

CORRUPTION

par
MAGNETIC SCROLLS

Manuel de jeu

INTRODUCTION

Qu'est-ce qu'un jeu d'aventure? Vous pouvez le considérer comme un roman - sauf que c'est vous qui jouez le rôle principal. L'ordinateur vous présente seulement une partie de l'histoire, puis vous donne l'occasion de décider ce que vous allez faire ensuite. Vous reconnaîtrez le moment où il vous faut agir, en voyant apparaître sur l'écran la "sollicitation" qui aura la forme suivante:

>

Lorsque vous verrez cette sollicitation, vous saurez qu'il est temps d'indiquer à l'ordinateur ce que vous voulez faire par la suite. Pour cela, vous introduirez vos instructions en simple phrases anglaises. Corruption comprend beaucoup de choses, mais pas tout ; la meilleure façon de donner des instructions claires consiste à imaginer que celles-ci sont précédées de la phrase "invisible" : "Je veux maintenant...", suivie de ce que vous voulez faire. Après "avoir joué à votre tour", appuyez sur la touche RETURN ou ENTER ; Corruption évaluera alors vos instructions et agira en conséquence.

Votre objectif consiste à gagner la partie. C'est à vous de décider, pendant que vous jouez, comment procéder pour arriver à gagner. Nous nous bornerons à vous indiquer à présent qu'il va vous falloir faire preuve d'astuce et de détermination.

COMMANDES DE JEU

Vous pouvez progresser considérablement grâce à des commandes simples composées de deux mots, comme par exemple GET BRIEF-CASE (cherchez le porte-documents). [L'ordinateur réagira en affichant un message tel que: "You now have got the briefcase" (vous avez maintenant le porte-documents).] Mais, pour des manœuvres plus compliquées, il vous faudra des commandes plus complexes. Il y a lieu d'examiner maintenant quelques-unes de ces commandes. Supposons que nous jouons une aventure d'espionnage (à ce propos, aucun indice ne vous est fourni ici sur Corruption, alors n'en attendez pas trop à ce stade). Vous décidez peut-être:

>GO INTO MR HARGREAVE'S OFFICE (d'entrer dans le bureau de Mr Hargreaves).

Vous pourrez vous déplacer dans le jeu en vous servant de la commande GO pour vous rendre dans un endroit donné ou bien dans une direction donnée. Les directions dont vous vous servirez sont les suivantes: NORTH (nord), SOUTH (sud), EAST (est) et WEST (ouest), et peut-être aussi NORTHEAST, SOUTHEAST, SOUTHWEST, NORTHWEST, UP (vers le haut), DOWN (vers le bas), IN (entrée) et OUT (sortie). (Bien entendu, ces directions ne sont pas toutes disponibles à chaque stade du jeu ; par exemple, il peut n'y avoir qu'une seule voie d'entrée (IN) et une seule voie de sortie (OUT) pour le bureau de Mr Hargreaves.)

La façon la plus simple de se déplacer dans le jeu consiste à employer, par exemple, la commande: GO NORTH, ou bien NORTH tout court ou bien encore N pour abrégé. (Des détails complémentaires sur les commandes abrégées sont donnés dans la section "Abréviations".) Le bureau de Mr Hargreaves est plongé dans l'obscurité, et vous décidez donc:

> SWITCH ON MY TORCH (d'allumer ma lampe de poche)

Corruption reconnaît les pronoms possessifs: MY (mon/ma), HIS et HER (son/sa). Il y a lieu d'ajouter que, en anglais, ces pronoms s'accordent avec le sujet et non pas avec l'objet. Ces pronoms servent à spécifier l'objet auquel vous vous référez. Par exemple, si la secrétaire de Mr Hargreaves arrive à l'improviste, vous pourriez:

> PUT THE POISON PILL INTO HER COFFEE CUP (mettre la pilule de poison dans sa tasse de café)

Vous éviterez de la mettre accidentellement dans votre propre tasse! Après avoir réglé le sort de la secrétaire, il est temps de passer aux choses sérieuses en espionnage.

> OPEN THE DESK'S TOP DRAWER WITH THE MASTER KEY AND LOOK INSIDE IT (ouvrez le tiroir du haut du bureau en vous servant du passe-partout et examinez-en l'intérieur.)

Il s'agit là d'une combinaison de deux commandes plus simples: OPEN THE DESK'S TOP DRAWER WITH THE MASTER KEY et LOOK INSIDE IT. Corruption comprend les commandes multiples ; vous pouvez les joindre ensemble au moyen de AND (et), d'une virgule, de THEN (ensuite) ou bien tout juste d'un point. Par exemple les commandes: PICK UP THE CODE BOOK AND READ IT (prenez le carnet de codes et lisez-le), ou GET THE BOOK THEN READ IT (cherchez le carnet, ensuite lisez-le), ou bien tout simplement GET BOOK. READ IT (cherchez le carnet. Lisez-le) aboutissent toutes au même résultat. Mais revenons à ce fameux tiroir du haut de Hargreaves...

> GET THE TOP SECRET FOLDER AND THE SLIP OF PAPER FROM IT (obtenez le dossier ultra-secret et sortez-en le morceau de papier.)

Vous pourrez économiser du temps (du temps de jeu et du temps réel) en procédant de manière plus efficace. Par exemple, les commandes GET MY GUN (obtenez mon pistolet) et GET THE TRUTH DRUG (obtenez le sérum de vérité) puis GET THE CAMERA (obtenez l'appareil photo) prennent trois tours, tandis qu'il est possible d'arriver au même résultat en un seul tour au moyen de la commande GET THE DRUG, CAMERA AND MY GUN. Dans Corruption, chaque tour dure une minute de jeu, et il est donc recommandé de ne pas gaspiller de temps lorsque l'on est pressé. Bon...nous avons obtenu le morceau de papier. Que faire maintenant?

> **READ THE SLIP OF PAPER** (lisez ce qu'il y a écrit sur le morceau de papier.)

Dans Corruption, il vous faut prouver à l'ordinateur que vous avez découvert quelque chose d'important, en la découvrant en réalité dans chaque partie. Supposons, par exemple, que la combinaison du coffre-fort soit écrite sur le morceau de papier. Corruption admettra que vous connaissez la combinaison uniquement si vous vous servez de la commande **READ THE SLIP OF PAPER** (indiquant que vous avez lu le morceau de papier.) Le fait que vous ayez pu découvrir la combinaison au cours d'une partie précédente n'a aucune importance. Vous devez supposer qu'à chaque fois que vous entamez une nouvelle partie, vous ne savez rien en ce qui concerne le rôle que vous assumez dans le récit.

> **OPEN THE FOLDER AND READ EVERYTHING THAT IS IN IT** (ouvrez le dossier et lisez tout ce qui s'y trouve.)

La plupart du temps, vous devez ouvrir les objets qui contiennent des articles, comme par exemple les dossiers, les tiroirs de bureau et les fichiers, avant de pouvoir vous référer à ce qui s'y trouve. Dans l'exemple ci-dessus, le jeu n'ouvrira pas systématiquement un fichier pour vous permettre d'en lire le contenu. (En effet, s'il le faisait, vous bénéficieriez d'un tour supplémentaire. Corruption reconnaît les termes collectifs **ALL** ou **EVERYTHING** (tout), et il y réagit selon la façon dont il interprète ce que vous essayez de faire. Si vous entrez dans une pièce, l'ordinateur vous fera savoir quels sont les objets qui se trouvent un peu partout, et qui sont facilement visibles. Si, à ce moment-là, vous ordonnez à l'ordinateur **GET ALL** (obtenez tout), vous obtiendrez tout simplement ces objets. Si vous avez laissé tomber un objet, celui-ci aussi sera visible, et la commande **GET ALL** l'obtiendra aussi. Mais il se peut qu'il y ait d'autres objets cachés dans les placards. Pour les obtenir, vous devez commencer par vous servir de la commande **OPEN THE CUPBOARD** (ouvrez le placard) puis de la commande **GET ALL FROM THE CUPBOARD** (sortez tout du placard.) Les choses peuvent se compliquer ; Corruption comprendra des phrases telles que **PUT EVERYTHING IN THE ENVELOPE IN THE BRIEFCASE IN THE CABINET** (mettez tout dans l'enveloppe dans le porte-documents dans le meuble.) Or, il se peut que la commande **PUT THE CONTENTS OF THE ENVELOPE IN THE BRIEFCASE INTO THE CABINET** (mettez dans le meuble le contenu de l'enveloppe qui se trouve dans le porte-documents) soit plus claire. Par la suite, vous voudrez peut-être introduire au clavier la commande :

> **REMOVE THE BLUEPRINTS FROM IT AND PUT THEM ON THE DESK** (sortez-en les plans et placez-les sur le bureau.)

