

chronopolis

Les grands voyages ont toujours permis de fructueuses affaires commerciales. Mais imaginez un voyage dans le temps ! Apportez un simple petit moteur électrique à Léonard de Vinci et vous repartez avec la Joconde sous le bras ! C'est à une telle aventure que nous vous convions : entrez dans notre cité du temps, Chronopolis, et... gardez l'espoir d'en ressortir riche !

nombre de joueurs : 1 (ou 2)

but du jeu : après un voyage dans le temps, rapporter le trésor le plus précieux possible.

déplacements : l'entrée et la sortie se font par la pièce 3 ou le jardinier 10. On peut également sortir en sautant de la terrasse 1. Entrer et sortir de la cité ne fait pas changer d'époque. Ainsi, si vous entrez par la pièce 3 vous y serez en 1982, mais vous ne pouvez sortir qu'à notre époque entre votre année de naissance et 1982 : si vous êtes sur la terrasse en 1515, impossible de sauter ! Une fois entré, tout passage d'une pièce à une autre vous transporte dans le temps d'un nombre d'années égal au nombre indiqué sur la flèche du sens de déplacement, multiplié par le nombre de passages que vous aurez déjà effectués. Par exemple, pour votre 3^e passage vous allez de la pièce 2 à la pièce 6. La flèche de 2 vers 6 indique - 50. Vous êtes donc transporté de $-50 \times 3 = 150$ ans vers le passé (les nombres positifs font voyager vers le futur). Au bout de 20 passages, on repart à zéro, (vous avez terminé un « cycle-temps ») et le 21 compte pour $\times 1$, le 22^e pour $\times 2$...

Vous avez le droit de calculer mentalement pour prévoir l'année de votre arrivée dans une pièce, mais il est interdit d'utiliser une calculette ou « poser l'opération » ; sinon vous subissez les conséquences prévues (trappe, Horrible...).

matériel : au départ, vous possédez 90 points de crédit (PC) qui vous permettent d'acheter votre équipement (voir tableau 1) qui peut se composer d'objets de natures différentes : matériel (M), arme (A), marchandise de troc (T). Vous pouvez acheter autant d'objets que votre avoir vous le permet, mais, à aucun moment, vous ne pouvez transporter plus de 5 objets.

Quand, au cours de votre voyage, vous rencontrerez un personnage (tableau 2) vous pourrez échanger un ou plusieurs de vos objets T contre les siens (tableau 2).

Attention :

- on ne peut troquer que des objets T, mais certains objets possèdent une double nature, par exemple A et T ;
- on peut troquer un objet rouge (grande valeur) contre un objet noir (petite valeur) mais pas l'inverse, sauf en cas de « parrainage » (voir plus loin) ;
- certains objets T n'intéresseront pas votre interlocuteur. Ils figurent face à son nom dans le tableau 2.
- au cours d'une partie, on ne peut bien sûr obtenir qu'une fois un certain objet d'un même personnage.

points de crédits (PC) : vous pouvez réaliser de substantiels bénéfices lors du troc : comparez le prix d'achat des objets (T) que vous pouvez emporter, à la valeur des objets que vous pouvez rapporter ! (dans le tableau 2, la valeur indiquée est à multiplier par 100 pour les objets noirs et par 1 000 pour les objets rouges). Pour convertir ces objets en PC à cette valeur, il vous faudra ressortir de la maison où vous pourrez acheter de nouveaux objets pour tenter un nouveau voyage. Vous pouvez emporter des PC dans la cité (vous verrez que ça peut servir), mais vous pouvez également en laisser au dehors où ils ne risquent rien.

