



LIVRET DE RÈGLES

```
.Aös
//Exécution du programme
//Initialisation du sort qui piège
//Sortilège en cours d'exécution
>...
>...
>Erreur :
>Mémoire pleine
.Effacer
>...
>...
>Erreur :
>Commande refusée
.Admin
//Actualisation des données
>...
//Reboot requis :
>Autoriser ?
.Oui+ >.Non
```

SOMMAIRE

PROLOGUE	P 3
INTRODUCTION	P 4
Principe général	P 4
Durée des parties	P 4
INSTALLATION	P 4
Initiative	P 4
Cartes S'allier/Trahir	P 4
Chasseurs du cœur	P 5
Compteur d'influence	P 5
Cartes Mercenaires	P 6
Cartes Informations	P 6
BIENVENUE À AÖS	P 7
Introduction	P 7
Phase des alliances	P 10
Le poids d'un choix	P 11
Réorganisation des alliances	P 11
Phase des événements	P 14
Exemple fictif détaillé	P 16
Les cartes événements	P 19
BIBLE	P 20
Effets & Points	P 20
Les cartes événements	P 20
Recommandations	P 22

PROLOGUE

Ce soir n'est pas un soir ordinaire... En effet, après vous être endormi comme à l'accoutumée, vous ouvrez les yeux étonnamment peu de temps après. À travers votre fenêtre, vous contemplez un spectacle fantastique. Haut dans le ciel, vous admirez la chute d'un corps illuminé de mille couleurs. À son approche des « Toits de la Ville », il n'en reste déjà plus que de fines pierres qui continuent leur chemin tels des feux d'artifices s'enfonçant dans les abysses d'une ville que vous savez aussi sombre que délirante. Il ne reste plus grand chose des mémoires du passé, mais vous savez que ce phénomène est signe de grands changements. En effet, vous avez connaissance d'anciens écrits érodés par le temps contant de semblables événements. La ville n'a pas attendu cela pour être chaotique, mais vous savez que c'est le bon moment pour y remettre de l'ordre. Que ce soit par altruisme ou par pur accès de mégalomanie, vous, tout comme d'autres ayant connaissance des secrets de ce monde, allez tout faire pour trouver le cœur de cet astre venu des cieux. On le nommera par la suite « Eldra ». D'après les mythes et légendes, il donnerait le pouvoir à quiconque le possédant de parler au cœur des gens. Toutefois, vous savez ce que l'on dit des mythes et légendes... « Il faut les voir pour les croire. »

Au petit matin, vous franchissez le pas de votre porte et constatez l'effervescence qu'a eu la nuit passée sur tout ce beau petit monde. Certains déjà, essaient de synthétiser la pierre quand d'autres disent ouvertement « s'en tamponner le coquillard » car ces pierres contiendraient « un esprit tourmenté de petit démon farceur ». Les grandes allées marchandes laissent entrevoir des accords de vente, et des exclamations telles que « Deux fois rien, c'est moins que trois fois plus ! Escroc ! Saltimbanque ! » et des scandales éclatent alors que plus haut dans le ciel, on peut apercevoir des hommes d'affaires déjà en pleines négociations dans les buildings scintillants sous le soleil brûlant. Des tas d'enfants des rues courent dans les étroits chemins de la « Ville sous la Ville », tentant de chaparder un prestigieux butin, alors que certains ont déjà ouvert les paris pour doubler leur mise au Colisée dans les souterrains.

En commençant cette quête, vous sentez que vous êtes à l'aube d'une grande aventure, aussi folle que dangereuse, qu'il n'y aura pas de marche arrière possible, mais vous êtes serein, souriant à cette ville et au défi qu'elle vous tend.

Entre alliances, mensonges et trahisons, bienvenue à Aös, la Capitale du vice !

INTRODUCTION

Principe général

Pour gagner la partie, par défaut, vous devez gagner 3 manches, c'est-à-dire collecter 3 « Hauts-Faits ». Une manche se gagne lorsque vous obtenez d'une manière ou d'une autre 5 points d'influence, ou plus. Lorsqu'une manche est gagnée, vous obtenez un « Haut-Fait ».

Durée des parties

Vous êtes libres de fixer le nombre de Hauts-Faits nécessaires pour gagner la partie. Il y a deux paramètres à prendre en compte pour faire ce choix : le nombre de joueurs ainsi que le nombre de Hauts-Faits nécessaires pour gagner la partie. Plus il y a de joueurs et plus les parties sont longues. Le jeu a été pensé pour être joué avec un objectif de 3 Hauts-Faits. Selon l'objectif fixé, le temps de jeu sera différent. À titre indicatif, voici ce que donne le temps d'une partie pour 6 joueurs :

3 Hauts-Faits pour gagner la partie | Temps de jeu moyen : 2h

2 Hauts-Faits pour gagner la partie | Temps de jeu moyen : 1h

1 Haut-Fait pour gagner la partie | Temps de jeu moyen : Moins de 30 minutes

INSTALLATION

Initiative

Désignez un joueur qui reçoit la carte « Initiative ».