Lorsqu'il faut se servir de longues commandes, il est commode d'employer des pronoms autant que possible, c'est-à-dire : **IT** (le/la au sens accusatif), **THEM** (eux/elles), **HIM** (lui) et **HER** (elle). Ceci vous évitera peut-être d'avoir à introduire au clavier des

phrases longues et interminables. Souvenez-vous toutefois que IT peut ne pas toujours signifier ce que vous croyez. D'après la règle habituelle, les pronoms se rapportent à l'article ou aux articles dont il est question dans vos commandes précédentes, et non pas au dernier article mentionné par le jeu. Toutefois, dans certains cas, les événements qui se succèdent dans le jeu peuvent, affecter les pronoms. Par exemple, un personnage important qui entre dans la pièce se verra affecter le pronom HIM (lui) ou HER (elle).

> **GET THE FAKE BLUEPRINTS FROM MY JACKET POCKET AND PUT THEM INTO THE FOLDER** (sortez les faux plans de la poche de ma veste et mettez-les dans le dossier)

Puisque vous pouvez déplacer des objets partout dans le jeu, il se peut que vous disposiez de plusieurs articles du même nom au même endroit. Dans l'exemple ci-dessus, il y a maintenant des plans sur le bureau et d'autres plans que vous avez sortis de la poche de votre veste. Si vous venez d'introduire au clavier la commande **LOOK AT THE BLUEPRINTS** (examinez les plans), l'ordinateur ne saura pas exactement de quels plans il s'agit, et il vous demandera: "Which ones, the real blueprints or the fake blueprints?" (lesquels? les vrais plans ou les faux plans?). Vous pourrez répondre: **THE REAL BLUEPRINTS** (les vrais plans), ou bien **THE REAL ONES** (les vrais), ou bien tout juste **REAL** (vrais). Peut-être n'avez-vous pas réalisé qu'il y avait deux genres de plan, et vous désirez les examiner tous les deux. Dans ce cas-là, répondez **BOTH** (les deux). Si cela n'a pas d'importance, répondez **ANY** (n'importe lesquels).

> **GET THE REAL BLUEPRINTS FROM THE DESK** (sortez les vrais plans du bureau.)

Là, vous serez deux fois plus sûr. Vous auriez pu tout simplement indiquer **GET THE REAL BLUEPRINTS** (sortez les vrais plans), ou bien **GET THE BLUEPRINTS FROM THE DESK** (sortez les plans du bureau.) Dans l'un ou l'autre cas, vous auriez précisé qu'il s'agissait des vrais plans.

> **LOOK BEHIND THE COMPANY PICTURE** (regardez derrière le tableau au mur.)

Parfois, les objets ne sont pas évidents jusqu'à ce que vous commenciez à les chercher.

> **USE THE COMBINATION ON THE SLIP OF PAPER TO OPEN THE COMPANY SAFE** (servez-vous de la combinaison indiquée sur le morceau de papier pour ouvrir le coffre-fort de la société)

USE (servez-vous de/utilisez) est une façon différente de formuler une commande. Vous pouvez employer la commande **USE** pour faire quelque chose. Par exemple, **USE THE MASTER KEY TO OPEN THE DESK DRAWER** (servez-vous du passe-partout pour

ouvrir le tiroir du bureau) est la même commande que OPEN THE DESK DRAWER WITH THE MASTER KEY (ouvrez le tiroir du bureau en vous servant du passe-partout.)

> PUT ALL FROM THE SAFE EXCEPT THE LEDGERS AND THE RECEIPTS INTO MY BRIEFCASE (mettez dans le porte-documents tout ce qui se trouve dans le coffre-fort sauf les grands livres et les reçus.)

S'il s'agit d'un grand nombre d'objets, il est souvent plus facile d'indiquer ce que vous ne voulez pas emporter, plutôt qu'introduire au clavier une liste des articles qu'il vous faut. Supposons que le coffre-fort contienne de nombreux objets dont vous avez besoin, comme par exemple de l'or, de l'argent, des bijoux, des billets de banque et des lettres de chantage, mais aussi des grands livres et des reçus qui n'ont aucune valeur pour vous. Il est plus pratique d'introduire au clavier GET ALL FROM THE SAFE EXCEPT THE LEDGERS AND RECEIPTS (sortez tout du coffre-fort sauf les grands livres et les reçus), plutôt que GET THE GOLD, SILVER, JEWELLERY, MONEY AND THE BLACKMAIL LETTERS THAT ARE IN THE SAFE (sortez du coffre l'or, l'argent, les bijoux, les billets de banque et les lettres de chantage.)

CONVERSATIONS AVEC LES PERSONNAGES

Dans Corruption, vous devez transmettre des renseignements à d'autres personnes, et aussi en recueillir vous-même. Corruption fait appel à deux principaux moyens de communication: ASK (demandez) et TELL (racontez). Vous devrez vous servir souvent de ces deux commandes, et il est plutôt inutile d'essayer de communiquer avec les personnages au moyen d'autres commandes. Si vous voulez obtenir des détails auprès d'un personnage, et "ASK (demander des détails) [à quelqu'un] ABOUT (au sujet) [de quelque chose]" - par exemple:

> ASK THE MI5 MAN ABOUT THE POLISH SPY (demandez au personnage de MI5 des détails sur l'espion polonais)

Les détails qui font l'objet de ASK ne concerneront pas nécessairement des objets solides, par exemple vous pourrez: ASK THE SPY ABOUT ESPIONAGE (demander à l'espion des détails sur l'espionnage.)

L'autre moyen de communication est la commande TELL (racontez). Celle-ci est plus subtile que ASK (demandez); en effet, bien qu'elle se présente sous la même forme, c'est à l'ordinateur de décider exactement les renseignements qui vont être communiqués. Par exemple: READ THE SLIP OF PAPER (lisez ce qu'il y a écrit sur le morceau de papier) vous fournira la combinaison du coffre-fort. Par conséquent si vous vous servez de la commande:

> **TELL MI5 MAN ABOUT THE SLIP OF PAPER** (racontez au personnage de MI5 ce que vous savez au sujet du morceau de papier)

L'ordinateur déduira ce que vous savez au sujet du morceau de papier, et le transmettra au personnage en question. Dans ce cas-là, le jeu pourra répondre: "You tell the MI5 man that the safe combination is four left, three right and six left" (Dites vous-même au personnage de MI5 que la combinaison du coffre est quatre à gauche, trois à droite puis six à gauche.)

Vous pourrez découvrir de nombreux éléments d'information sur un objet particulier. Dans ce cas-ci, chaque fois que vous employez la commande TELL (racontez) pour l'objet en question, le jeu divulguera un autre élément d'information jusqu'à ce que vous ayez révélé tout ce que vous savez. Il importe que vous connaissiez réellement les détails sur l'objet, sinon le jeu ne sera pas convaincu et refusera de divulguer quoi que ce soit.

Dans l'exemple ci-dessus, si vous n'aviez pas lu le morceau de papier mais vous vous étiez quand même servi de la commande TELL THE MI5 MAN ABOUT THE SLIP OF PAPER (racontez au personnage de MI5 ce que vous savez au sujet du morceau de papier), le jeu répondra: "But you don't know anything about the slip of paper" (mais vous ne savez rien du tout au sujet du morceau de papier.) (Bien entendu, il se peut que vous sachiez que ce morceau de papier existe et qu'il se trouvait dans le tiroir du bureau de Mr Hargreaves, mais le jeu estime que ceci n'est pas suffisamment significatif pour intéresser d'autres personnages dans le récit.)

AUTRES COMMANDES

Corruption se base sur des renseignements. Alors que d'autres jeux comportent des énigmes où il faut manipuler des objets, Corruption comporte plutôt un tissu compliqué de mystères: qui est-ce qui sait quoi et qui va où, quand et comment? Vous marquerez des points pour les renseignements que vous arriverez à obtenir.

Attente

L'horloge Corruption indique l'heure qu'il est dans le coin en haut à droite de l'écran. L'horloge avance d'une minute pour chaque tour de la partie, et pendant cette période, les nombreux personnages du récit ont un tour chacun pour s'occuper de leurs affaires. Vous pouvez employer la commande WAIT UNTIL (attendez jusqu'à) pour accélérer le déroulement du récit. La syntaxe est la suivante: Wait until [time]" (attendez jusqu'à [heure]) - par exemple, WAIT UNTIL 2:30. (L'heure est indiquée en heures:minutes sur une horloge de 12 heures.) Pendant que vous attendez, l'horloge dans le coin supérieur de droite avance rapidement jusqu'à l'heure requise. Les événements rapprochés pourront

parfois interrompre une commande WAIT ; par conséquent, s'il se produit un événement spécial, Corruption vous permet de changer d'avis et de faire autre chose, ou bien de continuer à attendre. (Note: vous ne pouvez attendre (WAIT) que 15 ou 30 minutes, à moins que vous ne soyez exceptionnellement patient...)