A tout moment, vous pouvez également échanger à l'intérieur de la cité un objet (M, A ou T) contre la moitié de sa valeur en PC. L'objet est alors définitivement perdu. Certaines actions coûtent des PC :

Symboles	Points achats	Noms
Troc :		
T1	25	magnétophone
T2	20	Instant. photo
T3	10	10 kg Bulle-gum
T4	15	montre à quartz
T5	15	calculette
T6	15 000	vaccin multi-maladie
T7	15 000	émetteur-récepteur
T8	10 000	carburé de tungstène
T9	12 000	générateur électrique
Armes :		
A1-T10	30	Pistolet automatique ■
A2	20	Boomerang de chasse ▲
A3	20	Bombe à gaz ●
A4-T11	20 000	Laser ▲
A5-T12	15 000	Canon à ultra-son ●
A6	10 000	Ketchoop-Glue ■
Matériel :		
M1	30	Corde permettant :
		- de rentrer par 1.
		- de passer entre 8 et 10 ou 3 et 4 ;
		- d'aller de 2 ou 6, vers 3 ou 11.
M2	500	Bombe à retardement détruit la pièce où vous la laissez ; plus rien dans cette pièce ; on ne change plus d'époque en y entrant.
M3	5 000	Désanti-wobulateur : inverse le signe des passages temporels pour le restant du jeu
Chaque M s'utilise 1 seule fois par partie	(deux fois si 2 joueurs).	

Tableau 1 : équipements

- terminer un « cycle-temps », coûte d'abord 2 000 PC (après le 20^e passage), puis double à chaque cycle (4 000, 8 000...) ;
- la compagnie d'un parrain vous coûte 200 PC par passage.

Vous pouvez payer ces actions comptant ou marquer vos dettes pour ne les payer qu'au moment de sortir de la cité. C'est tentant, mais, attention à la chute dans une trappe temporelle au dernier moment !

Si vous rentrez dans la cité après un premier voyage, le nombre de passages repart à zéro gratuitement.

rencontres :

a. rencontre « normale » : à chacun des personnages correspondent des dates. On ne pourra faire de troc avec lui que si on le rencontre entre ces deux dates (incluses). Si c'est le cas, le troc se fait sans problème, en lui laissant un objet du XX^e siècle qui l'intéresse.

b. parrainage : il est possible de passer d'une pièce à l'autre en compagnie d'un personnage, qui devient un « parrain » ; mais alors, celui-ci se transforme à chaque passage ! Pour trouver sa nouvelle identité, il suffit de lire la liste des personnages dix noms au-dessous de son ancienne (ne comptez pas les trappes) ; au bas de la liste, on repart du haut.

Le parrainage coûte 200 PC, mais son intérêt est le suivant : chaque personnage appartient à une famille (alchimiste explorateur...) et lorsque le parrain est de la même famille que le personnage rencontré dans une pièce, celui-ci offrira un objet « rouge » contre un de vos (T) « noir » et tous ses objets contre un seul (T) rouge.

Le parrain disparaît si vous tombez dans une trappe ou en fin de cycle-temps.

c. rencontres brutales, combats : certaines rencontres ne correspondent pas à des personnages susceptibles d'alimenter votre petit commerce. De temps à autre, un « Horrible » surgit, : une seule solution, posséder l'arme qui vous en protégera.

Aux armes et aux horribles correspondent trois symboles qui se dominent suivant un système triangulaire :

● domine ▲ qui domine ■ qui domine ● qui domine ▲...

Une arme peut donc être :

- efficace contre l'horrible : vous n'avez pas de problème et vous continuez ;
- dominée par l'horrible : vous perdez la moitié de vos PC, et vous êtes projeté 1000 ans dans le passé ;
- le même symbole que l'horrible : vous êtes projeté 1000 ans dans le passé sans perdre de PC.

Parmi les horribles : vous pouvez rencontrer le voleur 3, le voleur 5, ou le voleur 7. Si vous les dominez, ils vous céderont, respectivement, 3 000, 5 000, 7 000 PC. Ces voleurs changent d'armes à chaque rencontre, suivant la

séquence tableau 2. Une séquence armes rouges, puis armes noires.

d. trappes : elles vous projettent dans le temps. Soit en l'an + 3000, si votre déplacement était positif, soit en - 3000 s'il était négatif. La trappe garde tout ce que vous transportiez. Pour tout récupérer, un seul moyen : sortir de la maison (entre votre année de naissance et 1982) puis arriver, sans passer par la trappe, à l'an - 3000 ou + 3000 suivant le cas (vous avez le droit à une petite « marge », de 10 ans en plus ou en moins).

le jeu à deux : on supprime les « Horribles », c'est-à-dire que la pièce sera vide pour leurs dates. Les joueurs pourront combattre, si l'un d'eux le désire, lorsqu'ils se rencontrent dans une pièce (pas lors d'un passage) suivant le système de combat décrit (les symboles s'appliquant arme contre arme). Ce que l'un perd est alors gagné par l'autre.