À chaque nouvelle manche, cette carte passe au joueur de gauche.

Cartes S'allier/Trahir

Distribuez à chacun des joueurs une carte « S'allier » et une carte « Trahir ».



Chasseurs du cœur

Le « Chasseur du cœur » est le personnage que vous incarnez et que vous garderez toute la partie. Pour une première partie, il est conseillé de se référer à la fiche de recommandation des personnages qui se trouve en fin des règles. Chaque Chasseur du cœur possède son propre attribut qui est utilisable une fois par manche. Il redevient disponible au début de chaque manche. Une fois les Chasseurs du cœur attribués, chacun des joueurs reçoit la carte « Chasseur du cœur » recto/verso du Chasseur du cœur qu'il a choisi ainsi que sa carte au grand format correspondante :



Recto/verso



Carte grand format

Compteur d'influence

Tous les joueurs reçoivent un compteur d'influence ainsi qu'un jeton qu'ils placent sur la case « 1 point » du compteur. Cela correspond à l'influence de départ de tous les joueurs pour la première manche. Pour des raisons pratiques, les points d'influence sont nommés simplement « points » à travers le jeu.

« Départ » / Début de manche



« En récupération » / Retournez le compteur

« Événements »

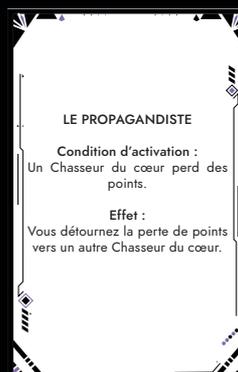
Gain d'un « Haut-Fait » / Fin de manche

Cartes Mercenaires

En début de manche, distribuez aléatoirement une carte « Mercenaires » à chacun.

Ces cartes peuvent être utilisées à n'importe quel moment de la manche et prévalent sur tous les autres effets du jeu, sauf ceux des attributs qui sont équivalents. Ces cartes sont à utilisation unique. Une fois qu'elles ont été utilisées, les cartes Mercenaires vont dans la défausse de cartes mercenaires. Lorsque toutes les cartes Mercenaires sont dans la défausse, mélangez-la et faites-en la nouvelle pioche. À chaque nouvelle manche, redistribuez une carte Mercenaire par joueur.

Vous pouvez bluffer sur vos possessions, mais seul vous avez connaissance de votre Mercenaire. Vous pouvez les échanger avec d'autres joueurs à vos risques et périls. L'échange s'effectue cartes posées et faces cachées sur la table. Vous ne pouvez pas échanger de nouveau avec un joueur avec lequel vous venez de faire un échange au cours de la manche.



Cartes Informations

Distribuez à chacun des joueurs une carte « Informations ».

Elles contiennent des rappels ainsi que le tableau de la répartition des points.



BIENVENUE À AÖS

Introduction

En parcourant l'immense ville qu'est Aös, vous, Chasseurs du cœur de l'Eldra, serez amenés à entamer des discussions entre vous. Vous serez parfois à proximité les uns des autres, vous offrant la possibilité de vous entraider ou de vous saboter. Dans ce lieu si singulier où tout va très vite, il ne faut jamais rater les opportunités de trouver des combines pour étendre son influence. Vous entraideriez-vous ? Vous ferez-vous de sales coups ? Maintiendrez-vous un statu quo qui n'arrange personne pendant que vos voisins progressent ensemble « en toute tranquillité » ?

Tant de questions auxquelles il vous faudra répondre. À vous de déterminer les meilleures stratégies afin d'obtenir les Hauts-Faits dont vous avez besoin pour étendre votre influence sur la Capitale. Réussirez-vous à avoir des adoreurs en délire criant votre nom sur tous les toits ? Dit comme ça, cela peut vous sembler bizarre, mais ici, ça vous aidera peut-être à trouver ce que vous recherchez...

Au début de chaque partie, placez les personnages non joués dans la boîte de jeu. Au début de chaque manche, les cartes des « Chasseurs du cœur » sont mélangées et distribuées aléatoirement sur le plateau. Elles sont à placer sur le plateau dans l'ordre numéroté, du haut vers le bas du plateau. Les cartes à placer sur le plateau sont les cartes « Recto/Verso ». Les cartes aux dos « Chasseur du cœur » serviront pour les événements.