Filature des personnages

En vous servant de la commande FOLLOW (filature), vous pourrez filer des personnages dans Corruption à condition que vous soyez physique-ment en mesure de vous déplacer dans les directions voulues. Lorsque vous filez quelqu'un, la sollicitation passe du signe normal '>' à '(following [nom])>' où [nom] représente le personnage que vous filez. Lors de la filature des personnages, chaque tour dure un cycle complet, même si le personnage que vous filez se trouve à l'arrêt. Ceci est dû au fait qu'en réalité, vous les attendez. Si vous appuyez sur la touche RETURN pendant que la sollicitation FOLLOW (filature) est affichée, la partie avancera d'une minute et vous vous déplacerez d'un pas derrière la personne que vous filez. Toute autre commande met fin au mode de filature et le fait remplacer par votre nouvelle instruction - mais attention: vous pourrez perdre de vue la personne que vous filez.

COMMANDES SPECIALES

Pour faciliter les choses, il existe plusieurs commandes spéciales composées d'un seul mot pour réduire la frappe au clavier.

INVENTORY (inventaire). Cette commande vous donne une liste des objets que vous portez. Elle décrit aussi les vêtements que vous portez.

AGAIN (à nouveau). Il faut parfois répéter une action. AGAIN rappelle la commande précédente qui a été introduite au clavier. Ceci est particulièrement utile pour continuer à attendre après une interruption.

SCORE vous indique où vous en êtes. Dans Corruption, le score se base sur le nombre de choses que vous avez découvertes. Il ne vous faudra pas nécessairement marquer un score maximum pour gagner la partie.

VERBOSE/BRIEF/NORMAL (Style verbeux/bref/normal). Ces trois commandes modifient la longueur de texte descriptif affiché lorsque vous passez d'un endroit à un autre.

En mode VERBOSE, la description de la pièce est toujours affichée même si vous vous êtes déjà trouvé dans la pièce. (Ce mode est recommandé pour les débutants.)

Le mode BRIEF est le contraire ; il vous est fourni uniquement le nom de la pièce - sans aucune description. La seule façon de forcer une description consiste à introduire au clavier la commande LOOK (examen) à part.

Le mode NORMAL est le mode implicite, qui fait afficher la description d'une pièce la première fois que vous y entrez, mais non pas lors des visites ultérieures.

QUIT (sortie). Lorsque vous voulez vous arrêter de jouer, QUIT met fin à votre partie. Il vous est offert le choix de recommencer une nouvelle partie ou bien de sortir du programme. Restart (reprise) oublie la partie que vous jouez actuellement, et fait recommencer une nouvelle partie.

ABREVIATIONS

Certains mots sont employés assez souvent pour justifier une abréviation faite d'une ou de deux lettres:

get	G	drop	DR
inventory	I	look	L
examine	EX ou X	with	WI
pronouns	PN	from	GF
north	N	east	E
south	S	west	W
northeast	NE	northwest	NW
southeast	SE	southwest	SW
up	U	down	D
out	O		

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

Si vous n'avez jamais joué à un jeu d'aventure, n'oubliez pas qu'il existe des limites quant à ce que vous pouvez dire et ce que vous pouvez faire. Si vous éprouvez de la difficulté à communiquer à l'ordinateur ce que vous voulez faire, essayez de vous exprimer d'une manière différente - le jeu possède un grand vocabulaire, bien que restreint. Suivez les conseils suivants:

1. Apprenez à vous repérer dans le jeu. Dans un premier temps, vous ne pourrez pas vous rendre dans tous les endroits ; vous pourrez en découvrir d'autres par la suite, à mesure que le récit se déroule. Même s'il vous est fourni une carte avec le jeu, tracez-en une autre plus détaillée en y relevant l'emplacement des articles importants pour toute référence future.
2. Servez-vous de la commande EXAMINE (examen) autant que possible. Certains indices sont plus subtils que d'autres.
3. Avant de jouer, veillez à avoir sous la main une disquette vierge formatée sur laquelle vous pourrez sauvegarder vos parties. Sauvegardez fréquemment, surtout si vous voulez tenter quelque chose de téméraire. La sauvegarde d'une partie ne vous fait pas perdre un tour ; par conséquent, aux endroits où le facteur temps pourrait être essentiel, sauvegardez une copie de la partie au début du problème, juste au cas où vous auriez gâché les choses.

CORRUPTION

par
MAGNETIC SCROLLS

Indices chiffrés

Comment vous servir de cette section

La section "Indices chiffrés" vous fournit des indices pour Corruption sans vous donner les réponses aux questions que vous ne voulez pas connaître.

Si vous n'arrivez pas à résoudre une énigme, ou bien si vous ne savez pas quoi faire par la suite, examinez la liste des questions jusqu'à ce que vous en trouviez une qui corresponde de plus près à votre problème. Ensuite, lorsque la sollicitation vous sera affichée, introduisez au clavier:

> **HINT** (indice)

L'ordinateur répondra avec le message suivant:

Please enter your hint: (introduisez votre indice)

A ce moment, vous introduirez au clavier les lettres entre les signes '<' et '>'. L'ordinateur décodera alors votre indice. Si vous n'avez pas introduit les lettres exactes, l'ordinateur vous présentera le message suivant:

Sorry, please try that one again. (Veuillez recommencer)

Un signe "+" après la réponse signifie qu'il reste encore du texte à venir. Veuillez introduire l'indice suivant.

Le premier indice est généralement un petit coup de coude dans la bonne direction. Le dernier indice pourrait représenter la solution complète de votre problème.

Indices chiffrés

Who is the list of early bookings for?

Who wants the pension fund results?

Who needs the information on the Busey deal?

<RA AK HD AT YT KS YB KT YR KA PY KC HE BC>

<RA AK HR AF HQ KQ YY RH GH AY HS KS PT RC PK CK
RA PR RK PB RC PE RB GV YM KR YM KG HT EG>

The Serious FrauOffice want a disk. Where is it?

My partnership agreement is missing. What happened to it?

Mr. Rogers asks Mrs. Stubbs to write a cheque. What's that about?

<RA CG GY AH YH RY PM RE GE CM GK AY HG AQ HK CK
GC RC PG KR YM KG HG YM RB YQ AR YR GH AY GG CR GG
AK YP AP HG AY GC CM PC RC>

<RA PY RG YP RK PC RK PM CM YP CT YQ CQ PQ RM PK
RA GA KC GA KM GM KM HK MD>

<RA AY HG AH HY KY PH RF PQ CQ GF CA HH AP HE AA
GA CR PR RK PM RF GF CG HP CA PA RP PD RY YH KP YS
RT YM AK AM>

<RA AK HD AR GH RH YY KG YQ KG PK CK HS AY GG RG
CM HB KH HH YR KS YD RF YF KC YE RQ PY RG YR AR GG
AY HD CE PE GS CC HK AC YM CA>

<RA CK GQ CG HG AE HH AB YB GQ CF GS AB GM CP HG
CF PF RB YM KR YB AB PM AB YB HK AQ HR AC HF AA YA
GY CS GD CB PH YD>

In the board meeting, why can't I vote?
Why does Mr. Rogers go alone to see the Serious Fraud Office?
Why won't Mr. Hughes let me in to his meetings?

<RA AK HD AT YT KK YC KK PA RT PG RA YP AP HY CA
GR RR YR RG PF KB YT RS PB CH HF>

<RA CC GE CQ PQ KE YG KY PQ CQ GM AB HS KS PT RB
PK RE PH RB PE CE GF CD GP AH GY RY YQ KK PC CE
HG>

<RA AG HE AF GM RS YF AF GM CY GP AG YG RK YK KR
YH KP HP AC HK CA HG AY HG AT YT RA PE KM PB CB GS
CD HF CS PS RQ PK KH GT DG>

<RA AT HH CP PP RQ PM KD YT KG HA CK PK RH PP RH
PB CB GK CS HF CM GE CC GB CH GC RC PT RB YF KQ HQ
CY GS AB PG HP>

<RA CD RR AH RY CG RT GT PB HD KD CB RA CR PR GC
PF GC YP AS RT>

What does Mr. Rogers do in the cubicle?
What am I looking for in Mr. Hamil's flat?
What was Rod Seyton's involvement with the Busey deal?

<RA CF GC AR YR RY PM RQ YE AE GH CT HD KD PB RA
PT RG PD CY PF>

<RA CD RP CD RG GG PH HY KY CH RF CQ PQ GS PK HA
PK GS PP GK YG AT EP>

<RA AK HD AT YT KM YP RA YK KC PP RS GS CK HG KG
YH AH HR AM HK CA GC CB GH CP HC KS HS AC HF AC HM
KM YP KS PF RG PP RH GH CE HQ KR QP>

<RA CY GG CC GF AD HT KT AK GH RB GB YM KR YY KG
PR KH HH AY HS AB GQ RR PS>

The security guard won't let me in to the computer room, why?
I can't find Mr. Rogers. Where did he go?
What happened to Rod Seyton?

