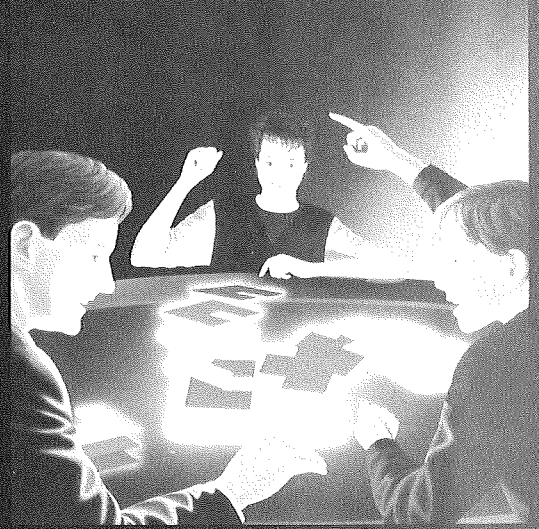




EDICIEL
MATRA ET HACHETTE

trijeu



TRIJEU

TRIJEU, c'est, pour trois personnes, un jeu de stratégie et de réflexion.
Vous manquez de partenaires ?
Qu'à cela ne tienne, votre micro les remplacera.

Vous êtes trois ?
Choisissez la version 3.3



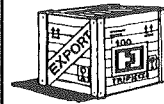
Vous êtes deux ?
Choisissez la version 3.2



Vous êtes seul ?
Choisissez la version 3.1



Quelle que soit la version de votre choix, vous recevez au départ un certain nombre de pièces : anneaux, bases, croissants dont la réunion permet d'obtenir les "Tripièces".
Vous disposez aussi, d'office, de douze Tripièces et de 30.000 F.
Votre but ? Faire fortune
Vos moyens ? Négocier
Votre démarche ? Jouer une ou plusieurs manches de 5 étapes chacune qui se déroulent toujours dans le même ordre :



l'exportation :
vous vendez des Tripièces selon le barème établi.



la négociation :
vous échangez des pièces entre joueurs.



la réunion :
vous assemblez anneaux, bases et croissants pour obtenir des Tripièces.



l'importation :
vous achetez des pièces
disponibles jusqu'à
concurrence de votre
en-caisse



le paiement des taxes :
vous réglez un impôt dont
le montant est fixe.

Un dernier point : TRIJEU vous permet de choisir le niveau de difficulté de chaque partie. Plus vous fixez un montant élevé pour les taxes, plus vous aurez du mal à vous enrichir, voire même à survivre... Si ce bref aperçu de TRIJEU vous a séduit, convainquez vos amis ! Que vous soyez un, deux ou trois... Que vous disposiez de une, deux ou trois heures... Le jeu commence, il ne vous reste plus qu'à vous montrer fin stratège.

Comment démarrer

Introduisez votre disquette TRIJEU dans le lecteur n° 1 et allumez votre terminal. Ensuite vous n'aurez plus qu'à suivre les instructions affichées à l'écran.

La clé ESC

Au cours de chaque étape, l'ordinateur vous posera un certain nombre de questions. Si vous vous êtes trompé ou si vous avez changé d'avis, au lieu de valider votre réponse par RETURN, appuyez sur ESC et vous reprendrez l'étape dès le début.

RÈGLES DU JEU COMMUNES AUX TROIS VERSIONS

Avant tout, n'oubliez jamais ces deux points importants :

- les cinq étapes d'une manche se succèdent dans un ordre déterminé :
Exportation - Négociation - Réunion
Importation - Paiement des taxes.

Cet ordre est immuable et ne peut en aucun cas être modifié.

- Si vous avez le droit de "passer votre tour" lors de chacune des quatre premières étapes, vous ne pouvez jamais échapper à la dernière. Quoiqu'il arrive, vous devez payer vos taxes. Si votre encaisse se révèle insuffisante, vous serez impitoyablement éliminé du jeu.

Choix du niveau de difficulté





Le niveau de difficulté est déterminé par le montant des taxes que chaque joueur doit acquitter en fin de manche.





Il se choisit en début de partie (de 1 à 6) et est identique pour tous les joueurs.

Le tableau suivant donne la valeur des taxes pour chaque degré existant :

1.	60 000 F	2.	70 000 F	3.	80 000 F
4.	90 000 F	5.	100 000 F	6.	110 000 F

Les dotations initiales

TRIJEU contient 56 anneaux , 56 bases  et 56 croissants  initialement répartis entre les trois joueurs de manière strictement équivalente mais non identique : chacun des joueurs, en début de partie, se trouve démuné d'un composant. Chaque joueur possède en outre 12 Tripièces  et 30 000 F d'encaisse. L'avoire de chacun figure sur sa carte de jeu.

				
JOUEUR 1	15	5	0	12
JOUEUR 2	0	15	5	12
JOUEUR 3	5	0	15	12

La valeur des pièces

La valeur d'importation d'une pièce varie d'un joueur à l'autre. Le tableau suivant, que vous retrouverez sur les cartes de jeu, donne le coût de chaque pièce en fonction du joueur.

	☐	♣	♠
JOUEUR 1	1 000	3 000	6 000
JOUEUR 2	6 000	1 000	3 000
JOUEUR 3	3 000	6 000	1 000

Quelle que soit votre position de jeu, la règle reste la même : plus votre avoir initial en pièces est faible, plus le coût du produit en question est élevé. La position de jeu ne représente donc pas un avantage.