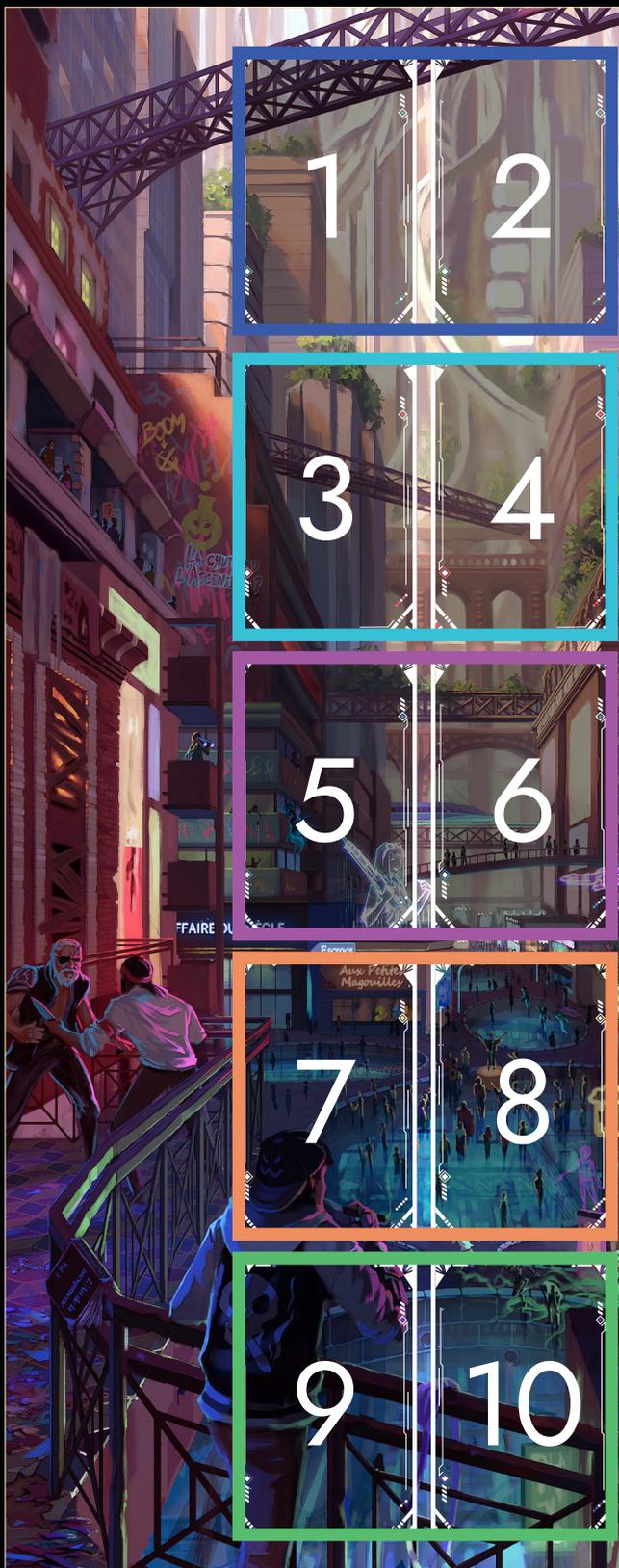


Dos « Chasseur du cœur »



Recto/Verso

Les Chasseurs du cœur proches sur le plateau de jeu forment des alliances temporaires durant le temps d'une manche. Les N°1 & 2 du plateau forment l'alliance 1, les N°3 & 4 l'alliance 2, les N°5 & 6 l'alliance 3, les N°7 & 8 l'alliance 4 et enfin les N°9 & 10 l'alliance 5.