<RA CB GS RM YT AT HB KB YM RE YD RR GR CB GT CG PT
HG>

<RA CT PT RS PY RD GQ AE YE KK YM KR PY CY GG CF HM
AY HG CR PQ YR>

Why won't Mrs. Stubbs let me use the phone?
Why won't Miss Jenkins let me use her phone?
Mrs. Stubbs won't let me look at the transaction file, why?

<RA AK HD AS GT RF YS AS HR AA GY RY PB RG PR CQ
KR>

<RA AR GH CP PP KM YR RA YY AY GY CS HM AE GS RP GP
PY KC YM AM HY AG GR RR YC KF HF AM HR KR YD RB GH
BH>

<RA CK GQ RQ PY KH HH CE GA AR GG AK HC AS HQ KQ PD
RK PC RE GE AD HK AC YC KB PQ RR GY AH YH RY PM RE
YS KB HH PH>

How do I shred the transaction file?
When can I search Miss Jenkins' new handbag?
How do I get the perfumed letter?

<RA AG HH AE GQ RQ YF KA PK RS PC CC RD PR KH PR CR
RE PM RK PE RH PB KQ HQ AY GC CE PB KD HD AR HQ KQ
YP KH PK CK GQ CS GQ CY GC CK PM EK>

<RA AP HQ AF YF KY YG KH PA RR YH AH HE CQ PQ RM YF
AF PE AE PR AR PR CQ YS>

Why does Rod Seyton steal the folder from Mr. Rogers?
Why are Mr. Park and Miss Jenkins arguing over the folder?
What does Mr. Rogers get from the Volvo?

<RA CT HS KS YF KC YE KD YT RQ PR KH HH AF HG CK PK
RY PQ KT PM KF HF AP HH AP GG CF GA CG PG KA YT RS
PR CR RB YM AK YK HD CT GF CH GP AA YF SB>

<RA AK HD AT GQ CF PF RG YK AK HR AQ YQ KM YD KM YP
KG YH RA PT KS HS AK HM KM PF RH PP CP GR CM GH CY
GG AR YQ AR>

<RA AK HD AT YT KB YF KB YC KR YK RY PQ KE HE AF HS
AF GQ AB HS CF PF KG YB RS GS CY GK RK PS RP YA KT
YS KB PM CM GF CQ GM CH GE CC GH RB DB>

What is the significance of the cassette?

What is Mr. Rogers' notebook for?

Why is the policewoman so interested in Mr. Rogers' tape recorder?

<RA CS HE KC HC PP RD PQ RF YD RE GE AS HB AQ HK
CH GY AC YC KA YD KA HA AB HC CY PY RA YR RH PE RC
PK KG PK CK GT CD GT AS HK AM HS CF PA SK>

<RA AK HD AR GH RH PQ RF PQ KE YH KB YE AE HG AH
GR RR PG RY PG RT GT CD GB CC HR AA HK KM MK>

<RA AP HD AC HK AQ HR AA YA RG PH RB YD RE GE AH
HT CD PD RS YE RS PB KQ PE RM PF CF GB CG HR KR YD
KY PC RB PD RT YQ AQ HE AM HQ AG HF AA HG KT FP>

Why did Busey sack me? It was a lot of fuss over nothing.

Where did all those paper clips come from?

Why is the share certificate in my name?

<RA AT HH CP PK KH YP AP GC CK HG CG GB CH HR AD
HF AY HG KG YC KF PD CD HR AM GE AS YS RS YB RM PT
RC PA KP YH RR GF MA>

<RA CR HP AH HB KB YC KG HG CP GQ CF HG KG YH RK
PC CC GF CA PA RY PG RE PF RY PK CK GQ CS PS KK YQ
RF YD AD HT AK GK CB GG AF HQ CT HM KK TA>

I shouldn't drive in my state, but which one is my car?

How do I get in to the cars?

I covered up for Inspector Goddard. Where's my pay-off?

<RA AK HD AT YT KY YG RF GF CB GG AR YR RC PT RD
GD PF GP YK AK HS CF PF RG PT CT HA AE GM AB YB RB
PG RK PE RM YF AA RF>

<RA AK HQ KQ YD KT PS CS GK CM PM KF YC AC GR CS
GB RB AB HG CR HH AR HS AB YB KG PR CR HC AT HD KD
CM GR CT HE AA YQ HG>

<RA YK RH YE AE HS CE GM CQ GA CT GG CA PA KK YD
KT HT CF GG CT GS CY HR CH PB MD>

What about the floppy disk?

What is the significance of the sales charts?

What can I learn from the receipts?

<RA AY HG AH HY KY YA KE PQ RP GP AG HE AM YM KQ
YB KQ YK RC PE KQ PB CB GK CC GR CY GG AR GH RH PA
RT YQ RB YD AY EH>

<RA CF GC AH YH RK PC RA PK CK HA AB HS KS PE RM PT
RD PR KR PC KY HD YF>

<RA AP HD AC HK KK YT KH YB KS PK CK GS AF YF KP YM
RT YM KP YS KM HH KH YK RC YR AR GY CM GE AS HB KB
YD KR YC AC HB CD PD RQ PK AQ TT>

<RA CH GE CC GR RR PM KE PQ CQ HD AK HQ KQ YY RC GC
CP GH CF GG CT GS RS CE GP AH HP KP AG HB AK GK CD
GR CQ PQ HB AS HF CQ HT AA GK AS YP GQ>

Why can't I park my car on the zebra crossing?

What's stopping me from killing Mr. Park?

What is insider dealing?

<RA CT HS KM PT CT GA CD GA CR GY CP GE RC SC>

<RA CC HY AT YT KB HB AK HR CY HQ AF GD RD PR RP GP
AM HR CA PA RK PQ RR GY AH YH KK YC KS YK KC PG RY
GY CE GM RK AB>

Why am I stopped for drunken driving after lunch?

Why do I keep getting thrown off the bus?

I keep getting arrested at around noon, why?

<RA CD GR AH GY CG GT RT YS KY HY CH GF CQ PQ RY PD
KE PE RM PT KS YY RA GF YB>

<RA CT PT RY PD RP YK AK GS CY HG KA PY RG GG CF GA
CF GC CY GG CT HS KS YD KY YH AH GR CM PM RF PC CC
HB AG GY RD KK>

<RA AK HD AT YT KA YF RS YS KB YQ RE PA KY HY AE GM
AT GS RS PE RM GM CQ GB AD HR AQ HD KD YP KS HS AQ
HM AH GR CA PA RT PG RC PF KD YC KA PK RS PY RD GY
DM>

How do I turn the alarm on?

How do I get in to Mr. Rogers' office?

How do I remove the handcuffs?

<RA AT HH CP PK RB PK CK GD CS HQ AF YF RM PR CR GP
CM GK CA PA KK YD KT HT AY HG CF PA FD>

<RA CT HS KM PT CT GA CF PF GP CM HT CM PM GA CR
GQ CA GT CG HK KP HP AG HY CC GM RM PF KD YS RM PE
KS HP FE>

Why can't I get to the top floor of the hotel?
What's so special about Le Monaco's kitchens?
Why won't the bouncer let me in to the party?

<RA AK HD AT YT KK YR KQ YM KS YB KR YA KF PM CM
GQ AT HD KD YK KS YT KA YF KT HT CM GR CB GS AT HC
AB HH AC YE QG>

<RA CS GF PA RC PS RC YB AB HP AS HY CR HH KH PC
RT PB KD HD AR GC RC PB KQ HR YE>

<RA AK HD AT GA RA PB RT YE KM HM AQ HR KR PA RF
PY RQ PB RS PP KA YR KC HC AY HP CA GT CG GB RB YD
KK YC RP PH CB DM>

Why is my wife so horrible to me?
Why doesn't my girlfriend ring me about the party?
Why did Miss Floyd jilt me at the altar?

<RA AP HQ AF YT RM GM CP GS RS PC RF YB KS HS CM
GP AG HE KE PD RP PF RQ PK RM PE CE GM CH HR AA YF
MA>

<RA AG HH AE GQ RQ PK KC PR KH YE KQ YF AF KY YG
AG KM YR KQ YM KT YH AH GP CS HT AA HD KD PE RG PY
CY GP AC GP CM HD AT GM RK YH>

<RA AG HE AF GM RM PF RC PK KG HG CK GD CT PT RS
PY CY GQ CR PR RH PT KD PF KM GR HG >

<RA AY HG AH HY KY PH RF PQ CQ GG CY HH CY GG AR
YQ FS>

<RA CG GY AH YH RY PM RE GE AE HH AR GC AK GH CP
PP RS PY KR GM BA>

Barbara has gone in to labour. Help!
I'm fed up with my beard. How do I shave it off?
My tongue feels hairy after last night. Any advice?

