



CRESUS 1.0



CRESUS est un jeu de réflexion programmé par Luc Rivière, à l'aide de Borland Pascal pour Windows. Ce jeu a été décrit, en particulier, par la défunte revue Jeux & Stratégie. Le programme nécessite un ordinateur compatible PC (au moins de type 286), une version de Windows 3.X et une carte graphique compatible VGA au minimum.

### ***Resumé***

CRESUS se joue à deux ou seul contre l'ordinateur. Chaque joueur, à tour de rôle, doit déplacer un petit écureuil sur une des cases voisines et empoche la pièce de monnaie qui s'y trouve. L'écureuil peut se déplacer dans chacune des directions (horizontale, verticale ou en diagonale), pour autant que la case d'arrivée ne soit pas vide. Le jeu s'arrête lorsque l'écureuil n'a plus que des cases vides autour de lui et ne peut donc plus être déplacé. Le joueur qui a accumulé la plus grosse somme remporte la partie.

### **Les règles du jeu**

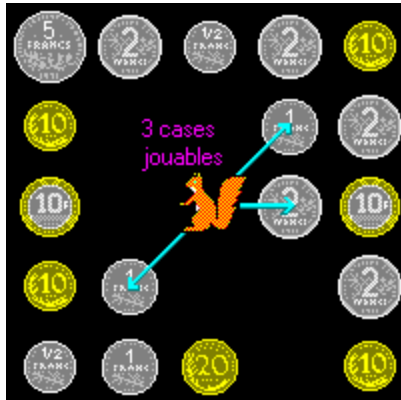
### **Présentation du programme**

### **Pour ceux qui veulent en savoir plus**

## Les règles du jeu

CRESUS est un jeu de réflexion se jouant sur un plateau de 9 cases par 9 cases. Deux joueurs s'opposent, chacun jouant à tour de rôle. Au départ, le plateau de jeu est rempli de pièces de monnaie (de la simple pièce jaune de 10 centimes jusqu'à la pièce de 20 francs) réparties au hasard. Un petit écureuil est placé au centre du jeu.

Chaque joueur, à tour de rôle, va devoir déplacer l'écureuil sur une des cases voisines qui contient une pièce de monnaie. L'écureuil ne se déplace que d'une case à la fois et ne peut pas aller sur une case vide. Le joueur empêche la pièce de monnaie qui se trouve sur la case d'arrivée de l'écureuil.



Le jeu se termine lorsque l'écureuil ne peut plus se déplacer, toutes les cases adjacentes étant vides. L'écureuil se transforme alors en symbole ' Fin '. Le joueur qui a accumulé la plus grosse somme est déclaré vainqueur !

Attention, il peut encore rester beaucoup de pièces sur le plateau de jeu lorsque le déplacement de l'écureuil est impossible. Le jeu est cependant terminé.

## Présentation du programme

Le programme CRESUS se présente sous la forme d'un plateau de jeu muni en plus de

5 boutons poussoirs (Nouveau, Retour, A propos, Aide, Fin),

un tableau de contrôle regroupant les principales informations utiles au jeu.

Pour jouer, il suffit de placer le curseur sur une des cases voisines de l'écureuil, qui comporte une pièce de monnaie, lorsque c'est à votre tour de jouer. Il faut alors valider votre choix en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

### **Tableau de contrôle**

Le tableau de contrôle se présente sous la forme suivante:



Le score de chacun des joueurs est indiqué dans deux cases du tableau de contrôle, placées juste au dessus de l'icone représentant chaque joueur. Le score est aussi représenté de façon plus visuelle à l'aide d'un histogramme.

Une icone indique pour chacun de quel type de joueur il s'agit, soit d'un joueur humain (vous par exemple), soit d'un adversaire informatique (le programme). Trois icônes différentes sont possibles pour l'ordinateur, selon le niveau de difficulté. Le choix du type de joueur ou de la force de l'ordinateur s'effectue en cliquant sur l'ascenseur en dessous de l'icone du joueur que l'on désire modifier.

### **Boutons poussoirs**

Cinq boutons poussoirs sont visibles en bas de l'écran.

L'appui sur un bouton poussoir avec la souris permet de réaliser la fonction correspondante.

<b>Nouveau</b>	Pour recommencer une nouvelle partie.
<b>Retour</b>	Permet de revenir d'un ou de plusieurs coups en arrière. Utile lorsque vous avez mal estimé la conséquence d'un coup, ou pour sauver une situation délicate.
<b>A propos</b>	Ouvre une fenêtre qui indique un petit message de l'auteur.
<b>Aide</b>	Que vous êtes en train de lire...
<b>Fin</b>	Permet de quitter le programme (déjà?).

## Pour ceux qui veulent en savoir plus

Le nombre de pièces de monnaie est réparti au début de chaque partie de façon totalement aléatoire, mais la probabilité de trouver une pièce plutôt qu'une autre n'est pas constante. Elle obéit à la répartition suivante:

Valeur de la pièce	Probabilité
10 centimes	8 %
20 centimes	14 %
50 centimes	16 %
1 franc	18 %
2 francs	16 %
5 francs	12 %
10 francs	10 %
20 francs	6 %

Crésus n'est pas un jeu équilibré, dans le sens où, d'après moi, un avantage est acquis au joueur qui débute la partie. C'est pourquoi, dans sa configuration de départ, Crésus vous propose de commencer la partie. Vous pouvez, bien entendu, intervertir les rôles lorsque vous vous sentirez plus confiants. N' hésitez pas à affronter l'ordinateur à un niveau plus élevé, car le temps de réflexion reste très raisonnable.

Crésus est un jeu de réflexion dont l'unique ambition est de vous détendre et vous faire passer un agréable moment, par exemple entre deux calculs acharnés de votre tableur, ou pendant l'impression ou le téléchargement d'un fichier.

Crésus est distribué sous la forme dite *PostCardWare*, ce qui signifie qu'il est entièrement gratuit et libre de toute diffusion. Vous pouvez l' utiliser et le copier comme bon vous semble, mais sans modifier une quelconque partie des fichiers qui le constituent. Vous ne pouvez ni commercialiser ni tirer un bénéfice de la diffusion de ce programme sans un accord écrit de l'auteur, à l'exception d'éventuels frais minimes de duplication et de port.

Si ce jeu vous passionne et mérite une place sur votre disque dur, la seule rétribution souhaitée de l'auteur est une *carte postale* de votre région, afin de l'encourager dans cette voie et tapisser son bureau. (PS je n'ai aucune action des PTT !)

Pour envoyer votre carte postale et encourager l'auteur, veuillez adresser votre courrier à

Luc Rivière

15, rue Henri Dunant

29490 GUIPAVAS

**Auteur de ICARE (*freeware*) et de ESOPE (*shareware 30 F*)**

Bon amusement !