ALLIANCE N°1

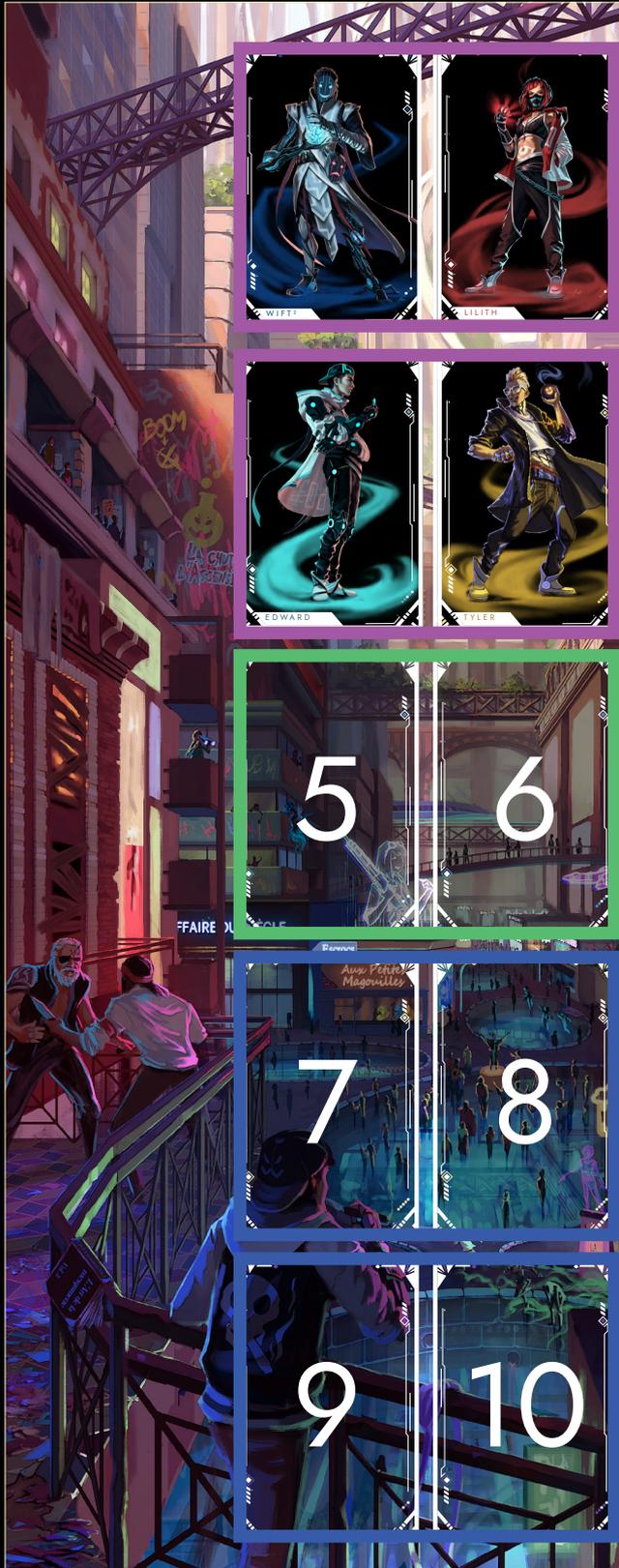
ALLIANCE N°2

ALLIANCE N°3

ALLIANCE N°4

ALLIANCE N°5

Lorsque le nombre de Chasseurs du cœur sur le plateau est impair, un joueur n'a pas de partenaire pour négocier dans son alliance. Il peut alors gérer sa stratégie de gain d'influence dans la ville d'une manière différente. La phase des alliances s'effectue du haut vers le bas du plateau. Lorsque vous êtes en nombre impair de joueurs, le joueur seul est systématiquement dans la première alliance inoccupée disponible.



OCCUPÉE

OCCUPÉE

PREMIÈRE
ALLIANCE
INOCCUPÉE
DISPONIBLE

INOCCUPÉE
DISPONIBLE

INOCCUPÉE
DISPONIBLE

Phase des alliances

Après avoir négocié entre eux, les deux joueurs de la première alliance doivent choisir : s'allier ou se trahir ? Pour verrouiller un choix, la carte doit être posée sur la table face cachée. Tant que les deux joueurs n'ont pas verrouillé leur choix, l'argumentation est toujours possible. Une fois les deux choix verrouillés, retournez les cartes simultanément. Verrouiller un choix empêche le joueur de revenir sur sa décision. Alors avant de choisir, prenez le temps de réfléchir ! Selon les cartes révélées, les joueurs verront leur nombre de points d'influence varier comme suit :

RÈGLES STANDARDS

VOUS	PARTENAIRE	
	S'ALLIER	TRAHIR
S'ALLIER	+1	-1
TRAHIR	+2	±0

(Un rappel est disponible sur la carte « Informations »)

Comme vous pouvez vous en douter, à Aös, les moyens de communication à distance sont nombreux. Cela donne la possibilité à tous les joueurs d'essayer d'influencer les choix des uns et des autres, y compris les joueurs hors de l'alliance en train de jouer. *Mots doux susurrés à l'oreille, délation et autres petites magouilles peuvent être utilisés pour parvenir à vos fins. Lesquels d'entre vous s'en sortiront le mieux ?*

Lors de cette phase, si un joueur est seul dans son alliance lorsque c'est à lui de jouer, les choix sont différents. il peut :

- Soit choisir d'enlever 1 point d'influence au joueur de son choix,
- Soit choisir de gagner 1 point d'influence.

Le poids d'un choix

Lorsqu'un joueur voit ses points d'influence tomber à 0, il est envoyé « en récupération » et est retiré de la manche en cours. *Il lui faudra passer un peu de temps en récupération dans son quartier général afin de revoir ses plans qui, visiblement, n'ont pas été très efficaces.*

Il retournera donc son compteur pour être « en récupération » jusqu'à la fin de la manche en cours. Il reviendra en jeu lors de la prochaine manche. En attendant, il doit retirer sa carte « Chasseur du cœur » du plateau.