Si vous pensez avoir réussi un très beau parcours, écrivez-nous votre histoire... en précisant votre itinéraire pièce par pièce, la date et le lieu des échanges : votre voyage peut nous intéresser...

Didier Guiserix

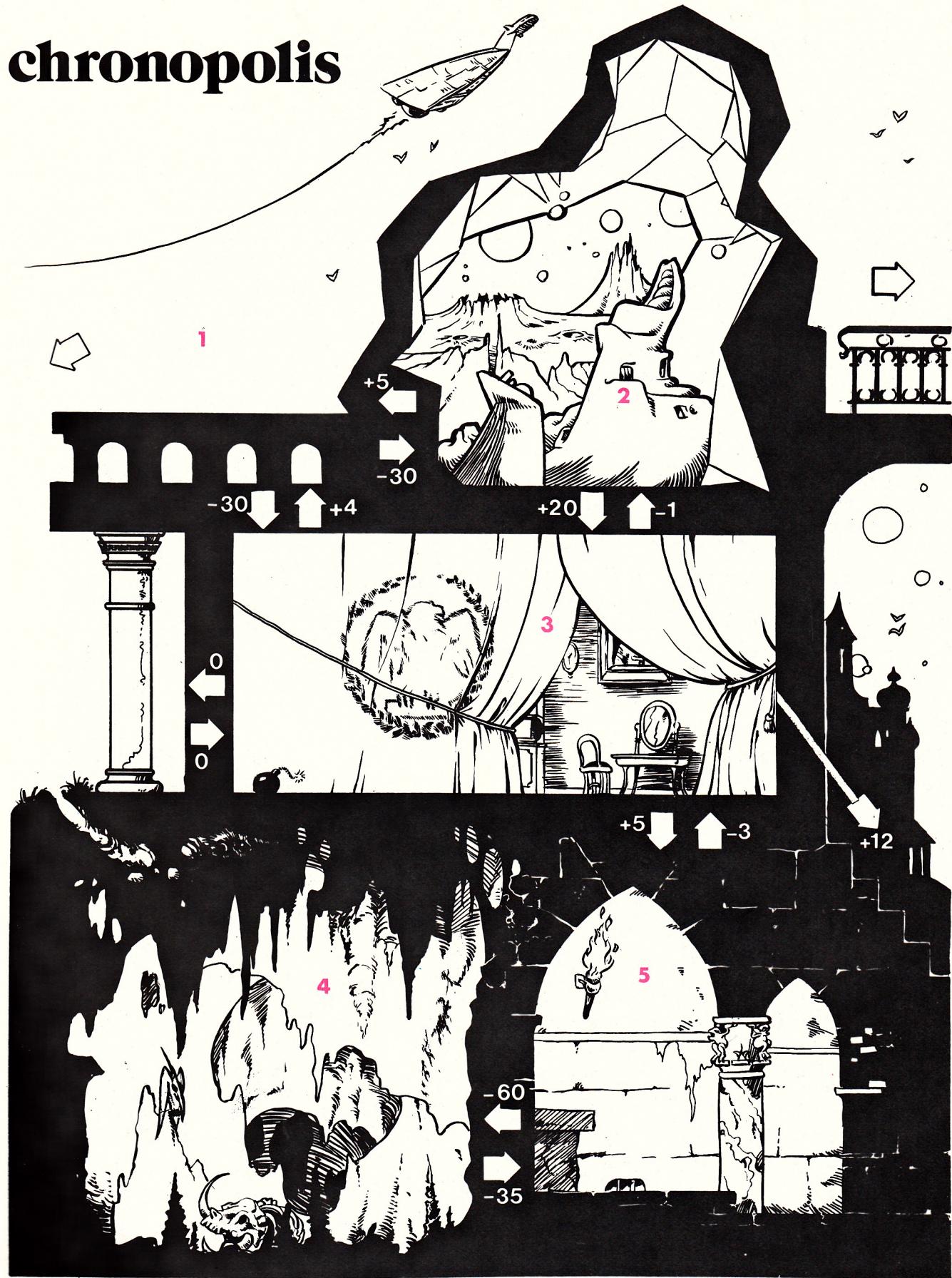
Années	Famille	Nom	Objets rouges	Valeur (x 1000)	Objets noirs	Valeur (x 100)	Incompatibilité
+ 3200-3250	T	Mazdek-techno	création du robot définitif	25	CPO-D2 arme ▲ arme ■ joyaux	70	T11-T12-T6
+ 2800-2900	H	Envahisseur Gmoll	rayon « Pou »	10	Cosmobillette	80	T6-T8
+ 2500-2520	T	Ernest XZGR/21	herbe du pouvoir	10	joyaux	10	T4
+ 2300-2370	H	Empereur Ming	dernier Dodo apprivoisé	5	document	10	T6
1891-1915	AI	Raspoutine	mécanique infernale	5	document	5	
		Trappe	collier de la Reine	10	document	5	
1880-1890	Ex	Cook	sublime cafetière	10	document	10	T3
1840-1860	I	Cadoudal	astra-toupie	20	document	20	T10
1781-1800	I	Cagliostro	carte de Mu et Atlantide	20	arme ■	10	T10
1771-1780	I	Bête du Gévaudan	livre de la météo jusqu'à 2500	5	document	0	T3
1765-1770	H	Papin	arbre à aspirine	5	Document	5	
1680-1700	T	Voleur 1	tapis volant	20	flûte magique	90	
1641-1660	H	Trappe	coeurs célestes mécaniques	10	Document	12	
1621-1640	M	Galilée	réacteur ionique à huile	30	Dessin	25	
1601-1620	M	Croquemitaine	les trésors de l'Orient	25	monnaies d'or	15	
