

labyrotique

Une défaillance d'un système électronique, et soudain vous n'êtes plus un simple robot, mais un composant conscient, qui n'a qu'un but, sortir du système. Mais le Cerveau-Mère ne saura tolérer cette anomalie et tentera de vous remettre dans la norme. Cinq sortes de robots peuvent vous servir d'enveloppe matérielle ; mais peuvent aussi vous nuire :

symboles des robots	capacités	remarques
A ancien modèle	● ♦ ♥ ★	plutôt lent, mais discret
C contrôleur	● ♦ ♣	ne doit pas détruire un autre C
E entretien	♣ ♥	petit et articulé, il se glisse partout
M manutransport	✗ ♪	blindé, lent
R réparateur	★ ♥	
CM Cerveau-Mère		peut prendre le contrôle total des C et agir à travers eux

Au départ (en D) vous êtes un A.

Petit lexique :

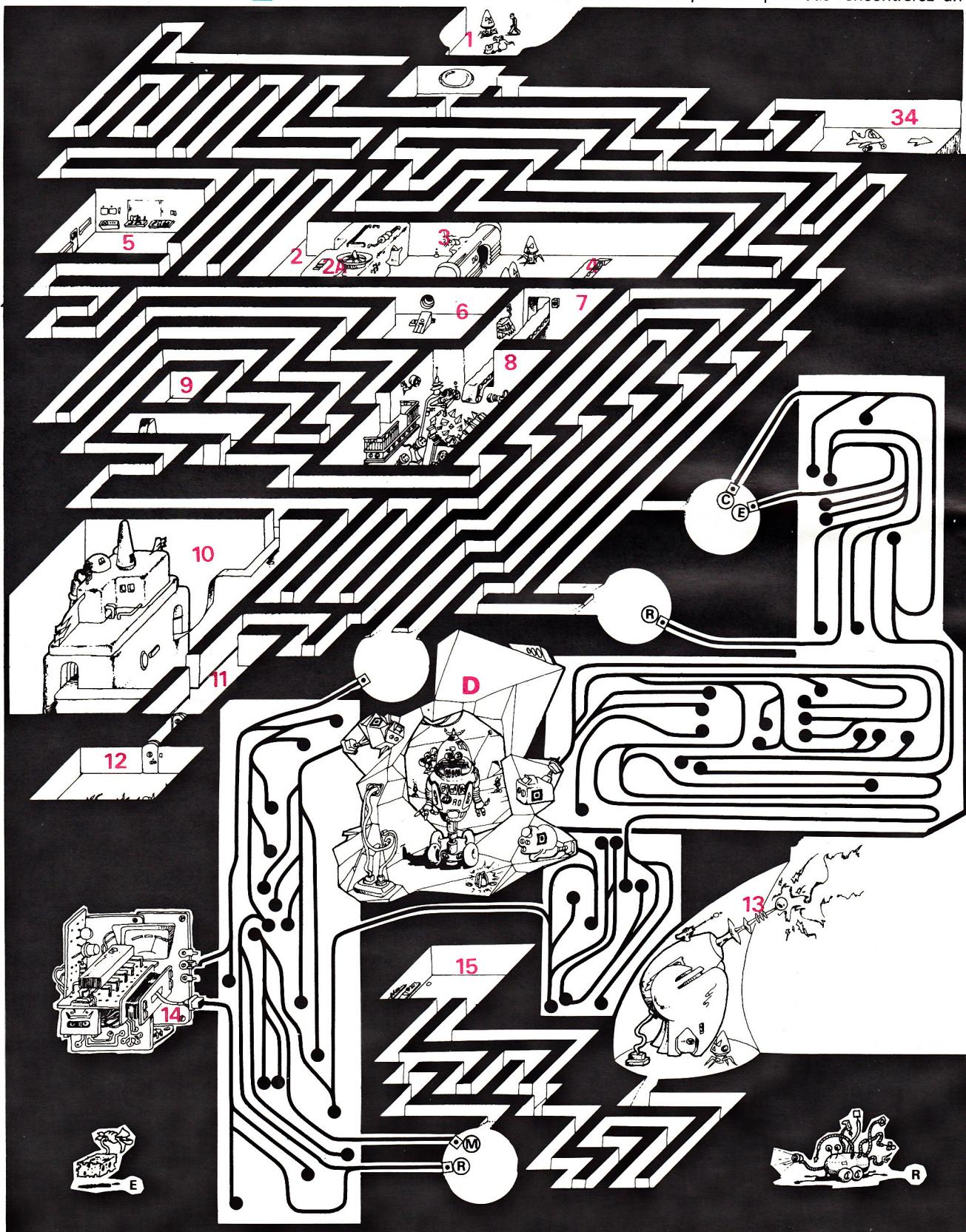
- jamais contrôlé ;
- ♣ antigravité ;
- ♦ détruit d'autre robot « à vue » ;
- ✗ porte de lourdes charges ;
- ♥ comprend les langages informatiques anciens ou secrets ;
- ♪ ouvre les portes « verrouillées » ;
- ★ répare ou démonte des installations ou des robots ;
- (+) vous êtes mort : perdu ! ;
- (?) que faites-vous ?
- boîte de transmission — entrée
- n boîte de transmission — sortie dans un type n de robot
- (!) il ne se passe rien
- (n) voir note n, page 102
- circulez

