

# - SAN PABLO -

## RECOMMANDATIONS D'UTILISATION DE VOTRE CASSETTE

### Nous vous conseillons de :

- \* Ne pas poser vos doigts sur la bande;
- \* Ranger le logiciel dans sa boîte après usage;
- \* Eviter les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques;
- \* Eviter de manoeuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programme (LEP) sans passer par le STOP;
- \* Nettoyer régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90°).

## GARANTIE

Cette cassette programme est garantie par COKTEL VISION. Cette garantie couvre les éventuels défauts de fabrication touchant le support physique du programme (bande magnétique), ainsi que la duplication du logiciel et les vices cachés.

la durée de cette garantie est de 12 mois à compter de la date d'achat et tout logiciel défectueux sera échangé pendant cette période.

Toutefois, les droits attachés à cette garantie deviendraient caduques et sans effet en cas de mauvaise utilisation de la cassette, d'erreurs de manipulation, ou de retour de la cassette sans le cachet du revendeur, ni la date.

Ce logiciel est la propriété intellectuelle de COKTEL VISION. toute reproduction, par quelque moyen que ce soit, est interdite.  
COKTEL VISION ne pourra être tenu responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation de ce logiciel.

SAN PABLO est un jeu de simulation qui se joue seul contre l'ordinateur. 2 niveaux de difficulté sont possibles.

Le joueur tient le rôle du chef du village mexicain SAN PABLO, élu pour 10 ans. Durant cette période, il doit assurer la survie de sa population dans les meilleures conditions possibles.

3 personnages essentiels prennent la parole à différentes étapes du jeu:

- JOSE RIMENEZ: porte-parole des villageois.
- CAFARD FEBRILE: sorcier indien dont les services peuvent se révéler précieux.
- RAMON LOPEZ: chef d'une redoutable bande de desperados qui parfois pillent les ressources du village.

## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 3 phases:


- 1- Prise de décisions.
- 2- Résultats et événements d'une année.
- 3- Fin de la partie et verdict du Conseil des Sages

Au début du mandat, SAN PABLO compte 100 habitants et bénéficie d'un capital d'arpents de terres et de sacs de grains: ce capital équivaut à 20.000 sacs (le sac de grains étant l'unité de richesse). Ces ressources en hommes et grains évoluent au cours du jeu et leur montant apparaît au début de chaque année.

### i - TABLEAUX DE DECISIONS

#### i° tableau de décision

DECISIONS AN 4	
Population	112
Arpents	10000
Prix de l'arpent	16
Sacs de grains	2300
Achats de terres	200
Ventes de terres	0
Cultures	1000
Alimentation	1120



Tapez ENTREE

Le joueur prend une série de décisions (taper la valeur choisie, puis "entrée") La touche [←] permet de revenir en arrière d'un caractère en cas d'erreur, tandis que [X] efface tous les chiffres introduits sur la ligne. Si le joueur tape "ENTREE" sans autre valeur, l'ordinateur prendra par défaut la valeur 0.

- Achat de terres : inscrire ici le nombre d'arpents désirés. Le cours de l'arpent varie d'une année à l'autre et peut prendre toutes les valeurs comprises entre 10 et 20 sacs de grains.


- Vente de terres : la vente de terres est limitée à la superficie possédée par le village, et se fait au prix indiqué à l'écran.

- Cultures : entrer ici le nombre d'arpents que l'on souhaite cultiver. Un villageois peut exploiter raisonnablement à lui seul 10 arpents. D'autre part, un demi sac de grains est nécessaire au semis de chaque arpent.

- Alimentation : on compte par an et par habitant, environ 10 sacs de grains. Il faut toutefois tenir compte de la charge de travail aux champs. Une alimentation plus copieuse se traduira par un taux de natalité plus élevé.

## 2° tableau de décisions:

DECISIONS AN 4	
Sacs de grains	700 ■
Pour une année :	
un mercenaire coûte	100 ■
un sorcier coûte	500 ■
Nombre de mercenaires	10
Un sorcier (O/N)	0
Satisfait (O/N) ?	



Pour protéger le village, le joueur peut engager à l'année (moyennant une certaine quantité de grains) des mercenaires et un sorcier :

- Les mercenaires, plus forts que les villageois défendent SAN PABLO des attaques des desperados. Chaque mercenaire équivaut à peu près en force, à 2 villageois, et un desperados à 3 villageois.

- Le sorcier CAFARD FEBRILE, par ses danses rituelles, éloigne les mauvais esprits responsables des dégâts causés par les épidémies et les sauterelles. Le joueur peut aussi consulter le sorcier pour ses précieux conseils avant les attaques des bandits

## 2 RESULTATS ET EVENEMENTS D'UNE ANNEE

1° Evolution démographique : ce tableau présente graphiquement les naissances et les morts naturelles survenues au cours de l'année. Ces chiffres sont directement liés à l'étendue des terres cultivées ainsi qu'à l'alimentation des villageois.

2° Moissons : Le joueur voit s'entasser les sacs de grains récoltés. Il y a de bonnes et de mauvaises années, mais si les paysans sont en nombre insuffisant, ils ne pourront récolter tout ce qu'ils ont semés.

### 3° Les événements extérieurs :

- Les catastrophes naturelles : un nuage de sauterelles peut anéantir la récolte de l'année. Différentes épidémies risquent de s'abattre sur SAN PABLO, faisant de nombreuses victimes.

- RAMON LOPEZ et sa bande de desperados : ceux-ci ont la mauvaise habitude d'attaquer le village après les moissons, quand les greniers sont pleins. Parfois, le joueur est prévenu en début d'année d'une attaque éventuelle. Quand celle-ci se confirme, un tableau vient rappeler les forces en présence: nombre de villageois, de mercenaires, de brigands, ainsi que la richesse en grains du village.

Le joueur qui a engagé CAFARD FEBRILE peut le consulter moyennant 500 sacs de grains pour connaître les prédictions du sorcier sur l'issue du combat. De son côté, RAMON LOPEZ peut vouloir négocier et annonce alors ses exigences (en sacs de grains).

Dans le cas d'un engagement, deux alternatives sont possibles:

- le repli (touche R) : aucune perte humaine n'est à déplorer, mais les bandits pilleront les greniers.

- la défense (touche D) : les chances de victoire dépendent de l'équilibre des forces engagées. Si les bandits gagnent, ils emporteront une grande partie de la moisson.

## 3 FIN DE LA PARTIE

A la fin du mandat, le Conseil des Sages décidera de la réélection du chef du village. Attention : si la totalité de la population est décimée au cours du jeu, la fin de la partie interviendra plus tôt que prévu. La décision du Conseil des sages peut être sévère et condamner le Chef à diverses peines. Par contre, le Conseil saura applaudir les bonnes décisions.