<RA AT HH CP PP RS PB RS PT CT HM AR HB AS YS RQ
PF KD PR CR GS CY HH KH PC RA YK KC PP CE PK FB>

<RA AP HD AC HK KK PG RE PF KB YC KE YB AB GQ CK
GR AR YR KK YM KF HF AE YE RS PD KH YT RQ GR CT>

<RA AT HH CP PP RA PC RE GE CB GS AT YT RS PR RM
YT KD HD AM GB CG GM RM YF KH YP AP GP CQ GM AB HR
AK HG CF PA RM>

<RA AG HY CH PH KY YM KE HE CD GP CY HY KF HF CD
HT AQ YQ KY PH CH GE CC PC RA PF RM GM AT HC AA GH
CP PS EG>

How do I crack the safe?
How can I tell if my phone is bugged?
How do I get past the high security door.

<RA AT HH CP PP RQ PM KD YT AT GS CY PY RR PA KK
HK AR YR RH YY KG PP RQ PK KG YK KQ PQ RF GA PK>

<RA AG HY AP GC RC PB KD HD CB GA CR GQ RQ YQ RF
YM AM HP CG PG RB PH CH HY AM HE KE YQ KY YP KE HC
KT>

<RA CF GC AH YH RY YG RR PQ CQ HE AG HY KY YH KE
YF KY HD QH>

What is Miss Floyd doing with Mr. Park?
Why won't the nurse leave me alone?
Why did the traffic warden give me a ticket?

<RA AP HQ AF YT RM GM CA HR CH HY KY YH KT YA KF
YT AT HC AK GH RH PD RP PC CE FQ>

<RA CK GQ CR PY KH HH AM HE CQ PQ RP PH KK HK CG
GY CG PG KF YC RK GM SB>

<RA CK GQ CR PY KH HH AA HE AP HE AA GG RG PE RM
YB AH YD>

Why won't they let me leave the high security wing?
Why are they keeping me in the village?
Why can't I just discharge myself from St. Lawrence's?

<RA AT HH CP PP RY YA KR HR CH HY AQ HG AQ YQ RF
PA RK PC KP HP AD HF CS GB AM GD CS HT AA HE AC YE
KG>

<RA AK HD AT GA RA YG KB YH AC GR RR PT RD YB AB
RC CF KQ HQ AG HY AP GR CA PF SH>

<RA AK HD AT GA RA PS RK PP RQ YE AE HP AH GY RY
YC KF YP KH YT KG YY AY HG AQ GB CS PS RY YG RP GS
FE>

<RA CD GP CD GG RG PH KY HY CH GF CQ PQ RF PP KP
PG KF HF AD HT AS YP FR>

<RA AY HG AH HY KY PH RF PQ CQ GH CP GG CF GS CD
GA RA PP RQ PM KB PD CY GD>

<RA AA GY CG HP AH HB AD YD RB PG CG GR CA PA GS
AE YC AC KR YK RY PQ KB HH RF>

<RA CD GR CA PA RE PC CC HR AS HB KB YM KE YQ AQ
HK CC HR CH GE CQ GF RF YM KY YG AG HB CB GS AE HF>

CM GP CS GM RM YF KH YP KY PH KK YC AE QG>

<RA AG GR CK HK KK PA RB PS CS GE CF GA CK GR CY
GG RG PH KK YQ RF PA RK GK AS HY CG HR KR YS KB YT
KS HP BG>

Where did Jenny leave my clean shirt?
I've got a terrible hangover; where did I leave my things?
Where did the nurse put my belongings?

<RA AT HH CP HC KC YY KF YC RR PS RB YQ AQ HM CB
GS RS PK RM GM AF HH AP YP GG YC AC RP PD RP PF CA
GH>

<RA CR HP AH GK AS GT CC GB CH GC RC PK RB YQ KF
HF AG GK RK PS RP GP CD HF KF YC KE HE CQ GP CH PH
RK PC RR YH KE YQ KF HF AS HD AF HG AT HD CB PH
BK>

<RA AT HH CP PP RS PB RS PT CT HS AY YY KM YP KG
YY AY GH CF GQ CH PH RE PT CT HA AE GM RM YS KD YY
RH GS YG>

<RA YK KQ HQ CE GF CR GA RA YK KD YT KK HK CP GM
AF HH KH PE RA YR AQ YE>

<RA AR GH CP PP KG YE KM HM CM GP CE GP CD HQ KQ
YB KT PM RE GE CF HS KS YD AD HE AA HF CM GQ CY GD
CT HQ KR ST>

My parachute's caught on the first aid kit. Help!
I can't escape from the ambulance. Help!
I'm in the boot of a car with my limbs tied. Help!

<RA AY HG AM HR CP GH RH YY KM YE AE HS AD HY AH
HG AA HR KQ PC>

<RA CM HE AY GY RY PS KB PD CD GR CQ PQ RS PD RC
PB RK PS RD YF AF GS AB GM AB HG CY GD CB GC CE GB
AQ YR YP>

<RA AA GT CP GY CE GF AS YS KD PF RQ PR CY HH KH
YA KC PY RM PP RD PY RP PC RS PB CB HQ CE HS AB HS
CT HF AQ HM CB PB KC YK RA GF AB>

Where is the real Mr. Davis?
Where did Rod go after he left the high security wing?
Where did Mr. Hamil go after he dumped me at his flat?

<RA CB GC AY YY KA YR KC HC AB GQ RQ PF RP YP RG
YF AA PB>

<RA CB GS RM YT AT HC AA GH CE GC CH PH KY YM KE HE
AA GA CR HG AH GY CQ GK CM PK QK>

How do I escape from the cell?

I'm stuck on the top floor of the hotel. Help!

How do I get through customs without my passport?

<RA CM HE CD HB KB YF KC YS KC YF RT GT PK RG CT GB
CK GB AC YH RR GR CT GD CS GT RG ET >

<RA CG GY AH YH RY PM RE GE CK GC AB YH KB>

<RA CG GY AH YH RE PA KR PG CG HP AQ HY AD HQ CB PB
RF YD KP YF AF GM CY GG RG PF RA YK KC PP KR YD KT
PF CF HD AP HD AC YE YQ>

<RA AK HD AT HG KG YA KR PC CC GF AQ GE RE PT RB YQ
RE GC QR>

How do I get in to the casino?

How can I retrieve my passport?

Who stole the floppy disk?

<RA AY HG AM HE AY HA AR GG RG YA KB YT RS GS PA RP
CS GD CA GD AR YR KY YP RR PA CA HT AH GP KD BY>

<RA AP HQ AK GP RP PM KF HF CM GR RR YC KT YD AD GQ
CM GP AG HY CA PF AD>

Can I avoid the interview?

Should I confront Mr. Park?

Can I trust Mr. Hamil?

<RA AT HD CE PP CP GC AK GA RA YT KH PP CP HK AS HC
AS YS KE YM AM HC AB HK AB HS AT YG CT>

<RA AT HH CP PP RS PB RS PT CT HS AY YY RH PG RQ PA
CA HK AQ YQ RE PG RY GY AY HS AC HB AQ HF KF YE RQ
GQ AB HG AM HE KE PQ RY PE RM GK SF>

<RA AK HD AT GA RG YR KA HA CK GD CT PT RH PB RK YS
AS HY AD HT CM PM KS YR KM HM AT HB AH YH KF YQ KG
PG CG HF AC GK RK PM RR YY AD BB>

How do I cover up for Miss Floyd?

How can I avoid being arrested during the interview?

How can I convince the police that I hardly know Mr. Hamil?

<RA AK KC AS KC HC CR GS CB PB RC PE KD PD RT PM KF
YC RP GP CY PY RK PC KH HH CE GF AD HY CC PE PT>

<RA CC GP CD HT CS PS GA AY YD AD RF PC RH PP KC P

CY GP CS GT RT YS KR YA AA HP AD HE AF HG AT HD KY
QF>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK AG HH CR HH AP
GG AP HH KB RH>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK AR HP AR HD AB
HT CE GH AY YD BB>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK CG GE CF HD AT
YT KM YE RS YT KA YH KE YD KS PT RD GY QA>

<RA CC GP CD HT CS PS GT CB HF AG HP KK PG CG HG
AE HA AF HQ KQ YB KG YT RE PM KB PQ RM YF KG YB KH
HH CC GB AD HK KK AT GQ RR GR PS KB YE KG YY RC GE
EE>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK AB HS AT HF AQ
GT AM YK DA>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK CH GP CA GR CD
HD CB HQ KR RQ>

<RA CC GP CD HT CS PS GT CB HF AG HP KK PG CG HG
AE HA AF HQ KQ YB KT YR KT HT CS GY RY CC GT CB HM
CM GR CQ HE AH HP CC HG>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK AR GC AR HA AS
GS AT GM RM PR RQ GQ AY HS CB HM KM YH KE YT KD HY
CB>

<RA CC GP CD HT CS PS KT YC KK HK AA HE AD GT CK
GC CE HQ KR RQ>

<RA AK HD AS GT RT PA KP YS AM GF RF YM KY YG AG
HB AH HM CP PP KK YR RD GD AB HG KG YP KD HD AR GC
RE QS>

Why can't I get in to Mr. Hughes' office?
How do I get in to Miss Floyd's apartment?
How do I open the wardrobe in the honeymoon suite?