Les déplacements. Vous vous déplacez de deux manières : sous forme de matériel, dans les couloirs ; sous impulsion électronique dans les circuits. Une boîte de transmission permet de passer d'un état à l'autre.

1. Une vitre donne sur le « monde extérieur ». Vous avez le temps de noter qu'au dehors ne circulent que des C et des A. Un C présent vous enjoint ○.
2. Salle de reconditionnement. Un C vous enjoint de pénétrer dans 2A (?) → (1).
- 2A. Dans l'obscurité, quatre cases s'allument : 31-37-41-?. Un clavier vous permet de taper des chiffres. (?) → (2).
3. Le sondeur vous interroge. « Etes-vous au taux d'usure mécanique maximum ? ». Non → il vous expédie en 6. Oui → il vous expédie en 4.
4. Les C vous chargent sur le tapis. Si vous arrivez de 7, ils vous désintègrent (+).
5. Un magasin de pièces détachées. Si vous ♥, une étiquette attire votre attention → (3).
6. Un rayonnement vous recharge « à bloc » (!). IPH branché → (4).
7. L'affaibisseur : un champ puissant diminue ♪ de moitié. IPH branché → (5).
8. Le broyeur : des électro-aimants vous précipitent dans ses dents imputoyables. Si ♪ au double de la normale (!).
9. Lorsque vous ouvrez la porte, un nuage de rouille vous enveloppe et vous fige sur place. (+).
10. Le Dérapoteur de Trisotron. Il est en cuivre et s'écroule à votre passage (+), sauf si ♪.
11. Rien, sauf une vieille inscription sur le sas menant à 12 : « (illisible)... irrécupérable, pièce infestée ».
12. Une nuée de R « fous » commence à vous désosser sur place. Si IPH branché → (6).
13. Le télétransmatrie vous expédie en 24.
14. Le Racrapoteur de Trisotron. Si le robot que vous venez de quitter était ♥ → (7).
15. Une salle de cadrans, désaffectée. Un A vient vers vous. Si vous êtes M, trop lent, il vous agrippe et ses terminaux tentaculaires « dévorent » votre énergie et votre esprit (+).
16. Un A se lève et vous demande « que dit le Racrapoteur de Trisotron ? » Pouvez-vous le dire ? (de mémoire SVP). Si oui → (9). Si non, A vous expédie dans une oubliette (+).
17. Le Central Scrooterizer : un homme surveille la salle 19. Au portemanteau, sa veste. Si ♪ et si vous savez pourquoi vous venez, cela réussit. Sinon il vous remarque et... (+).
18. La mine : la forte radioactivité a raison de votre fragile conscience ! (+).
19. Plusieurs A passent... une audition. Vous troublez le groupe et il vous désintègre (+).
20. Le réacteur atomique. Par défaillance, il n'est pas surveillé et le bouton marche-arrêt est à votre portée. (?) → (10).
21. Plancher fragile. Si ♪ (!). Sinon (+).
22. Un cyborg bricole sur d'autres cyborgs. Vous entrez par A. Il ne s'occupe pas de vous. Vous entrez par B → (13).
23. Le bain d'huile : il y a vraiment de la négligence et le niveau est trop haut. Vous glissez, et (+) sauf si ♪.
24. Le récepteur de 13. Vous réintégrez sous la forme de robot émisé.
25. a. Vous franchissez la porte : elle s'ouvre aisément... et se referme sur vous en vous écrasant (+). (Un système spécial portant le sceau du CM empêche de déceler ce dispositif même aux robots pourvus de ♪ ou ♥).
b. Vous n'entrez pas par la porte : la pièce contient des vieux outils et des appareils. Pas de lumière, sauf sur la porte où un dispositif étrange vous révèle que cette porte est « murée » directement par CM donc infranchissable.
26. Salle du Transistor : sur un tableau antique de commande, vous lisez « déconnection CM », mais le circuit semble défectueux. Vous l'enclenchez ? → (18). Vous le laissez ? → (19). Sinon, la salle est vide.
27. Des A et M, en mauvais état, sont entassés. Certains A ont encore leur batterie chargée mais sont trop endommagés pour bouger d'un centimètre.
28. La porte est « verrouillée ». Comment pourriez-vous l'ouvrir ? Le noter puis → (21). Si elle peut être ouverte, vous voyez dans la pièce un R, visiblement détruit par un C, alors qu'il finissait de saboter un circuit. (?) → (22).
29. La porte. Si vous n'êtes pas C, il faut une clé. Sinon elle reste close.
30. La sortie. Vous êtes dehors. Si vous êtes C ou A, on vous laissera aller. Sinon vous serez détruit par les C (+) ! Mais si vous êtes C, → (12)... Si vous êtes A → (11).
31. La fausse issue : une trappe vous expédie à la casse, sauf si ♪.
32. L'intérieur du CM. Vous déconnectez au passage ses contrôles ; vous apprenez que la « clé » de l'extérieur se trouve dans la poche de « l'homme » → (23).
33. L'intérieur du circuit de déconnection ; il vous mène à 32.
34. Un petit avion prêt à décoller vers l'extérieur. Tentez-vous de l'utiliser ? → (17).

