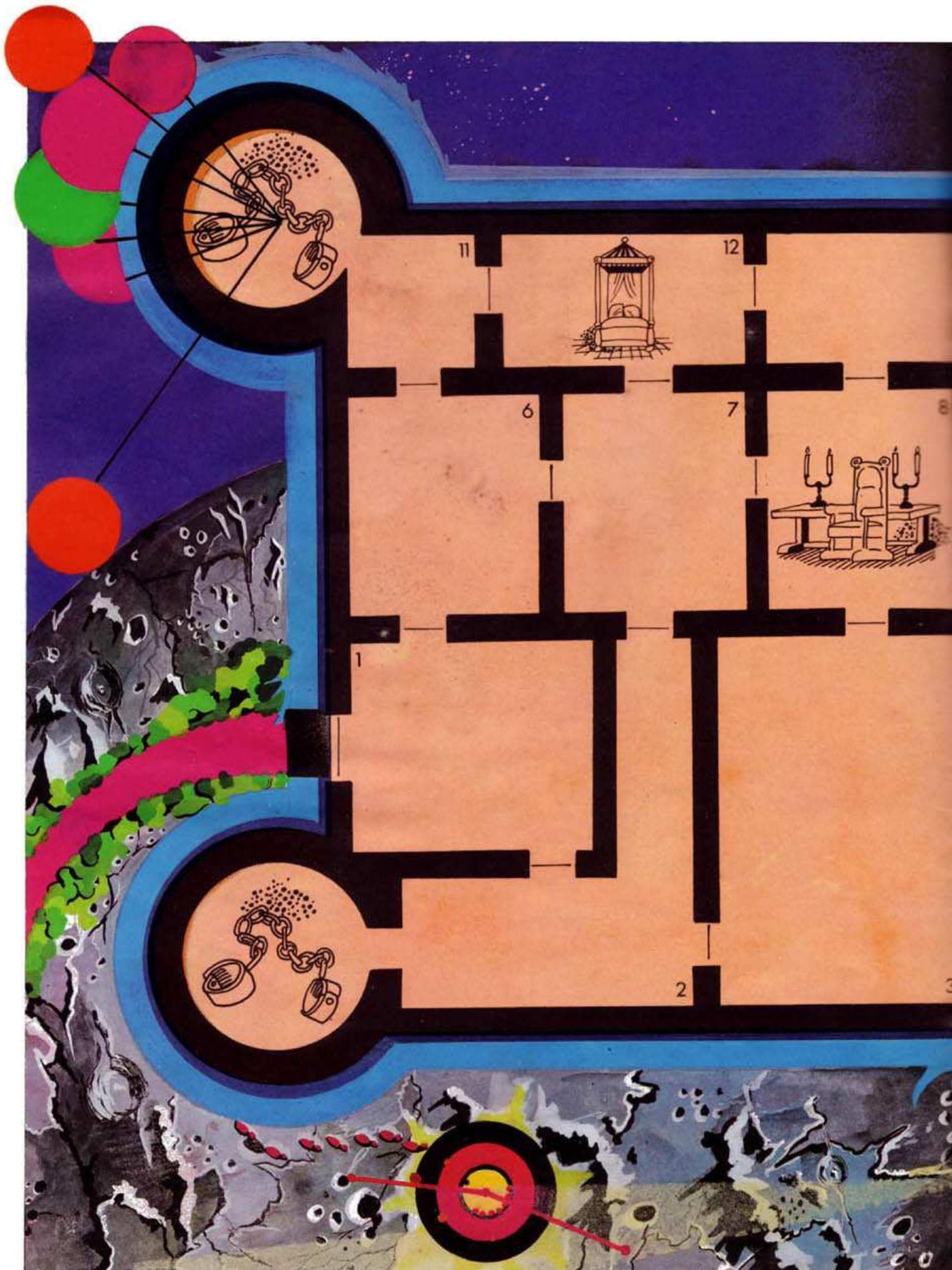
Chacun prend en charge 1 héros (à 4) ou 2 héros (à 2). Les trésors découverts reviennent toujours au héros qui a combattu le premier dans la salle (s'il reste vivant ! Dans le cas contraire, son successeur au combat aura la priorité !). Chaque joueur garde devant lui les trésors gagnés par son ou ses héros (pions fournis). Le vainqueur de la grande quête est le joueur qui a le plus de trésors devant lui quand tous les héros sont morts (le ou les siens compris). **J.-M. MAMAN**



Pour vous guider...

