

```

10 DIM c(80),d(8),p(7),pr(60,8),ps(60,8),mt(2),J0(2),JJ(2),q0(2),q(2)
20 FOR i=1 TO 8:READ d(i):NEXT i
30 FOR i=1 TO 2:READ JB(i):NEXT i
40 nc=2:mc=2:nP=5:mp=5
50 FOR i=0 TO 8:FOR J=0 TO 1:c(9*J+i)=5:c(63+9*J+i)=5:c(9*i+j)=5:c(7+9*i+j)=5:NEXT
  J:NEXT i
60 FOR J=0 TO 1:i=4*J:c(20+i)=-2:c(56+i)=2:c(29+i)=-1:c(47+i)=1:NEXT J
70 FOR J=0 TO 2:c(21+j)=-1:c(57+J)=1:NEXT J
80 GOSUB 1120
90 h=INT(6*RND(TIME)):IF h <2 THEN Jc=56:Jd=2
100 IF h >3 THEN Jc=60:Jd=3
110 IF h=2 OR h=3 THEN Jc=58:Jd=2
120 GOTO 600
130 GOSUB 1120
140 i=19
150 i=i+1:IF i=61 THEN 510
160 IF c(i)<=0 OR c(i)=5 THEN 150
170 IF c(i)=1 THEN 300
180 cc=0:FOR k=1 TO 8
190 b=i+d(k)
200 a=c(b):IF a>0 THEN 260
210 IF a=-2 THEN Pr(i,k)=40:cc=1
220 IF a=-1 THEN Pr(i,k)=200
230 IF a=0 THEN Pr(i,k)=10
240 IF b=40 THEN Pr(i,k)=Pr(i,k)+30
250 IF b=39 OR b=41 OR b=49 OR b=31 THEN Pr(i,k)=Pr(i,k)+20
260 NEXT k
270 IF c(i-10)>=0 AND c(i-8)>=0 AND cc=0 THEN 150
280 FOR k=1 TO 8:Pr(i,k)=4*Pr(i,k):NEXT k
290 GOTO 150
300 aa=0:ab=0:FOR k=1 TO 8
310 IF c(i+d(k))=-2 THEN aa=1
320 NEXT k
330 wz=c(i-10):wy=c(i-8):wx=c(i-9)
340 IF wz=-2 THEN Pr(i,3)=200
350 IF wz=-1 THEN Pr(i,3)=200:aa=1
360 IF wy=-2 THEN Pr(i,1)=200
370 IF wy=-1 THEN Pr(i,1)=200:aa=1
380 IF wx<0 THEN 500
390 FOR k=1 TO 8
400 IF c(i-9+d(k))=-2 THEN ab=1
410 NEXT k
420 IF ab=1 THEN Pr(i,2)=10:GOTO 480
430 Pr(i,2)=50
440 IF i-9>24 THEN 480
450 IF nP>=3 THEN Pr(i,2)=50
460 IF nP=2 THEN Pr(i,2)=10
470 IF nP=1 THEN Pr(i,2)=1
480 IF aa=0 THEN 150
490 FOR k=1 TO 3:Pr(i,k)=20*Pr(i,k):NEXT k
500 GOTO 150
510 PP=0:FOR i=20 TO 60:FOR J=1 TO 8
520 IF Pr(i,J)=0 THEN Ps(i,J)=0:GOTO 540
530 PP=PP+Pr(i,J):Ps(i,J)=PP
540 NEXT J:NEXT i
550 IF PP=0 THEN bl=1:fm=0:JJ(1)=0:JJ(2)=0:GOTO 620
560 z=1+INT(PP*RND(TIME)):w=0
570 FOR i=20 TO 60:FOR J=1 TO 8
580 IF z<=Ps(i,J) THEN Jc=i:Jd=J:GOTO 600
590 NEXT J:NEXT i
600 fm=c(Jc):IF fm=2 THEN Je=d(Jd) ELSE Je=-7-Jd