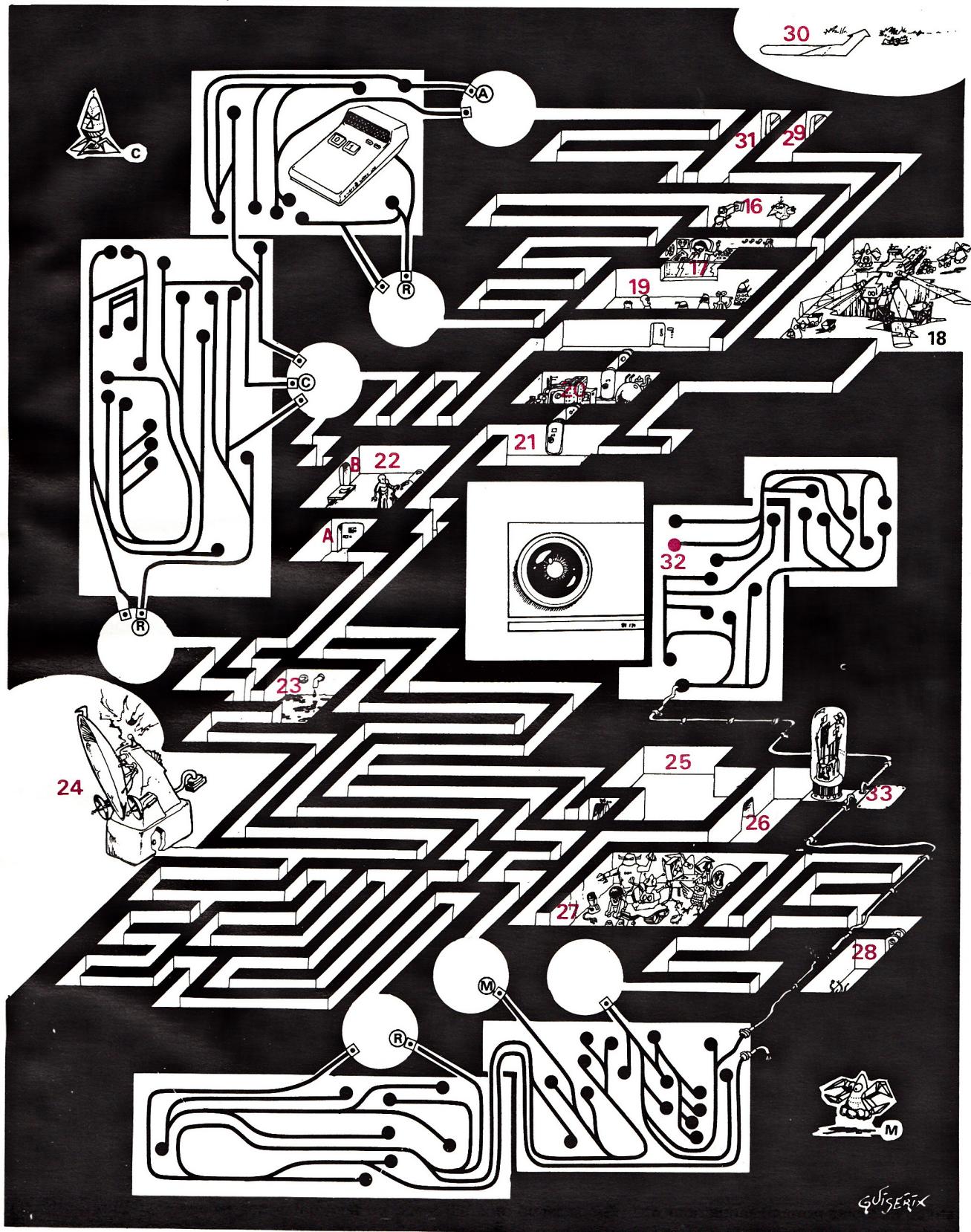
labyrotique

Robot, vous êtes en D, et vous tentez de vous échapper de l'emprise du Cerveau-Mère. Pour cela, il vous faut trouver la sortie du circuit. A chaque fois que vous rencontrerez un



numéro, vous vous reporterez à la page précédente (61), vous apprendrez ce qu'il vous arrive ; à chaque décision prise, vous lirez à la page 102, les conséquences... Vous êtes branché ?...

Solution dans J & S n° 12.



avance pour rien, et 2i, l'inconvénient de rater la relève avec la présence de la Reine.

Risque avec la conduite 1 :

$$\frac{9}{15} i = \frac{3}{5} i$$

Risque avec la conduite 2 :

$$\frac{2}{15} i + 2 \times \frac{3}{15} i = \frac{8}{15} i$$

Donc la seconde conduite est la meilleure. Il ne faut partir en avance que si la Reine était présente la veille.

Kensington's Garden :

Les huit quarantièmes des poissons sont marqués, alors que j'en ai marqué quarante.

Le nombre total des poissons de Round Pond est donc approximativement de :

$$40 \times \frac{40}{8} = 200.$$

House of Parliament :

• nombre de présents parmi les Conservateurs et les Travailleurs = nombre total de Conservateurs = 338

• nombre de présents parmi les Autonomistes et les Unionistes irlandais = nombre total d'Unionistes irlandais = 10

• nombre de présents parmi les Sociaux-Démocrates et les Libé-