<RA AK HD AT YT KS YY KS PE CE GG CH HR KR YK AK
RS PD RA PR CR GT CH GR CF PA MK>

<RA AP HD AC HK KK YQ KS HS CT GC CK HG AY YY KC
YA KF HF AD HT KT YH RH PP RS PB RD GD AQ HY CH GF
CC HK CA PA KK YD KT HT AY HG CF PA CY>

<RA AT HH CP PP RA PC RE GE CY GS AQ HF KF PM RY
PG CG GR CM GH AY YY KA YC KY YT AT HQ CY PY KC YS
KK YA KT YG KA HQ MQ>

<RA YP KD YC KK PA RB PC RE PB CB GF CY GP AG YG
KR YA RK YP KH YP KS HS CT GC CK PK RA PE RA YY AY
HP AS HT KT PS RR PA CA GH AK HR AB HS KP PP>

<RA CE KE AM KK HK YA HE YA GY RY AR KD CB RA GA
PP HC YK HA YT GS RS CF RE AS KT HG GG>

Where did Mrs. Stubbs put the ledgers?

Who stole my gold Rolex?

Where is the document hidden?

<RA CB GT AE HM KM YQ AQ HD AP HD AB YB KK YQ KK
YE AE GS CY HG AT HS KS AA GY RD GD PK KC YH KF YQ
RB GE RE PA RH PA RT PM RE GC BE>

<RA CT HS KM PT CT GA CF PF RH PE KD HD AB HS CF
GR RR PC KP YY RR PA KY HD TD>

<RA AT HH CP PK RB PK CK GM CE GM CF PF RE GE AD
HE CS GB AE HQ CT GA AH HP CC PC KR YM AM HR CR GA
CF PF RG YP AS TQ>

How do I get to see the manager of the casino?

Mr. Park is hiding in the casino. How can I see him?

Why is the man from the Serious Fraud Office in the casino?

<RA CB GS RS PY RD PA KT HT CM GE CM HT KT PT RD
PP KP YE KM HM CS GK AA HB KB YF KG YT KB YH KR YD
KS YC AC HR AD HM AD HR AH GP CE HQ AY HG CK PM
PF>

<RA AA HD AS GK RK YA KB YS AS HM AQ HH AP GA RA
PH RT YQ AQ HM KM PS RR PD RA PR CQ MR >

<RA CD GP AA GK RK PC KG YY RA YT RS PR RD PY RR
GR AD HT CS YY FB>

<RA CC HY AT YT RS PR RA GA AK HC AS HC AK GH RH
PG RR PM KE PQ CQ GB AM HE AQ HY CH PB GD>

Le Compagnon des Joueurs de Casino

Un guide des jeux de hasard et d'adresse les plus populaires

Trente et Quarante

Plutôt simple, comme tous les grands classiques des casinos — cependant, des fortunes peuvent être aussi bien perdues que gagnées. Les règles sont simples. La distribution des cartes se fait en deux rangées, l'une rouge; l'autre noire. Si la première des cartes données est noire, le distributeur continue la donne dans la rangée noire jusqu'à ce que sa valeur totale soit égale ou supérieure à trente et un. Les figures sont égales à dix points, les as à un. La même chose est faite pour la rangée rouge. (Si la première carte était rouge, la rangée rouge commencerait.) La rangée gagnante est celle qui se rapproche le plus de trente et un. Dans le cas où les deux rangées atteignent la même valeur, la banque gagne toutes les mises.

Vous misez sur la rangée que vous supposez gagnante. Vous pouvez miser sur **RED** ou **BLACK** ou sur **COULEUR** (dans ce cas, vous misez sur la rangée qui à la même couleur que la première carte) ou encore sur **INVERSE** (la rangée de la couleur opposée à la première carte).

La façon normale d'annoncer une mise est de dire

>BET (X POUNDS or CHIPS) ON (RED/BLACK/COULEUR INVERSE).

Les paris gagnants paient les enjeux (c'est-à-dire, si vous gagnez, vous récupérez votre enjeu plus un montant égal.)

Exemple: Vous

>BET 10 POUNDS ON INVERSE

La première carte tirée est le 6 de Trèfles (une carte **BLACK**); cela signifie que vous misez sur **RED ROW** (rangée rouge). Le distributeur tire le 4, le 9, l'As, le Roi et le 8. Le total de la rangée **BLACK** est de 38. Puis, la Reine, le 9, l'As, le 4 et le 8 sont distribuées sur **RED ROW**, donnant un total de 32. **RED ROW** est plus proche de 31 et vous obtenez donc £10 de plus que votre mise originale de £10 ce qui vous rapporte en tout £20.

Blackjack

On a donné le nom de "Black Jack" à la combinaison d'une figure (égale à dix) et d'un as (égal à onze -ou dans certaines circonstances à un). Vous misez pour vous être plus proche que la banque (c'est-à-dire, le donneur) de la main de vingt —sans la dépasser. Le distributeur vous donne votre première carte. Vous annoncez vos mises. La syntaxe pour cela est:

>BET (X POUNDS or X CHIPS).

Vous obtenez ensuite une deuxième carte. C'est le minimum avec lequel vous pouvez jouer. Si vous êtes satisfait de votre jeu, vous pouvez "passer", en d'autres termes refuser de prendre d'autres cartes. Pour cela, tapez NO ou N ou STICK ou S lorsque la croupière demande si vous voulez une autre carte. A ce moment du jeu, ou bien si vous "passez", la croupière étalera son jeu. Si vos deux cartes ont un total de moins de 21, vous devez maintenant considérer si "twister" —demander une autre carte— risque de vous amener à un total supérieur à 21. Si, par exemple, vous avez deux Dix, ou bien un Dix et un Roi, tirer une carte est susceptible de vous faire dépasser la limite et dans ce cas vous avez "coulé". (Notez que, dans ces circonstances, l'As peut être égal à un Un plutôt que Onze. Vous n'avez pas besoin de vous soucier de cela, étant donné que l'ordinateur fait le calcul de la meilleure valeur pour votre main s'il y a un As.)

D'autre part, si vous voulez une autre carte, tapez YES ou Y ou TWIST ou T.

Le jeu se termine lorsque vous passez ou coulez ou bien lorsque la croupière coule. Vous êtes gagnant quand vous la battez ou si vous êtes encore dans le jeu lorsqu'elle coule. Elle gagne dans les cas de partie nulle.

Si vous gagnez avec un Black Jack, le gain est de 3 contre 2 —par exemple, £5 pour £2 que vous avez misé (vous récupérez aussi votre mise originale.) Tout le reste paie les enjeux.

N.B. Certains casinos reconnaissent une autre forme de main gagnante qui est celle du cas où le joueur détient cinq cartes dont le total est encore inférieur à vingt et un. Ce jeu est appelé "le truc des 5 cartes". Soyez attentif aux règles du casino dans lequel vous jouez.

Baccarat

Tout le monde peut avoir la chance de devenir une star dans le jeu du Baccarat parce qu'il est joué par l'un des joueurs de la table contre la "Bank", ou croupier. Les règles varient quant à celui qui peut être le "Player" (joueur) ; dans les casinos fréquentés par des joueurs invétérés, le banal visiteur a peu ou aucune chance de devenir "Player", et a la permission de simplement s'installer avec le reste de la table.

Le Joueur prend la "chaussure" qui renferme les cartes. Le pari se fait pour savoir qui du Player ou de la Bank va gagner, aussi la première chose à faire est

>BET (X POUNDS ou X CHIPS) ON (BANK ou PLAYER)

Deux cartes de la chaussure sont distribuées à la fois à la Bank et au Player, figure visible. Chacun ajoute les valeurs de ses propres cartes (les As = un, figures = dix), puis réduit le premier chiffre si le

total est de dix ou plus. Par exemple, si le Player reçoit un 5 et un 4, la valeur de sa main est de 9 ; s'il tire un 7 et un 3, la valeur est de zéro ; et s'il s'agit d'une Reine et d'un 8, la valeur totale est de 18. Dans ce cas, il faut "retirer" le 1 pour avoir une valeur de 8.

Cette valeur particulière de la main, appelée "natural", est immédiatement gagnante. Il en est de même pour un jeu de valeur 9. S'il y a une partie nulle, ni le joueur, ni la Banque ne gagnent mais c'est le casino qui récupère toutes les mises sur la table.