Lorsqu'un Chasseur du cœur entre en récupération, il perd son attribut, son ou ses mercenaires, et ne peut plus prendre part aux choix communs des cartes événements. Il ne lui reste plus que sa force de persuasion pour influencer ce qu'il se passe.

Réorganisation des alliances

À la fin de la phase des alliances en cours, c'est-à-dire lorsque toutes les alliances ont effectué leur choix, les alliances se réorganisent :

- 1 • Lorsque des Chasseurs du cœur ont été **éliminés** de la manche, ils sont **retirés du plateau**.

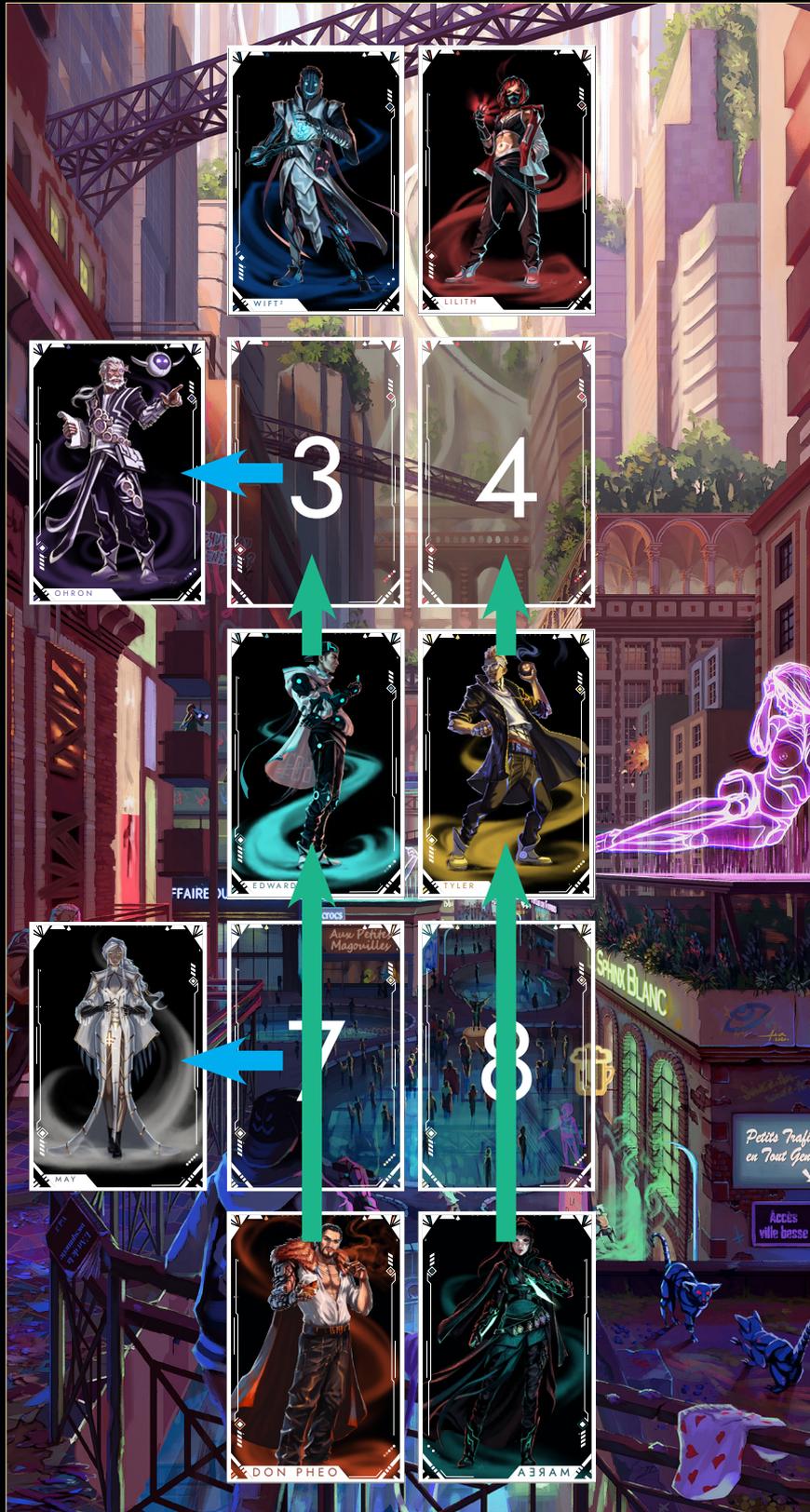
Lilith se fait éliminer et laisse une place vide
(exemple fictif)



2 • Les Chasseurs du cœur seuls se déplacent sur le côté en attente de déplacement des alliances inchangées.