**HEWLETT
PACKARD**

Illel center Informatique distribue le système de calcul

HP-41



Que vous soyez ingénieur, technicien, scientifique, homme d'affaires ou étudiant, le système HP-41 de Hewlett-Packard saura s'adapter à vos problèmes spécifiques de technique ou de gestion.

Quelle configuration choisir ? Calculateur HP-41C ou HP-41CV Lecteur de cartes magnétiques, imprimante, lecteur optique de code barres, modules mémoire, modules d'applications.

Illel Center Informatique, distributeur agréé Hewlett-Packard, vous attend pour une démonstration de tous les éléments du système HP-41.



N'hésitez pas à nous rendre visite ou à nous contacter par courrier ou par téléphone.
143, av. Félix Faure Paris 15 Tél.(1) 554.97.48
220, rue Lafayette Paris 10 Tél.(1) 208.61.87

raux = nombre total de Sociaux-Démocrates = 14

• nombre total des présents = 338 + 10 + 4 = 362

• proportion de présents : 362/634 = 0,571 = 57,1 %.

De Tower Bridge au British Museum :

Prenons comme unités les km, h et km/h.

Soit 2x, cette longueur inconnue. Temps de trajet-aller :

$$\frac{x}{5} + \frac{x}{4} = \frac{27}{60} x$$

Temps de trajet-retour : $\frac{2x}{30} = \frac{4x}{60}$

Temps total de visite : 1 h 52 min + 45 min = 2 h 37 min.

Temps total de trajet : 12 h 22 min — 8 h 12 min — 2 h 37 min = 1 h 33 min (1,55).