1581-1600	H	Mercator	glaive ensorcelé	10	arme ● joyaux	15	
1561-1580	M	Nostradamus	arme ▲●■ puis	10	joyaux	5	
1541-1560	M	Paracelse	recette des nouilles (manuscrit chinois)	1	arme ■	5	
1521-1540	AI	Sinbad	grimoire de malédiction facile	5	joyaux	80	T4
1511-1520	Ex	Copernic	pierre philosophale	30	Onguent	10	T10
1491-1510	N	De Vinci	arme ●▲■, puis	30	joyaux	80	T4
1460-1490	T	Trappe	Saint Graal	30	Troupinette	5	
1451-1459	Ex	Jacques Cœur	mouvement perpétuel	20	armure	25	
1430-1450	Ex	Voleur 2	Excalibur	15	une leçon	15	
1381-1429	H	Tamerlan	couronne	0	arme ■	0	
1360-1380	C	Voleur 3	arme ●	10	joyaux	70	
1341-1350	H	Voleur 4	or et joyaux	5	joyaux	40	
1321-1340	H	Marco Polo	un gladiateur	10	or	5	
1301-1320	E	Jacques de Molay	arme ■▲●,	10	sa baignoire	25	
1280-1300	I	Roger Bacon	plan du Cosmonef à l'évier	25	x et y	20	
1250-1279	AI	Voleur 5	secret des grands Anciens	30	or	70	
1101-1200	H	Godefroy de Bouillon	des joyaux	50	joyaux	90	
1071-1100	C	Nestave Babourg	sceptre d'Anubis				
1060-1070	T	Arthur					
1000-1050	C	Charlemagne					
800-810	C	Voleur 6					
300-350	H	Attila					
434-453	H	Neron					
37-68	I	César					
- 101-44	C	Voleur 7					
- 239-150	H	Archimède					
- 280-240	M	Euclide					
- 320-881	M	Alexandre le grand					
- 360-320	C	Trappe					
- 1234-1000	II	Ramsès II					
- 1280-1235	C						