```

```

610 JJ(1)=Jc:JJ(2)=Jc+Je:fm=c(Jc)
620 INPUT "votre coup ";q*(1),q*(2)
630 IF bl=1 THEN PRINT "Je suis bloqué":GOTO 700
640 PRINT "Je Joue : ";q*(fm); " ";
650 FOR i=1 TO 2
660 w=JJ(1) MOD 9:y=INT(JJ(1)/9)
670 a*(i)=CHR*(95+w)+CHR*(47+y)
680 NEXT i
690 PRINT a*(1);"-";a*(2)
700 vj=0:vm=0
710 IF LEFT*(q*(1),1)="n" THEN q(1)=0:q(1)=0:GOTO 750
720 FOR i=1 TO 2:a=ASC(LEFT*(q*(i),1)):b=VAL(RIGHT*(q*(i),1)):q(i)=a-95+9*(b+1)
NEXT i
730 fj=c(q(1)):c(q(1))=0:c(JJ(1))=0
740 IF q(2)=JJ(2) THEN GOSUB 1160:GOTO 850
750 IF fj=-1 AND q(2)>51 THEN vj=1
760 IF fm=1 AND JJ(2)<29 THEN vm=1
770 IF q(2)=JJ(1) AND JJ(2)=q(1) THEN c(q(2))=fj:c(q(1))=fm:GOTO 910
780 IF c(q(2))=0 THEN 810
790 a=c(q(2)):IF a=1 THEN mt(0)=1 ELSE mt(0)=2
800 IF a=1 THEN np=np-1 ELSE nc=nc-1
810 IF c(JJ(2))=0 THEN 840
820 a=c(JJ(2)):IF a=-1 THEN mt(1)=1 ELSE mt(1)=2
830 IF a=-1 THEN mp=mp-1 ELSE mc=mc-1
840 c(q(2))=fj:c(JJ(2))=fm
850 FOR i=0 TO 1
860 IF mt(i)=0 THEN 890
870 IF i=0 THEN PRINT "Je Perds "; ELSE PRINT "Vous perdez ";
880 IF mt(i)=1 THEN PRINT "un Pion" ELSE PRINT "un cavalier"
890 NEXT i
900 IF mp=0 OR np=0 THEN 1070
910 IF vj=0 THEN 980
920 PRINT "Votre pion est Promu"
930 mp=mp-1:IF mp=0 THEN 1070
940 IF mc<2 THEN mc=mc+1:c(q(2))=-2:GOTO 980
950 INPUT "Votre Pion en ";q*(1)
960 a=ASC(LEFT*(q*(1),1)):b=VAL(RIGHT*(q*(1),1)):a=a-95+9*(b+1)
970 c(a)=-1:c(q(2))=0
980 IF vm=0 THEN 1060
990 PRINT "Mon Pion est Promu"
1000 np=np-1:IF np=0 THEN 1070
1010 IF nc<2 THEN nc=nc+1:c(JJ(2))=2:GOTO 1060
1020 np=np-1:IF np=0 THEN 1070
1030 a=29+INT(32*RND(TIME)):IF c(a)<>0 THEN 1030
1040 c(a)=1:c(JJ(2))=0:w=a MOD 9:y=INT(a/9):q*(1)=CHR*(95+w)+CHR*(47+y)
1050 PRINT "Mon Pion en ";q*(1)
1060 GOTO 130
1070 IF mp=0 THEN PRINT "Je 9a9ne !"
1080 IF np=0 THEN PRINT "Vous 9a9nez !"
1090 END
1100 DATA -7,-17,-19,-11,7,17,19,11
1110 DATA Pion,cavalier
1120 FOR i=20 TO 60:FOR j=1 TO 8:Pr(i,j)=0:NEXT j:NEXT i
1130 bl=0
1140 FOR i=0 TO 1:mt(i)=0:NEXT i
1150 RETURN
1160 IF fj=-2 AND fm=2 THEN nc=nc-1:mc=mc-1:mt(0)=2:mt(1)=2
1170 IF fj=-1 AND fm=1 THEN np=np-1:mp=mp-1:mt(0)=1:mt(1)=1
1180 IF fj=-2 AND fm=1 THEN np=np-1:c(q(2))=-2:mt(0)=1
1190 IF fj=-1 AND fm=2 THEN mp=mp-1:c(q(2))=5:mt(1)=1
1200 RETURN

```

APOCALYPSE

Joueurs: 2

Matériel:

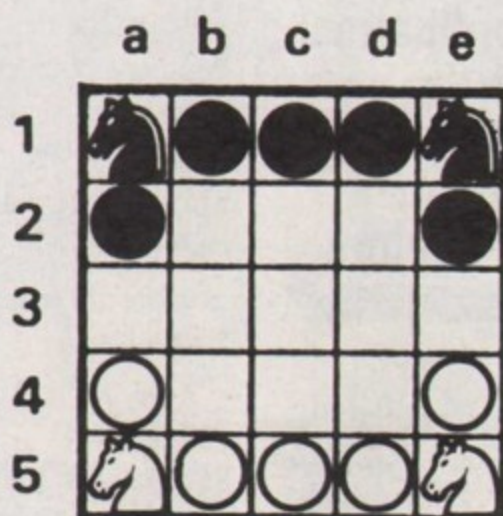
- un damier de 5x5 cases (repéré A à E et 1 à 5);
- 2 cavaliers noirs et 5 pions noirs;
- 2 cavaliers blancs et 5 pions blancs.