3 • Les alliances inchangées se déplacent le plus haut possible sur le plateau dans les emplacements libres. Les mouvements s'effectuent dans l'ordre croissant.

Ohron & May seuls à la fin de la phase des alliances



(exemple fictif)

4 • En tenant compte de l'ordre croissant du plateau et de leur position de départ, les Chasseurs du cœur seuls forment alors de nouvelles alliances à la suite de la dernière alliance inchangée.

Ohron & May forment une nouvelle alliance

Ohron obtient le numéro le plus petit car il vient de plus haut sur le plateau



(exemple fictif)

Phase des événements et événements additionnels

Gagner de l'influence n'est pas sans conséquence et à Aös, un grand pouvoir entraîne de grands problèmes, à moins que la chance ne vous sourie.

Des dilemmes se présentent, des choix doivent être faits, mais rien n'est facile...

Peut-être irez-vous chercher le livre « Comment gérer son influence Vol.1 » dans la bibliothèque d'Aös ?

Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur ayant la carte « Initiative ». À la fin de la phase des alliances, tous les joueurs à 3 points entrent dans une « phase des événements » appelée « phase A ». Chaque événement est joué tout de suite avant de passer au suivant. Au début de chaque phase événement, les joueurs mettent leur jeton sur la face bleue . Lorsqu'un joueur a joué son événement, il retourne son jeton sur la face violette .

Phase A

(exemple fictif)



Si un joueur entré dans la « phase A » n'a plus 3 points lorsque c'est à lui de jouer, c'est-à-dire qu'il a perdu des points entre son entrée dans « la phase A » et le moment où c'est à lui de jouer, il « passe son tour ». À la fin de la « phase A » les joueurs ayant 3 points et toujours leur jeton sur la face bleue , entrent dans la « phase des événements additionnels » appelée « phase B ». En suivant le même procédé, un tour de phase s'effectue entre les joueurs entrés dans la « phase B » toujours à partir du joueur ayant l'« Initiative », ou celui le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre.

Phase B

(exemple fictif)

Points :

1

2

3

4

4

3



ÉVÉNEMENT
JOUÉ



ÉVÉNEMENT

1

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Autant de « phases des événements additionnels » que nécessaire sont créées tant qu'il reste des joueurs à 3 points n'ayant pas joué un événement à la fin de chaque phase. Un événement par joueur par tour de jeu maximum.

Un tour de jeu = 1 Phase des alliances + 1 Phase des événements + X Phase(s) des événements additionnels.

À la fin de chaque tour de jeu et lorsque des Chasseurs du cœur ont été éliminés, les alliances sont réorganisées (comme après la phase des alliances).

Vous remarquerez que les joueurs à 4 points d'influence n'ont pas à tirer de carte événements, c'est ce qu'il se passe lorsque l'on gère correctement son influence !

Phase C

(exemple fictif)

Points :

1

4

3

4

1

2



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Fin de la phase des événements : Les Chasseurs du cœur à 3 points ont tous déjà joué un événement, une « Phase D » ne peut être lancée.

Exemple fictif détaillé

Phase A

Points :

4

3

1

3

1

3



ÉVÉNEMENT

1



ÉVÉNEMENT

2



ÉVÉNEMENT

3

Phase A - Tyler joue son événement, Edward et Ohron perdent des points, May et Lilith en gagnent.

Points :

4

3

3

2

3

3



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

EN ATTENTE
DE LA
PHASE
SUIVANTE

EN ATTENTE
DE LA
PHASE
SUIVANTE



ÉVÉNEMENT

1

Fin de Phase A - Ohron joue son événement, Lilith et lui perdent des points.

Points :

2

3

2

2

3

1



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

EN ATTENTE
DE LA
PHASE
SUIVANTE

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Phase B - May joue son événement, Wiff², Lilith, et Edward gagnent des points.

Points :

2

3

2

2

3

1



ÉVÉNEMENT
JOUÉ



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Phase B - May joue son événement, Wiff², Lilith, et Edward gagnent des points.

Points :

3

3

3

3

3

1



EN ATTENTE
DE LA
PHASE
SUIVANTE

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

EN ATTENTE
DE LA
PHASE
SUIVANTE

EN ATTENTE
DE LA
PHASE
SUIVANTE

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Phase C

Points :

3

3

3

3

3

1



ÉVÉNEMENT

1

ÉVÉNEMENT
JOUÉ



ÉVÉNEMENT

2



ÉVÉNEMENT

3

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Phase C - Wifft² joue son événement, Lilith est éliminée.

Points :

3

3

0

3

3

1



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉLIMINÉE
DE LA
MANCHE



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Phase C - Edward joue son événement, May gagne des points.