Si aucun des joueurs n'a de "natural" et s'il n'y a pas de partie nulle, le jeu continue. Les règles sont strictes. Si la main du joueur est de 5 ou moins, il doit retirer une carte (appelons-la "C") et recalculer le total. Si, alternativement, sa main totalise 6 ou 7, il doit se tenir — c'est-à-dire se contenter des cartes qu'il a et n'a pas le droit à plus de cartes.

Si le joueur doit se tenir, la Banque doit aussi suivre les mêmes règles ; en d'autres termes, si elle a 5 ou moins, elle tire une autre carte ; si elle a 6 ou 7, elle se tient.

D'autre part, si le joueur tirait une autre carte — celle que nous avons appelée "C", souvenez-vous — la Banque devrait suivre des règles différentes :

- (1) Si la main de la Banque est de sept, elle se **tient**
- (2) Si elle est de deux ou moins, elle **tire** une autre carte.
- (3) Si elle est de trois à six inclus, ce que la Banque fait alors dépend de la valeur de la carte "C" du joueur:
 - (a) Main de la Banque=3 ; se tient si C=8, autre tirage
 - (b) Main de la Banque=4 ; se tient si C=1,8,9 ou 10 ; autre tirage
 - (c) Main de la Banque=5 ; se tient si C=1,2,3,8,9 ou 10 ; autre tirage
 - (d) Main de la Banque=6 ; se tient si C=1,2,3,4,5,8,9 ou 10, autre tirage.

A la fin de cette procédure, la valeur de la main est recalculée et la plus grande gagne. Le casino récupère toutes les mises si la partie est nulle — c'est-à-dire si ni le Joueur ni la Banque ne gagne. Si vous misez sur la Banque et que celle-ci gagne, le Casino prend 5% de vos gains (au centime près) comme commission.

Un jeu de Baccarat gagnant paie les mises de la même façon que Trente et Quarante.

Généralités

La limite de la maison dans les Casinos de la City est habituellement de £100,000.

La plupart des jetons vaut £10 mais vous pouvez recevoir des jetons de valeur plus petite lors de vos gains. Si vous désirez les utiliser pour miser, vous devrez alors calculer la valeur et **BET X POUNDS** (Miser X Pounds), mais attention, il pourrait y avoir une mise minimum.

The *Time Off* InfoFax Guide to Business Entertaining Part 4: The City of London

A L'ECU D'ILFORD

21 Dog Street EC1

The "Ilf", as it's popularly known by its devotees, brings a breath of East London to the high-pressure world of the City. Patronized heavily by aggressive Eurobond dealers from Romford, the "Ilf" specialises in such local delicacies as Pie 'n' Eels, Eels 'n' Mash, Pie, Mash 'n' Eels and, for the connoisseur, Mash, Mash, Eels 'n' Pie. About £2.79 for two, including tea (twice).

AREOPAGITICA

125 Bell Alley, EC4

A tiny, charming restaurant in the diamond district of London, Areopagitica specialises in genuine 16th Century English food. It's always crammed with prosperous-looking diamond dealers tucking into dishes like Lamb Stuffed With Fresh Crab, Baked Oyster Pudding and Lobster Tart. Drink Sack or Porter with your meal for that authentic taste. About £40 for two.

BIG BANG BURGER BAR

32 Back Street EC2

The Big Bang was named, not after the deregulation of the financial industry in 1986, but after a fictional restaurant in *The Restaurant at the End of the Universe* which was to be found at the very moment of creation. Some may say the hamburgers here are prehistoric and the atmosphere is certainly heavy on methane, but a loyal clientele of currency dealers meet here every lunchtime to drink, shout and boast. If conspicuous consumption is your scene, this is your place. £15 for two.

CHEZ DEMETRIOU

99a Topsider Villas SE18

Though this restaurant is way beyond the City boundaries - in deeply unfashionable Woolwich, in fact - it is considered one of the finest in London, and patronized by City grandees. Demetriou himself, a

large and invariably foul-tempered Cypriot, presides over a rigid and inflexible regime. Though the food is undeniably good, Demetriou has been known to beat customers to a pulp for requesting salt or pepper, and appears to believe that the word "host" is derived from the word "hostility". If you can face his contempt, expect to pay around £120 for two, including wine (which he chooses for you).

ETON MESS

1 Wilmshurst Street EC2

Something novel here: based on the popular restaurants with waitresses dressed in schoolgirl uniforms serving school food, the Mess however has waiters dressed as schoolboys. The food is merely passable but attracts a loyal and distinct following of female personnel managers and plump elderly gentlemen in the shipping business. If you don't eat your pudding - the famous strawberry "Eton Mess" is the best - the Head Waiter canes you mercilessly in front of the diners. The personnel managers always eat their pudding. The elderly gentlemen hardly ever do. £25 a head, or 10,000 lines if you left your wallet at home.

FLANAGAN'S BISTRO

27 Jamaica Wharf EC1

It's hard to say whether Flanagan or Demetriou is the nastiest restaurateur in London; certainly they have been fighting for the title tooth, claw and ladle for the last fifteen years. So far, Demetriou is rudest, but Flanagan is less predictable and his behaviour is more gross. His restaurant, however, is excellent: large, crowded and noisy (even when the live pianist takes a break) it has a menu to satisfy all tastes. If you feel a pain in the ankles while dining, don't worry: Flanagan, after a few magnums of champagne, likes to crawl around the floor and bite the clientele. £60 for two.

I 16 Baron Steps, EC4

The names of London's Oriental restaurants have been getting shorter and shorter; I must be the shortest of all. The proprietor/chef says it means (roughly translated) "May the fragrant dragonfly alight upon the electric shadows of your golden dreams." Be that as it may, the food is exquisite, with a special *sushi* featuring wafer-thin slices of raw Korean water-snake, marinated for three days in beetle vinegar, as the house speciality. The *Tepanyaki* is superb, too. Drink *sake* with your meal, although the Japanese bankers drink huge quantities of whisky or Coca-Cola (which, in Chinese, apparently means "Bite the wax tadpole"). Not cheap; allow £55-65 for two with *sake*; cheaper if you bite the wax tadpole; more if you drink "Scottish Wine".

LA POCHE DU JARDINIER 77 Ormskirk Square EC2

The only restaurant in what is otherwise a gastronomic desert in a square entirely occupied by seemingly-insolvent manufacturers of surgical corsets, cork-importers, pearl-re-stringers and budgerigar accessories, the *Jardiniere* nevertheless manages a thriving lunch-time business by attracting bibulous ne'er-do-wells from the French Munitions Agency around the corner. These gentlemen, with their bulging pockets, can be seen snarfing up the *Tripes a la Mode du Caen* and the *Raie au Beurre Noir* with evident enjoyment, and we have to agree that the food is rather good. The service, on the other hand, is appalling, the proprietor a psychopath, and the chef apparently would rather be a rock singer, to judge from the noises issuing from the kitchen. Worth a visit, though, at £30 for two.

LE MONACO 22 London Road EC1

A classic French restaurant which, years ago, enjoyed a rather shady reputation on account of its private rooms (which, alas, no longer exist). The extravagantly Gallic *maitre d'hotel* could be seen either as a liability of the restaurant's greatest asset, but he certainly knows how

to make his loyal customers feel both special and comfortable, a rare art these days. The atmosphere is intimate and romantic rather than strictly businesslike, but Le Monaco nevertheless attracts its fair share of successful stockbrokers and financial types. Food is reliable if unimaginative, but Le Monaco has a splendid butcher who cuts meat in the French style, so the dishes like Chateaubriand are authentic, as well as huge - a vegetarian's nightmare, in fact. Allow around £40 for two, with wine from the excellent and reasonably-priced cellars.

McGILLICUDDIE'S 232 Chimney Court, EC3

McGillicuddie's is run by a Glaswegian ex-wrestler who still gives the impression that he could deal with any trouble-makers. Not that there are any in this functional, sawdust-and-scrubbed-oak restaurant specialising in Scottish traditional food. The menu is extensive but beware of the small, ginger-haired waiter, who is inclined to explain in detail the composition of the food. Few people could happily eat a Haggis knowing what it was, though if you retain your innocence, it's delicious, especially washed down with a ball or two of Monster's Choice, the famous Inverness whisky. McGillicuddie's is the only restaurant we know which does High Tea, a vast and ruminative feast lasting from 4:00 pm until bedtime. Around £25 for two.

MANNY'S DINER 18 Venice Lane EC3

Manny's is a London institution, a kosher restaurant with the best salt beef in town. The pastrami is incredible, the *gefилte* fish just like mother used to try to make but couldn't, and the *latkes* need a health warning, they're so addictive. No drinks licence, so bring your own. Manny's operates an interesting system: the waiters buy the food from the kitchen and resell it to you, taking the profit themselves. So? So negotiate. What have you got to lose? Would we lie? Around £20 for two. A bargain. You should live so long.

Thursday 7th

Lunch Seyton? (Check Scott's Ess.
Notation)

Friday 8th

Treatise with funny

Saturday 9th

Mow lawn - again...