Tableau 2 : personnages

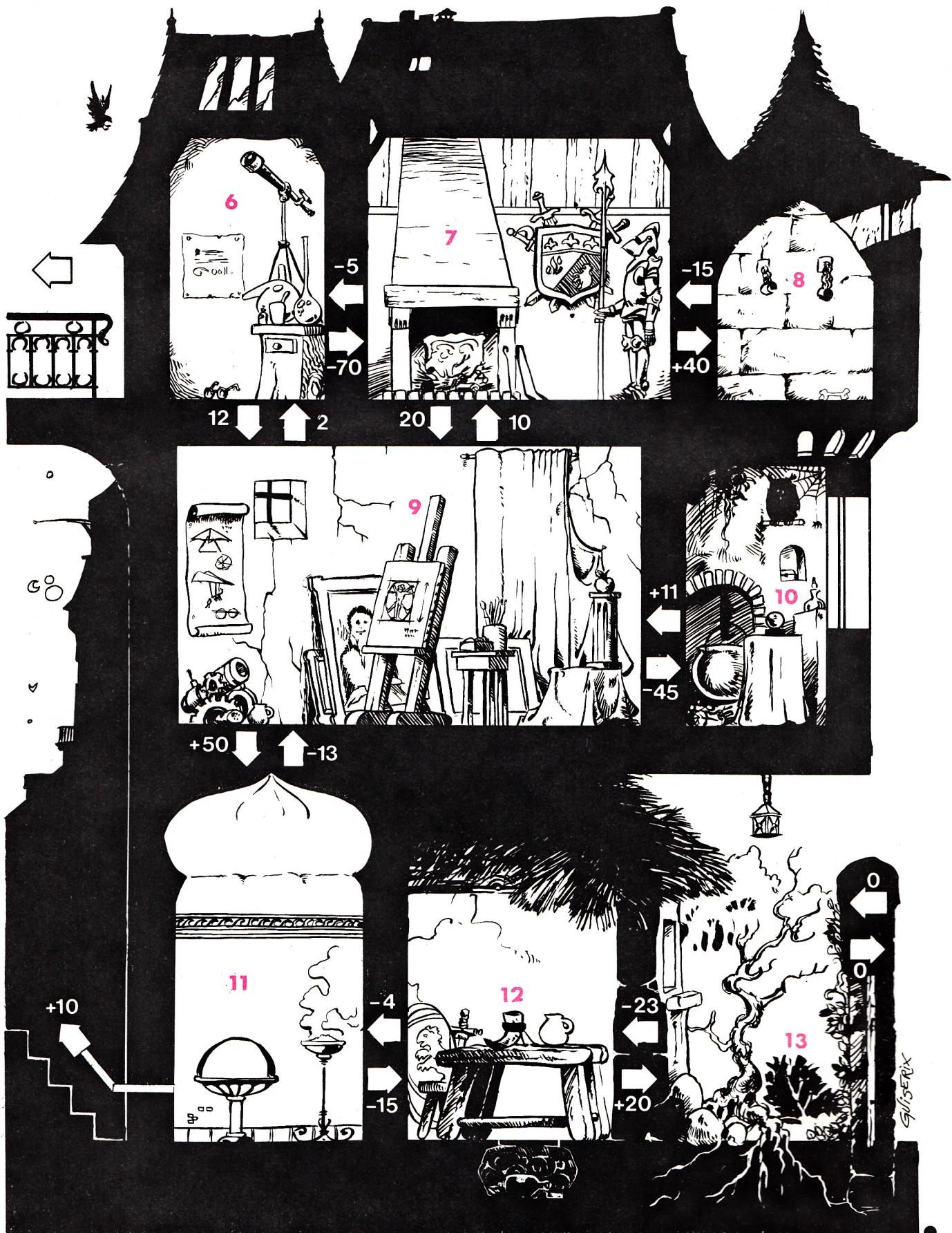
AL : Alchimiste ; Ex : Explorateur ; I : Intrigant ; H : Héros ; M : Horrible ; T : Matheux ; T : Technicien ; C : Conquérant.