Points :

3

3

0

3

5

1



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉLIMINÉE
DE LA
MANCHE



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Phase C - Edward joue son événement, May gagne des points.

Points :

3

3

0

3

5

1



ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉLIMINÉE
DE LA
MANCHE

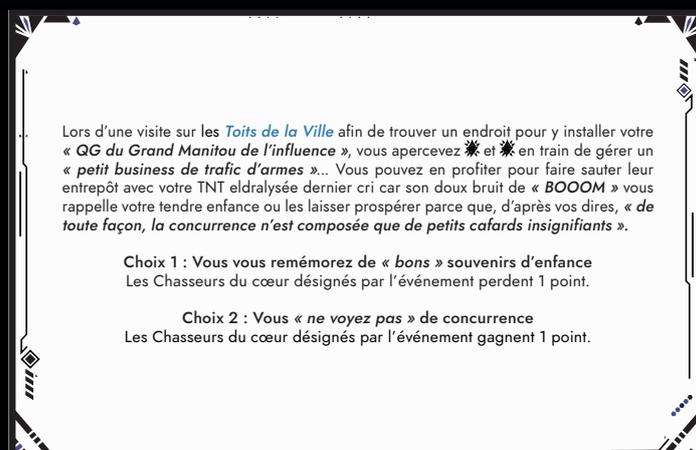
ÉVÉNEMENT
JOUÉ

ÉVÉNEMENT
JOUÉ
MANCHE
REMPORTÉE

ÉVÉNEMENT
JOUÉ

Ici, May remporte la manche car elle est à 5 points. Si ses points n'étaient pas passés à 5 ou plus à l'issue du dernier événement joué, une nouvelle phase des alliances aurait été lancée.

Les cartes événements



Une fois jouées, les cartes événements vont dans la défausse prévue à cet effet jusqu'à ce que l'intégralité de la pioche soit vide. Disposez les cartes événements utilisées en un tas face visible pour plus de clarté. Lorsque toutes les cartes événements ont été utilisées, la défausse peut alors être mélangée et constitue la nouvelle pioche de cartes événements.

Pour se remémorer qu'ils ont joué un événement, les joueurs peuvent mettre leur jeton sur la face violette . Ils le retourneront sur la face bleue  au début de chaque phase des alliances pour le réinitialiser.

À partir d'ici, vous possédez assez d'éléments pour démarrer votre première partie. Vous trouverez ci-après les informations supplémentaires nécessaires dont vous aurez besoin à certaines occasions.

.Aventure

//Démarrage de l'aventure

//Transmission des messages initiaux

>Bon courage dans la recherche

>Rappel :

>Exécuter .Quitter pour briser le sortilège

>Alea jacta est

BIBLE

Effets & Points

Un effet peut être positif ou négatif. Il désigne généralement une conséquence d'une carte événement, d'un attribut ou d'un Mercenaire. La chaîne des effets se résout dans l'ordre dans lequel les effets sont joués. Certains effets possèdent certaines contraintes temporelles. Il faut donc être attentif car si vous laissez passer votre chance, vous ne pourrez pas utiliser votre effet pour changer le résultat d'une variation de points A POSTERIORI. Prenez le temps de bien lire les attributs de vos partenaires ainsi que les conditions précises dans lesquelles s'appliquent vos Mercenaires. Lorsque ces règles ne sont pas respectées, c'est à l'appréciation des joueurs de déterminer si oui ou non les effets sont appliqués.

Lorsqu'un joueur arrive à 5 points ou plus, la manche est terminée. Inutile de vouloir lui faire perdre des points. Une fois les 5 points atteints : il a gagné. Tout ce que vous pouvez faire, c'est l'empêcher d'obtenir 5 points ou plus, soit en lui enlevant des points avant qu'il n'y soit arrivé, soit en bloquant un gain qui pourrait l'y emmener.

Lorsqu'un joueur passe à 0 point, le principe est le même. Vous pouvez empêcher la perte de points mais vous ne pouvez plus lui en donner une fois qu'il a atteint 0, il passe en récupération et attend la prochaine manche.

Les cartes événements

Les cartes événements possèdent parfois des cœurs  dans leur texte. Vous devez remplacer les cœurs par des Chasseurs du cœur tirés au hasard dans la pioche prévue à cet effet. Il est préférable de remplacer les cœurs au fur et à mesure de la lecture. Les lieux remarquables de l'univers et les groupes bien connus de la Capitale sont en couleur afin de pouvoir bien les identifier.

Le Chasseur du cœur qui déclenche l'événement ne peut pas être nommé par ce même événement, s'il est tiré au hasard, tirez à nouveau un Chasseur du cœur pour le remplacer. Il en va de même pour les personnages non joués ou sortis de la manche : ils ne peuvent pas être tirés au hasard.