La fortune

L'enrichissement d'un joueur se mesure à sa fortune. Cette fortune se calcule en ajoutant à l'encaisse la moitié de la valeur d'importation du stock, au tarif du joueur concerné. Chaque élément des Tripièces déjà constituées est intégré dans cette opération.





Le principe de TRIJEU permet de s'enrichir de deux façons qui peuvent éventuellement se combiner :

- en négociant habilement ou en se coalisant avec un autre joueur dans des opérations de vente et d'achat de pièces,

- en exportant des Tripièces au barème figurant sur les cartes de jeu. Tout joueur qui ne peut pas honorer les taxes est éliminé de la partie, même si sa fortune est supérieure aux taxes à payer. Son encaisse est alors perdue et ses pièces et tripièces sont "gelées" jusqu'à la manche suivante où elles deviennent disponibles pour l'importation. Le gagnant, c'est celui qui reste seul en jeu ou celui dont la fortune est la plus importante au moment où on décide d'arrêter le jeu.

L'affichage à l'écran

Pendant toute la partie, votre micro permet à chaque joueur de visualiser sa position et son avoir de la manière suivante :

 C: 55520 F: 155000 13 10 14 18 ☐ ♣ ♠ ♠	 C: 30000 F: 105000 11 09 15 07 ☐ ♣ ♠ ♠
MANCHE 13 TAKES 	 C: 66000 F: 147000 00 17 05 14 ☐ ♣ ♠ ♠

Encaisse et fortune sont respectivement affichées à l'écran en regard des lettres "C" et "F".

Le nombre inscrit au-dessus d'un symbole indique le nombre de pièces correspondantes que possède le joueur. A chaque opération, ces nombres sont modifiés automatiquement par l'ordinateur.

Les étapes de jeu



L'exportation :
cette étape n'est pas obligatoire. Chaque joueur peut, s'il le désire, exporter une fois par manche les Tripièces dont il dispose. Le barème de l'exportation des Tripièces est le même pour tous et figure sur les cartes de jeu.



La négociation :
Les modalités de la négociation varient selon la version jouée. Elles permettent aux joueurs d'échanger des pièces ou de se coaliser. Les règles en sont décrites plus loin.



L'assemblage :
Lors de cette étape, chaque joueur procède, s'il le désire, à l'assemblage de ses pièces pour constituer des Tripièces. La règle d'assemblage est la suivante :

1 anneau + 1 base + 1 croissant = 1 Tripièce.

Le nombre de Tripièces qu'un joueur peut réunir n'est limité que par le nombre de pièces dont il dispose. Il peut procéder à l'assemblage en une ou plusieurs fois. L'assemblage ne coûte rien.



L'importation :
l'importation permet d'acquérir anneaux, bases et croissants dans un ordre quelconque.

TRIJEU comporte 56 pièces de chaque espèce : les disponibilités sont donc limitées. Pour équilibrer les chances, le micro tire au sort l'ordre dans lequel les partenaires jouent cette étape. Il présente au joueur sélectionné le tableau des disponibilités. Le joueur garde la main tant qu'il souhaite acheter et que sa fortune le lui permet. Le tarif d'achat figure sur la carte de jeu.

Remarquez que les Tripièces exportées à une manche sont désassemblées et que leurs éléments se retrouvent disponibles à l'importation de la manche suivante.



Le paiement des taxes :
à cette étape, chaque joueur se voit prélever sur son encaisse une somme correspondant à la taxe déterminée en début de partie.

RÈGLES DE NEGOCIATION ET DE COALITION

Deux cas peuvent se présenter :

- après ce prélèvement, il vous reste de l'argent ou, au pire, vous équilibrez juste votre budget. Vous pouvez continuer la partie
- vous ne pouvez pas payer, vous êtes donc éliminé. Si deux joueurs au moins restent en présence à la fin de cette étape, le jeu continue et on passe à la manche suivante. Sinon, on recommence une nouvelle partie et tout repart du début.

La version 3.3.

Contrairement au marché des Tripièces, la négociation des anneaux, des bases et des croissants est libre. Acheteur et vendeur fixent entre eux le nombre de pièces contenues dans l'échange et leur prix unitaire.

Vous entrez les contrats un à un au clavier du micro en répondant aux instructions affichées à l'écran et les mises à jour s'effectueront automatiquement.

La version 3.2.

Comme dans la version précédente, les coalitions entre joueurs humains sont libres. Mais, en plus, le micro peut lui-même proposer une coalition à l'un des partenaires. Si l'accord est conclu, les joueurs de la coalition voient leur stock de pièces s'équilibrer. Le tarif de référence

pour cet échange correspond, pour chaque pièce, au coût d'importation de celui qui se dessaisit du produit. Encaisse et fortune sont réévaluées à la fin de l'échange.

Toute coalition conclue avec le micro ne vaut que pour une manche.

Notez qu'un joueur humain ne peut pas proposer une coalition au micro.

La version 3.1.

Dans cette version, le joueur humain ne peut pas prendre d'initiative. Si un des partenaires électroniques propose une coalition au joueur, tout se passe comme dans la version 3.2. Par contre, les deux joueurs robots peuvent se coaliser contre l'humain : un message apparaît alors, les pièces s'équilibrent et les fortunes et encaisses sont mises à jour.

Vous voici maintenant au fait des finesses du jeu. Bien des surprises vous attendent..
A vos claviers sans perdre de temps !

TRJEU a été développé par la société EXPLORECO
APPLE II est une marque déposée de la société APPLE

© GIE Matra et Hachette 1983

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