une calculette et des chiffres

000	Lbl	76	60	Dsz	97	160	C	13	180	1	01
001	D	14	61	13	13	81	15	15	181	84	84
002	CMS	47	62	C'	18	82	C	13	182	Op	69
3	STO	42	63	1	01	83	+	85	183	2/0	20
4	09	09	64	5	05	84	1	01	184	÷	55
5	1	01	65	STO	42	85	4	04	185	1	01
6	STO	42	66	13	13	86	=	95	186	0	00
7	1/0	10	67	5	05	87	STO	42	187	=	95
8	2	02	68	STO	42	88	12	12	188	Int	59
9	0	00	69	11	11	89	RCL Ind	73	189	STO Ind	72
10	STO	42	70	4	04	90	12	12	190	13	13
11	13	13	71	0	00	91	x↔t	32	191	x>=t	77
12	1	01	72	STO	42	92	RTN	92	192	1	01
13	6	06	73	14	14	93	Lbl	76	193	96	96
14	STO	42	74	Fix	58	94	A	11	194	Op	69
15	11	11	75	2	02	95	+	85	195	3/0	30
16	SBR	71	76	GTO	61	96	1	01	196	RCL	43
17	Int	59	77	Log	28	97	4	04	197	12	12
18	9	09	78	Lbl	76	98	=	95	198	INV	22
19	INV	22	79	Int	59	99	STO	42	199	SUM	44
20	x>=t	77	80	Pgm	36	100	01	01	200	14	14
21	0	00	121	RCL Ind	73	101	-	75	201	RCL	43
22	16	16	122	13	13	102	RCL	43	202	14	14
23	1	01	123	x	50	103	13	13	203	x↔t	32
24	0	00	124	STO	42	104	=	95	204	CLR	25
25	Prd Ind	64	125	12	12	105	x	50	205	STO	42
26	12	12	126	÷	55	106	x↔t	32	206	12	12
27	6	06	127	1	01	107	1	01	207	x>=t	77
28	STO	42	128	0	00	108	x=t	67	208	2	02
29	11	11	129	0	00	109	1	01	209	2/0	20
30	Pgm	36	130	-	75	110	15	15	210	RCL	43
31	15	15	131	1	01	111	5	05	211	0/0	00
32	C	13	132	4	04	112	INV	22	212	x↔t	32
33	Int	59	133	+	85	113	x=t	67	213	2	02
34	SUM Ind	74	134	RCL	43	114	log	28	214	x>=t	77
35	12	12	135	13	13	115	RCL	43	215	log	28
36	Dsz	97	136	=	95	116	01	01	216	•	93
37	13	13	137	RTN	92	117	STO	42	217	9	09
38	0	00	138	Lbl	76	118	13	13	218	9	09
39	12	12	139	C	13	119	Lbl	76	219	RTN	92
40	3	03	140	CLR	25	120	log	28	220	1	01
41	STO	42	141	x↔t	32	161	Int	59	221	INV	22
42	13	13	142	RCL	43	162	x↔t	32	222	Fix	58
43	1	01	143	12	12	163	1	01	223	÷	55
44	6	06	144	÷	55	164	x=t	67	224	0	00
45	STO	42	145	1	01	165	1	01	225	=	95
46	11	11	146	0	00	166	96	96	226	RTN	92
47	Lbl	76	147	=	95	167	4	04	227	Lbl	76
48	C'	18	148	x=t	67	168	INV	22	228	E	15
49	SBR	71	149	log	28	169	x=t	67	229	RCL	43
50	Int	59	150	INV	22	170	1	01	230	14	14
51	CLR	25	151	Int	59	171	75	75	231	÷	55
52	x=t	67	152	X	65	172	CLR	25	232	1	01
53	C'	18	153	1	01	173	STO	42	233	0	00
54	x>=t	77	154	0	00	174	12	12	234	0	00
55	C'	18	155	=	95	175	CLR	25	235	+	85
56	1	01	156	STO	42	176	x↔t	32	236	RCL	43
57	+/-	94	157	12	12	177	RCL Ind	73	237	0/0	00
58	Prd Ind	64	158	Pgm	36	178	13	13	238	=	95
59	12	12	159	15	15	179	x>=t	77	239	RTN	92





LE CHÂTEAU HANTÉ

- D : départ
- AFFICHAGE : P.X Y (Pièce et points de vie des personnes présentes).
- MOUVEMENT : numéro de la pièce puis A.
- COMBATTRE : frapper C
- 9.99999... clignotant : vous êtes mort !
- 0.99 : vous avez les 3 trésors. C'est gagné !
- ÉTAT : frapper E. Affichage T. X Y (Trésors conquis et points de vie restants).