Objectif: capturer tous les pions de l'adversaire.

Position de départ: les pièces sont placées selon la figure 3.

Marche du jeu: chaque tour se déroule en deux temps.

1. Les deux joueurs écrivent simultanément sur



3 Position de départ.

un papier un ordre de déplacement pour l'une de leurs pièces. Case de départ et case d'arrivée doivent être écrites selon le code attribué aux lignes et aux colonnes (exemple: cavalier = A1-C2).

Un ordre de déplacement doit respecter les règles de mouvement suivantes:

- Le cavalier, se déplaçant comme aux échecs, peut aller vers une case vide ou occupée par une pièce ennemie.
- Le pion bouge lui aussi comme aux échecs d'une case vers l'avant à condition que la case soit libre, et il prend vers l'avant en diagonale. Un pion ne peut donc recevoir l'ordre d'aller vers l'avant que si la case visée est libre, et en diagonale que si la case visée est occupée par une pièce ennemie.

2. Une fois écrits, les ordres sont lus et les mouvements correspondants exécutés simultanément, selon les règles suivantes:

- tout mouvement aboutissant à un déplacement sur une case vide est réalisé;
- si les deux joueurs veulent déplacer leur pièce vers la même case, les deux pièces sont éliminées si elles sont identiques (2 cavaliers, ou 2 pions); s'il s'agit d'un cavalier et d'un pion, c'est ce dernier uniquement qui est pris;
- si le mouvement d'une pièce aboutit à une case occupée par l'adversaire, la pièce de celui-ci est prise (si elle n'a pas reçu l'ordre de se déplacer);

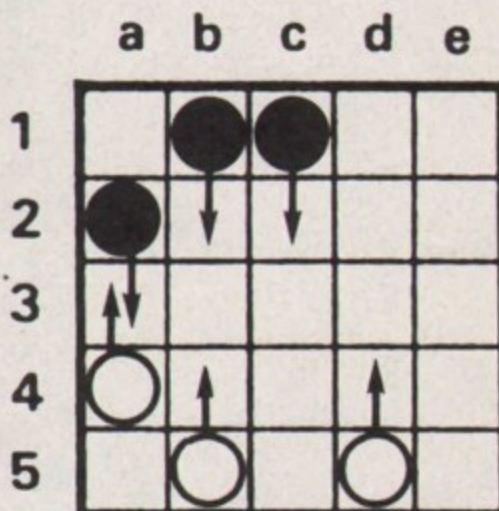
Il y a nullité si:

- les deux joueurs perdent en même temps leur dernier pion;
- dans le cas où deux pions ou deux cavaliers cherchent à se prendre mutuellement, il y a échange des positions.

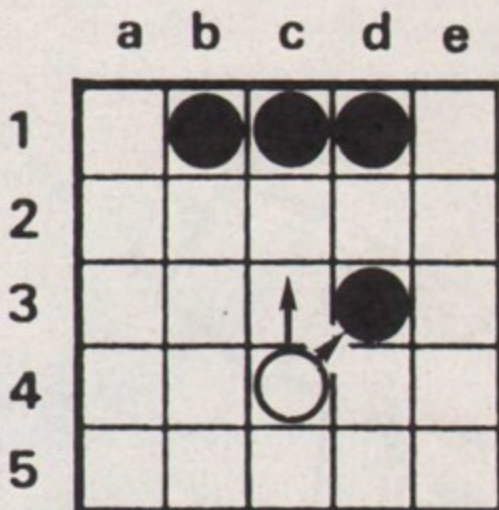
Promotion: si un pion atteint la rangée opposée à sa ligne de départ, il est promu cavalier, sauf si le joueur détient toujours ses deux cavaliers. Dans ce dernier cas, le joueur replace immédiatement son pion sur n'importe quelle case libre du damier, sauf sur la rangée qu'il vient d'atteindre.

Gain: le gagnant est celui qui prend tous les pions adverses.

- les deux joueurs ne peuvent plus bouger (au cas où seul l'un des joueurs est bloqué, le jeu continue);
 - le ou les seuls mouvements possibles sont répétés.
- Défiiez votre micro à *Apocalypse*. Vous trouverez le programme Basic page 55.



4 Mouvement du pion.



5 Le pion blanc peut recevoir l'ordre soit de prendre le pion noir, soit d'avancer.

(Création C.S. Elliott).