

PRINCIPES

- Le joueur choisit de se promener seul dans le labyrinthe, ou d'y affronter un concurrent.
- Il choisit un niveau de difficulté ; chacun lui permettra ou non de rencontrer : des souris, des fromages, des trappes, un loup. Egalement selon les niveaux, la vitesse de déplacement du (ou des) personnage(s), des souris et du loup sera différente, et ils évolueront dans un labyrinthe visible ou caché.
- Le joueur essaie donc de trouver la sortie unique du labyrinthe sans se faire manger par le loup (lorsqu'il y en a un), en marquant le plus de points possible.
- Le nombre de points remportés dépend :
 - du temps passé par le joueur dans le labyrinthe ;
 - du nombre de fromages qu'il a mangés ;
 - du nombre de souris qu'il a capturées ;
 - s'il a réussi ou non à éviter le loup.

PRÉPARATION DU JEU

Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur la barre d'espace située en bas du clavier.

Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre 2 modes de jeu : seul, ou à 2 joueurs.
Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :



- Le joueur répond en tapant sur le clavier soit le chiffre **1** pour jouer seul, soit le chiffre **2** pour jouer contre un adversaire

Choix du niveau de jeu

Le joueur choisit un niveau de difficulté entre 0 et 59.
Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :



Selon le niveau de difficulté (voir tableaux récapitulatifs) :

- il y a de 0 à 3 souris ;
- il y a de 0 à 5 fromages ;
- il y a de 0 à 1 loup ;
- il y a de 0 à 4 trappes ;
- le labyrinthe est visible ou caché ;
- la vitesse de déplacement est lente, moyenne ou rapide ; et le loup se déplace à la même vitesse que le(s) personnage(s) ou plus lentement.



tableaux récapitulatifs

Les caractéristiques de chaque niveau correspondent à celles tableau des dizaines plus celui des unités.

Le joueur tape le nombre correspondant au niveau choisi. S'il fait une faute de frappe, il appuie sur la touche **←** pour effacer et retape ensuite le nombre correct. Ensuite, il appuie sur **ENTRÉE**

UNITÉS

Unité	Loup + vitesse de déplacement	Souris	Fromages	Trappes
0		0	0	
1		1	2	
2	pas de loup	2	3	0
3		3	4	
4				0
5	Loup vitesse ralentie	3	5	2
6				4
7				0
8	Loup vitesse normale	3	5	2
9				4

DIZAINES

Dizaines	Labyrinthe	vitesse de déplacement des personnages et souris
0		lente
1	visible	moyenne
2		rapide
3		lente
4	caché	moyenne
5		rapide

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur voit apparaître sur l'écran :



Généralités

- Le but du jeu est donc de trouver la sortie du labyrinthe avec le plus de points possible.
- Le labyrinthe n'a qu'une seule sortie et le chemin qui y mène est unique.
- Le joueur déplace le personnage qui le représente avec la manette de jeu.
- Par contre, les animaux se déplacent automatiquement :
 - les souris (blanches), qui rapportent 150 points chacune si on les capture ;
 - le loup (rouge), qu'il faut éviter pour ne pas être mangé et donc ne pas perdre 600 points.

Des éléments sont placés dans le labyrinthe :

- les trappes (invisibles), qui font communiquer certains culs de sacs entre eux. Dès que le joueur, le loup, ou une souris passe dans une trappe, celle-ci est refermée et une autre est ouverte ailleurs.
- les fromages (jaunes), que le joueur peut manger et qui rapportent 100 points par tiers (100, 200 ou 300 points, selon l'état du fromage).

Mais les souris aussi mangent les fromages : chaque fois qu'une souris en trouve un, elle en mange un tiers. Donc, au bout de 3 visites de souris, le fromage disparaît.

- Le joueur dispose d'un « capital vie » qui diminue avec le temps passé dans le labyrinthe. Mais il augmente à chaque fois que le joueur capture une souris ou mange un fromage. Ce « capital vie » correspond au nombre de points que gagne le joueur s'il sort du labyrinthe.

a) A 1 joueur

- La partie s'arrête
 - soit lorsque le joueur est sorti du labyrinthe ;
 - soit lorsqu'il a été mangé par le loup ;
 - soit si son capital vie est retombé à 0 ;
 - soit s'il le souhaite (en appuyant sur la touche **STOP**). Dans ce cas, il ne marque aucun point.

b) A 2 joueurs

- La partie s'arrête
 - soit lorsque les 2 joueurs sont sortis du labyrinthe (ou ont été mangés par le loup) ;
 - soit lorsque les 2 « capital vie » sont retombés à 0
 - soit en appuyant sur la touche **STOP** (aucun point n'est marqué) ;

Pour une partie avec le labyrinthe caché, les couloirs non explorés apparaissent en noir à la fin du jeu.

Nota :

- Dans une partie à 2 joueurs, chacun a une manette de jeu. Le joueur 1 fait bouger le personnage rose et le joueur 2 le personnage bleu clair. Les joueurs peuvent créer de faux passages pour tromper leur adversaire. Il suffit d'appuyer sur le bouton situé en haut de la manette de jeu, en dirigeant celle-ci dans le sens où le joueur veut mettre un faux passage.
- A la mise en route (page d'affichage de TRAP), le jeu se met en marche automatiquement au bout de 10 secondes si le jeu n'est pas passé à la page suivante. Pour arrêter ce mode automatique, appuyer sur la touche **STOP** .



Résultats et score



- En bas de l'écran apparaissent pour chaque joueur :
 - le nombre de souris qu'il a capturées ;
 - le nombre de fromages qu'il a mangés ;
 - le score de la partie qui vient d'être jouée ;
 - le meilleur score obtenu à ce niveau de jeu (dans la couleur du joueur qui l'a réalisé) ;
 - la coupe **T** est attribuée au joueur qui vient de battre le meilleur score précédent ;
 - Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, l'astérisque * accompagne le meilleur score de la partie qui vient d'être jouée ;

Nouvelle partie ou arrêt du jeu

En bas de l'écran apparaît : **T ?**

- si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **TRAP** . Il revient au point de départ, choisit un nouveau mode de jeu et le niveau de difficulté (le meilleur score est alors effacé) ;
- si le joueur conserve le même mode de jeu, il lui suffit d'appuyer sur la barre d'espacement, ou sur le bouton de la manette ;
- si, par contre, il veut s'arrêter de jouer, il appuie sur **STOP** .

