

hector/

L'ordinateur personnel français

LEMANOIR D'ALBA

Règle du jeu : Ayant pénétré dans le Manoir d'Alba à la recherche des trésors qui y sont cachés, vous ne pourrez en ressortir qu'en possession de ceux-ci.

Déplacement : A : Avance
D : ¼ Tour à Droite
G : ¼ Tour à Gauche
S : Situation : Vous donne la liste des objets en votre possession.
STOP : Pour mettre fin à la partie = suicide.

Action : Chaque action suppose un verbe et un objet, sans article.

EX. : PREND CHAISE, REGARDE CHEMINEE

Seules les 4 premières lettres sont nécessaires, séparées par un espace :

EX. : PREN CHAI ou REGA CHEM

Remarques : Les objets à trouver sont indispensables pour atteindre les trois trésors.
Chaque partie peut être une nouvelle aventure.
3 jeux différents par tirage aléatoire (emplacement des objets ou trésors).

Faire un plan et reperer les pièces par le mobilier et les couleurs.

Les trésors sont reperés par une étoile.

nota : cette cassette necessite le chargement prealable du basic iii ou BASIC 3X et se charge par LOAD

hector/

L'ordinateur personnel français

=====

ENVELOPPE SECOURS

REGARDE	SOUTERRAIN	CLEF
PREND	TABLE	PLAN
DESCEND	CHAUSSE	CORDE
GRIMPE	ECUSSON	COURONNE
OUVRE	COFFRE	DIAMANT
LIS	PEINTURE (Et non tableau)	EPEE
TUE	TENTURE	FIOLE
VERSE	LUSTRE	SERPENT
LANCE	TRAPPE	LAMPE
	CHEMINEE	
	FOSSE	

- . Servez - vous de la fiole et suivez bien le message.
- . Le diamant est le trésor du diable.
- . N'hésitez pas à emprunter les souterrains ou passages secrets.
- . pour sortir des oubliettes, il faut une corde et des muscles.
- . L'un des trésors est invisible sans lumière, introuvable sans connaissance du plan.