chronopolis

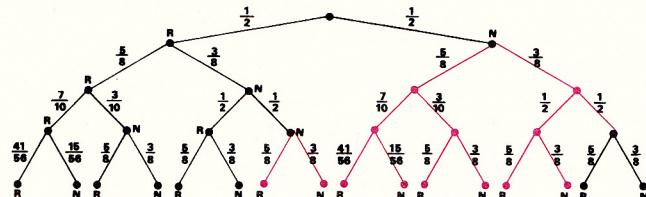


mode d'emploi pages 28 et 29



probabilité de tirer une carte rouge égale à :

Le jeu se résume dans l'arbre suivant : $\frac{3}{4} \times \frac{3}{4} + \frac{1}{4} \times \frac{1}{4} = \frac{5}{8}$



Pour chaque tas, on compte les cartes rouges (+1) et noires (-1) précédemment tirées. Le tas au plus grand bilan est le tas où on doit tirer. En rouge, les tirages effectués dans le deuxième tas.

La moyenne des résultats obtenus par cette méthode sera de :

$$4 \times \frac{41}{56} \times \frac{7}{10} \times \frac{5}{8} \times \frac{1}{2} + 3 \times \frac{15}{56} \times \dots = 2,42$$

$$\left\{ \frac{15}{56} \times \dots \right\} + 2 \times \dots = \text{soit } 56$$

$$\underline{620} \approx 2,42 \\ 256$$

3. Les règles, un peu compliquées, faisait peut-être penser que les calculs le seraient également. Il n'en est rien. C'est le 1^{er} joueur qui est avantage. En fait, il n'a jamais intérêt à attendre et doit énoncer sa

prévision dès le 1^{er} tour (il a alors dans tous les cas plus d'une chance sur deux d'avoir raison ; s'il ne jouait pas ce serait son adversaire qui aurait cette possibilité. D'entre les deux, le choix est clair).

Deux cas peuvent se présenter : les 3 cartes qu'il a vues (les siennes et celle de son adversaire) sont de la même couleur, ou non. Dans le premier cas, en prédisant cette couleur il a 3/4 d'avoir deviné juste (4^e tirage après 3 positifs). Dans le second, c'est avec une probabilité de 3/5 qu'il peut prévoir la couleur dominante.

Et puisque c'est avec la même fréquence que se produisent les tirages de 3 cartes mixtes ou unicolores, la probabilité

du gain du 1^{er} joueur est donc de $\frac{1}{2} \left\{ \frac{3}{4} + \frac{3}{5} \right\} = \frac{27}{40}$

Un cube mal noté

A la 13^e ligne du paragraphe 2 (2^e colonne, page 106) dans la solution du casse-tête « mais de quel cube parlez-vous ? » il fallait lire « ou — 1 suivant le sens de la rotation » et non, bien sûr, de la « notation ». Nos lecteurs perspicaces auront rectifié d'eux-mêmes.

Quand le cœur se pique

Les chemins du Roi (page 63) étaient innaccessibles au commun des mortels. Tout simplement parce qu'à la 6^e ligne, 3^e colonne, un 9 de ♥ s'était malencontreusement métamorphosé en 9 de ♦. Que les lecteurs qui se sont égarés par notre faute nous pardonnent.

Chronopolis, un voyage embrouillé

(c'était dit dans le texte) et celle de 6 vers 2 doit indiquer 0 ; les signes manquant sur les flèches entre les pièces 6 et 9 et 7 et 9 sont tous des « + » quelques exemplaires, enfin,

ne portaient aucun numéro de pièces (en rouge). Ils figurent sur le dessin ci-dessous.

Ainsi donc avec ces corrections, vous pouvez repartir à l'aventure de Chronopolis. Si

vous voulez nous faire part de vos parcours, écrivez-nous l'itinéraire pièce par pièce, la date, etc., jusqu'au 15 septembre : votre voyage peut nous intéresser...

Quelques erreurs ont peut-être perturbé votre voyage dans le temps :

- dans le texte : à la ligne 11, il fallait lire « l'entrée et la sortie se font par la pièce 3 ou le jardin 13 » ;
- dans le tableau des rencontres : à la Bête du Gévaudan correspond, dans la colonne « objets noirs » une arme ● ;
- sur le dessin : la flèche de 2 vers 6 doit indiquer — 50