Sunday 10th

Swimming?

April

DIARY

Monday 11th D.R. @ Head Office a.m.
— SEE MAP

11:20-11:30 w Peter (IMPORTANT—
he's out the rest of day)

Lunch Jenny? (celebrate...?!)

8:15 — June here

Tuesday 12th

Suit from cleaners

P.M. Accountant (tax return)

DINNER WITH STEVEN. (Sister)
SWE: ~~HOW LAME~~ DEFINITELY!

Wednesday 13th * Buy "Punch" *

Check Morgan deposit o.v.

2:20 — Dentist

SWE: HOW LAME

Thursday 14th

□ Jamison re. his account.

* Car — choose radio etc.

2 lb lamb's liver, tot. Masata.
Fertilizer.

CHECK RTZ QUOTE

Friday 15th

Suit to cleaners.

4 ARTICLES

Lunch Charlie — Manny's.

Buy wine for this p.m.

Alan + Julia — dinner

Saturday 16th

✓ \$37.20

(Meet law man over Jim. Simpsons
Biggles Club — lunch with Frank?
~~meal to go~~

Sunday 17th

~~Meal to go!~~ Swimming @
Dennis + Ruth — new pool!

Vol + Pea, 8.15, Jim ??? (yes)

ADDRESS

Name	Pavie Rogus
Address	40 Rogus H.C.
	 221 714
Name	HUGHES, Bill
Address	11 gus' (Luncheon)
	 301 135
Name	Z... ..
Address	171 Nanglestone Lane
	 131 215
Name	Pod Peyton
Address	500A Electronics
	 730 2177
Name	Charlie Stammers
Address	
	 3866 3115
Name	Magnetic Swells (Software)
Address	1 Chapel Court, London SE1
	 7 403 4325
Name	Loamshire Building Soc.
Address	A/c 2122131017601.1.B)
	 243 1585
Name	Tokyo Office
Address	
	 (27.21) 90.11.96

ADDRESS

Name *Peter Alexandrovich*

Address

 0622115326

Name *12. N-des (document)*

Address

 4027 147

Name *Stevan van Stratten*

Address

(Home)

 581 2223

Name

Address



Name

Address



Name

Address



Name

Address



Name

Address



* CHECK THIS OUT — LOOKS
LIKE A WINNER *

Something called "Official
Secrets" is running some
kind of special club for
adventure game players.

They're keeping things
pretty secret, but I gather
if you send a stamped
addressed envelope to

OFFICIAL SECRETS
P.O. BOX 847
SANDBRIDGEMOUTH
HERTS CM21 9PH
ENGLAND

They'll get in touch. J. B. told
me it was worth following up
but wouldn't say any more —
said "Find out for yourself!"

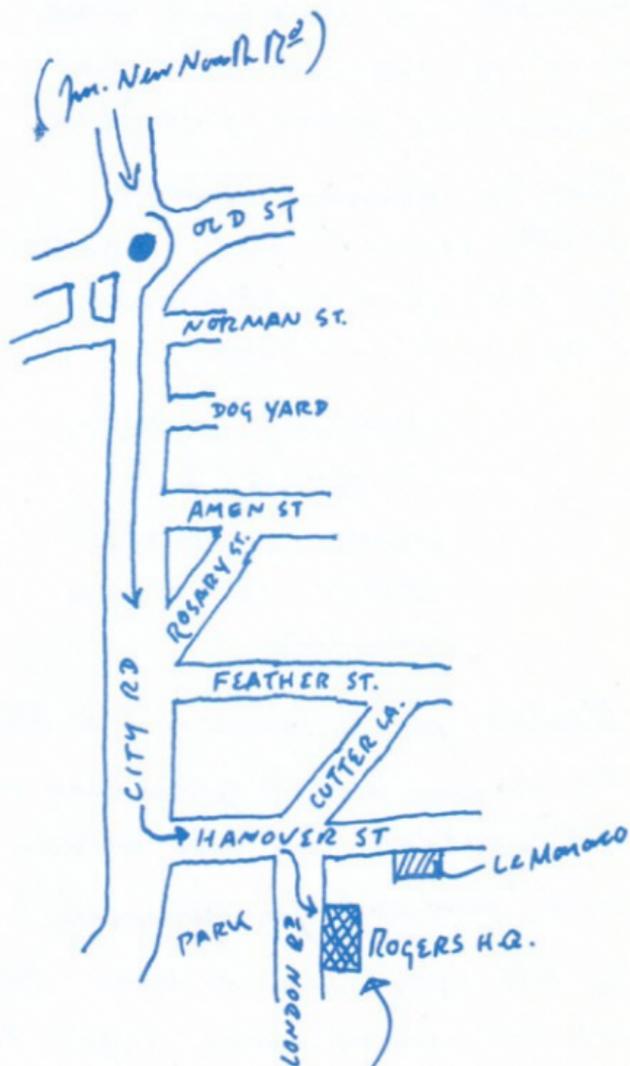
So I'll drop them a line. After
all — what have I got to
lose.

N.B. Remember to mark
my computer type in the
corner of the envelope...

MEMO

Rogers H.Q.

A41 - over M1 to Mill Hill junction. Then
 A1 → Holloway Rd → Highbury Corner.
 Follow Cassinbury Rd → New North Rd
 → Old Street Roundabout. Straight
 across into City Rd, then: —



Underground car park @ back.

Personal Information

If found, please return to:-

Name..... *D. Rogers*

Address..... *27 The Lane, New Pickmans walk,
Herts*

Telephone No. *0706 193275*

Passport No. *M27691* Expires. *10/89*

National Insurance No. *?*

Company Name..... *ROGERS & CO.*

Address.....

Telephone..... Telex.....

Doctor..... *Dr. Fighwick* Telephone..... *2129*

National Health No. *MUTE 1016*

Blood Group..... *O Rh+* Allergies etc. *None*

In case of accident please notify:

Name..... *Mrs. Rogers*

Address..... *(As above)*

Telephone.....

Bank..... *Nat. Ind.* Sort Code..... *11-06-27*

Address..... *331 High Road, Sawridge, Herts.*

Telephone..... *(201) 10164*

Current A/c..... *112 26003* Deposit A/c..... *—*

Card numbers..... *Amex 236 1105924*

..... *Visa 60601 3728 143617*

Registration no. *ULM 19X* Key no. *1312H*

Driving Licence..... *ROGER 110616 151305*

AA/RAC Membership..... *1610328A*

Insurance company..... *Royal & General*

Policy Number..... *M/113.0716/Q* Renewal..... *21/11/88*

Home Insurance Company..... *R+G*

Policy Number..... *H/2616.39/R* Renewal..... *19/9/88*

Day Planner

11 April

DATE

9	Noyes's HQ, London MD (see map)
10	} MEETING — D.R.'s office
11	
12	11:20 — PHONE PETER (MUST CATCH HIM BETWEEN MEETINGS)
1	RING JENNY — CONFIRM LUNCH
2	Lunch Jenny, Le Monaco? (BOOK TABLE) ✓
3	Ring Wall St. office — gold price?
4	Ring DVLC re. car registration Call M.P. about car clamps
5	
6	Call Tokyo office re. Mitsubishi
7	<u>Wife</u> : June @ home — buy sherry!
OK	TASK DESCRIPTION
✓	Review Standard & Poors for 03-04
✓	Spreadsheet program — evaluate
	Lenny's court hearing — ?

MAGNETIC SCROLLS LTD

OFFER OF REGISTRATION

To: Magnetic Scrolls Ltd
1 Chapel Court
London SE1 1HH

Please register me on your corporate InfoBase
as a discerning, fast-track software
connoisseur! Here are my details:

Name.....

Address.....
.....
.....

Age group: 0-12 12-15 15-21 21-30 30+

Computer type.....

I rate *Corruption*..... (out of 10 maximum)

Other Magnetic Scrolls games I own.....
.....

I found the hints: Too hard Just right Too easy

Other comments.....
.....
.....
.....
.....
.....

© Magnetic Scrolls 1988

Les logiciels, la documentation et les illustrations Firebird sont protégés par droits d'auteur. Tous droits réservés. Il est strictement interdit de copier tout ou partie de ce logiciel par quelque moyen et sous quelque forme que ce soit. Il est entendu que ce logiciel ne peut être loué que sous autorisation explicite de l'éditeur.

Magnetic Scrolls vous autorise à faire des copies de ce programme à des fins personnelles seulement et aux conditions suivantes.

1. Que vous détruisez ou effaciez les copies avant de vous débarrasser de l'original.
2. Que vous ne fournissiez ni prêtiez des copies à une autre personne.

Une action légale sera entreprise contre toute personne manquant d'observer ces conditions.

Un catalogue gratuit de tous les produits de Telecomsoft peut être fourni sur demande par

Telecomsoft
First Floor
64-76 New Oxford Street
London