Les cartes événements possèdent plusieurs dos :



Ce dos indique qu'il n'y a rien de spécifique à savoir avant de jouer l'événement.



Ce dos indique que le Chasseur du cœur ayant déclenché l'événement ne doit pas avoir connaissance des conséquences de son choix avant de l'avoir fait.

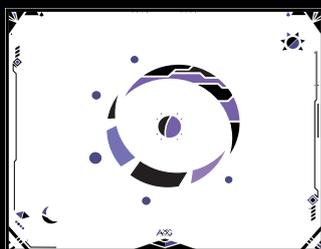
Un autre Chasseur du cœur doit lui lire l'énoncé, lui proposer le choix et lui lire la conséquence une fois le choix effectué. Afin d'éviter les conflits d'intérêt, il est préférable que ce soit un Chasseur du cœur en récupération qui lise ces événements.



Ce dos indique qu'un Chasseur du cœur va être désigné au hasard.



Ce dos indique une combinaison des deux dos précédents : Un Chasseur du cœur va être désigné pendant l'événement et le Chasseur du cœur ayant déclenché l'événement ne doit pas avoir connaissance des conséquences avant de faire son choix.



Ce dos indique qu'un Chasseur du cœur va être désigné pendant l'événement et qu'il faut un minimum de 5 joueurs sur le plateau pour le jouer. Si ce n'est pas le cas, placez cette carte événement sous le paquet sans la lire et jouez l'événement suivant.



Ce dos indique une combinaison de tous les effets des dos précédents.

Attributs des Chasseurs du cœur & Recommandations

Les attributs sont utilisables une fois par manche.

Les Chasseurs du cœur au style agressif sont plus durs à jouer que les autres styles en général. Les Chasseurs du cœur marqués « débutant et plus » sont conseillés pour tout type de joueur. Les Chasseurs du cœur marqués « confirmé et plus » sont conseillés pour les joueurs ayant déjà fait quelques parties.

Les Chasseurs du cœur marqués « expert » sont conseillés pour les joueurs expérimentés ayant une bonne connaissance du jeu.

OHRON

Couleur : Violet | Style : Utilitaire | Niveau conseillé : Débutant et plus

TYLER

Couleur : Jaune | Style : Défensif | Niveau conseillé : Débutant et plus

MAY

Couleur : Blanc | Style : Défensif | Niveau conseillé : Débutant et plus

LILITH

Couleur : Rouge | Style : Défensif | Niveau conseillé : Débutant et plus

ERI

Couleur : Rose | Style : Utilitaire | Niveau conseillé : Débutant et plus

AIDEN

Couleur : Vert | Style : Polyvalent | Niveau conseillé : Débutant et plus

EDWARD

Couleur : Cyan | Style : Polyvalent | Niveau conseillé : Confirmé et plus

(WIFT)²

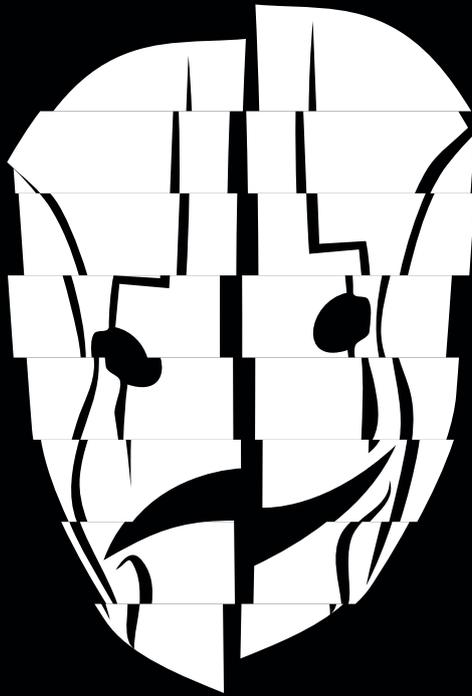
Couleur : Bleu | Style : Polyvalent | Niveau conseillé : Confirmé et plus

MAREA

Couleur : Émeraude | Style : Agressif | Niveau conseillé : Expert

DON PHEO

Couleur : Orange | Style : Agressif | Niveau conseillé : Expert



```
.Fin
//Précisions requises
//Choisir une commande à exécuter
.Aalternatives
>...
>...
>Valider le choix ?
>.Oui .Non
>Erreur :
>Mémoire pleine
.Effacer
>...
>...
>M_mo_r_ff_ce_
>...
>Recalcul des trajectoires
>...
>...
>Initialisation des destinées
>...
>...
>Boucle relancée avec succès
>Nouv_au d_pa_t
>Q_e s_uha_te_v_us f_ir_ ?
```

AOS

@AOSUNIVERS