D'où l'équation : $\frac{27x + 4x}{60} = 1,55$

$$1,55 ; x = \frac{60}{31} \times 1,55 = 3 \text{ km.}$$

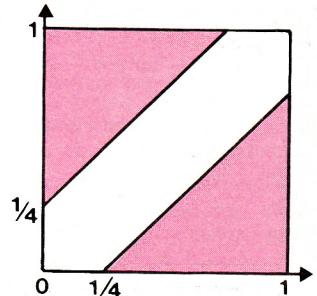
Ce qui donne 6 km = 3,73 miles entre la Tour de Londres et le British Museum.

Trafalgar Square :

Considérons 2 axes orthonormés. L'heure d'arrivée de Tom est indiquée en abscisse, la mienne en ordonnée. L'origine correspond à 9 h pour chaque axe. Chacun des points du carré [0 — 1] × [0 —

1] correspond à une éventualité équiprobable.

Sachant que Tom est arrivé à une heure donnée, il me rencontrera à condition que je sois arrivé dans le quart d'heure précédent, ou bien que je me disposai à arriver dans le quart d'heure suivant. La probabilité que nous ne nous rencontrions pas correspond donc à l'aire « rosée », c'est-à-dire à la surface d'un carré de côté 3/4, soit 9/16.



PAGE 61

Notes et résolutions du labyrinthe (par Didier Guiserix) :

(1) a. vous obéissez (!).

b. vous détruisez tout de suite le C, ce qui est tabou. Le CM vous repère et (+).

c. tout autre action (+).

(2) il faut taper le nombre premier suivant : 47 (!). Sinon (+).

(3) un vieil inverseur de phase (IPH) une fois branché sur vous, il inversera certains processus. Ex. : au lieu de vous « retaper », une recharge d'énergie, vous videra complètement... (il peut se retirer à volonté). Non transmissible par circuit électronique !

(4) panne sèche (+).

(5) ♦ multipliée par 2.

(6) les R se démontent eux-mêmes et vous ajoutent leur « membre » ; vous devenez l'équivalent de vous-même plus 10 R.

(7) une mémoire vous est ajoutée : « vous devez éviter la salle 15 » — « vous saurez ouvrir les portes verrouillées » — « un dispositif « saboté » peut menacer CM si réparé » — « cette mémoire s'effacera si vous investissez un contrôleur THX 138 ».

(9) téléportation entre 16 et 25.

(10) tout s'arrête... sauf CM qui possède son alimentation autonome. Bref, d'ici peu... (+).

(11) vous êtes libre ! Bravo !

(12) vous êtes dehors, mais CM sait où vous êtes, et... (+).

(13) il vous tend distrairement un document « à photocopier SVP » qui décrit comment programmer la BT voisine pour accéder au circuit secret HAL 900 1. (Vous pouvez vous y rendre directement).

(17) il est préprogrammé. Il décolle, mais revient toujours à 34.

(18) le contact est mis (!).

(19) le contact n'est pas mis (!).

(21) avez-vous pensé à réparer un M, lui mettre la batterie d'un A, et lui faire transporter un autre A jusqu'à la porte, afin qu'il l'ouvre ? Certainement, n'est-ce pas ! alors elle s'ouvre !

(22) tout R présent se sentira obligé de réparer le circuit coupé. Si (18) est fait, 33 peut être atteint.

(23) le circuit fait une boucle et vous ressortez dans le robot que vous venez de quitter.

PAGE 64

Les quatre capitaines (par Joss de Lauvelin) :

Bateaux	Cotre	Sloop	Goélette	Vapeur
Ports	Cannes	Ste-Maxime	St-Raphaël	St-Tropez
Capitaine	Arianos	Morias	Belle	Sorel
Nationalité	Allemande	Américaine	Française	Anglaise

L'Allemand Arianos va à Cannes sur son Cotre.

PAGE 64

Symboles codés (par Joss de Lauvelin) :

Les cinq symboles sont :



PAGE 64

La partie de cartes (par Roger La Ferté) :

Le joueur qui a perdu la première partie avait : 26 F, le second : 14 F et le troisième : 8 F.

PAGE 64

La grille aux nombres (par Jean-Jacques Bloch) :

5	6	7	8	9	10
3	7	6	5	2	9
2	9	2	4	9	9
1	2	6	5	5	8
4	4	5	2	0	9
8	7	2	3	2	1
9	3	9	3	9	1