Page 03 - Règle du jeu Jeuricoch' -

02. - Information:

- 03. un chiffre, une lettre ou une couleur est un module,
- 04. 36 modules par option et dans chacune des grilles
- 05. G1 et G2,
- 06. dans chaque grille: 9 modules différents répétés 4 fois
- 07. chacun, parfois quelques dérogations, pour corser
- 08. le jeu.
- 09. dans la grille G1, les modules glissent
- 10. horizontalement vers G3, sans changer de ligne,
- 11. dans la grille G2, les modules glissent
- 12. verticalement vers G3, sans changer de colonne,
- 13. la grille G3 (vierge) recevra la combinaison
- 14. secrète à reconstituer (proposée par le concepteur),
- 15. une nouvelle combinaison secrète à chaque
- 16. partie, et parfois plusieurs solutions,

		1			1		1	1	J		1	
a	b	С	d	е	f	g	h	i	i	k	1	G3
												X
												w
												v
		G1	9					G3	13			u
												t
												s
G1 grille des horizontales												r
600 secondes 23												q
								G2	11			p
OK 22												О
												n
Options 18												m
		_				G	2 gri	ille de	s ver	tical	es	
JEU.			-				2 ~~	11. 4.		+i a a 1	-	

17. - Déroulement :

- 18. Choisir l'option et validez en cliquant sur :
- 19. chiffres mélange lettres ou couleurs

20.

21.

option	9 modules différents, répétés 4 fois chacun = 36 modules.								
chiffres	1	2	3	4	5	6	7	8	9
lettres	A	В	C	D	Е	F	G	Н	I
couleurs	Rouge	noir	jaune	vert	rose	bleu	orange	Gris	violet
mélange	rouge	noir	jaune	1	2	3	A	В	C

- 22. clic sur OK : la partie commence sans interruption.
- 23. le chrono se déclenche à 900 seconde sans interruption (15 minutes dégressives)
- 24. toute partie commencée est considérée terminée ou perdue.
- 25. les modules des grilles G1 et G2 s'affichent, en respectant l'option choisie.
- 26. Les Informations défilent dans la fenêtre information: "bonjour pseudo, cliquez option ou OK..."

27. -But du jeu : (triple objectifs)

- 28. a) reconstituer le plus rapidement possible la combinaison secrète dans G3, ou l'une de ses variantes,
- 29. b) élaborer la meilleure méthode pour y parvenir, sans utiliser un moyen technique ou matériel
- 30. permettant d'accélérer artificiellement le jeu,
- 31. c) et marquer le maximum de points, pour obtenir le meilleur classement.

32. - Principe de base :

- 33. transférer dans chacune des 36 cases G3, deux modules identiques, l'un provenant de G1 et l'autre
- 34. de G2, en respectant la combinaison secrète à reconstituer.
- 35. sur la case G3, qui se situe à l'intersection de la ligne (G1) et de la colonne (G2), les deux modules se
- 36. superposent et ne font plus qu'un (application des coordonnées d'un point dans l'espace),

37. - Méthodologie :

38. <u>Transférer un module dans G3</u>:

- 39. 1) clic sur le module choisi dans G1 (CV), il se mémorise,
- 40. 2) clic sur un module identique dans G2 (JO), et les deux modules glissent dans G3, se
- 41 superposent dans la case/intersection (JV), et s'effacent en G1 et G2).
- 42. **Renvoyer** un module positionné en G3, dans les cases d'origine en G1 et G2:
- 43. clic sur le module, en (JV) (il s'efface), il se dédouble et rejoint ses positions initiales en (CV) et (JO).
- 44. <u>Libérer un module mémorisé</u> : clic sur le module , la mémorisation s'efface.

45. - Actions impossibles:

- 46. de mémoriser plusieurs modules en même temps dans G1,
- 47. de transférer un module sur une case G3 déjà occupée,
- 48. de mémoriser deux modules qui sont différents, par exemple 3 et 8,
- 49. de commencer à mémoriser un module G2 avant G1..

50. - Fin de la partie :

- 51. la combinaison secrète s' affiche à côté de la grille G3, pour comparaison,
- 52. la partie prend fin dans deux cas:
- 53. a) après 900 secondes chronométrées,
- 55. b) dès que les 36 modules ont été transférés dans G3 et que les grilles G1 et G2 sont vidées de leurs modules.
- 57. Marquer des points : à la fin de la partie, le joueur marque :
- 58. 1) un point par module bien positionné dans G3, en conformité avec la combinaison secrète,
- 59. Si plusieurs combinaisons sont possibles, seuls les modules composant la combinaison secrète,
- 60. seront pris en compte pour le calcul des points;
- 61. 2) plus un bonus, si la partie est terminée avant les 15 minutes; la formule suivante sera appliquée :
- **62. P** = **S**: 100 Points supplémentaires (arrondis au chiffres entiers) = nombre de **Secondes** encore affichées au chrono, divisées par le coefficient 100.
- 64 ENREGISTREZ