

MORPION

Pour gagner, il suffit d'aligner 5 pions.

Tapez <enter> pour jouer

HOLD-UP

Vous etes dans la salle des coffres.

Il y a 120 coffres, 8 d'entre eux
contiennent un lingot d'or.
Vous devez les decouvrir en ouvrant le
moins de coffres possible.
Pour vous guider, si le coffre que vous
ouvrez est vide on vous indiquera le
nombre de lingots se trouvant a sa
droite, a sa gauche, au dessus et au
dessous de lui.

Tapez <enter> pour jouer

POKER

REGLES :

On vous donne 5 cartes parmi 52. Le but est de former l'une des figures du POKER. Vous pouvez rejeter les cartes qui ne vous conviennent pas. Elles seront remplacees lors de la seconde donnee.

LISTE DES FIGURES :

Paire	=	2	cartes de meme valeur
Deux Paires	=	2	fois une Paire
Brelan	=	3	cartes de meme valeur
Quinte	=	5	cartes qui se suivent
Flush	=	5	cartes de meme couleur
Full	=	1	Brelan + 1 Paire
Carre	=	4	cartes de meme valeur
Flush Royal	=	1	Flush + 1 Quinte

<ENTER> pour jouer

POKER PATIENCE

REGLES :

Vous tirez 25 cartes une par une. Vous devez former les figures du POKER selon les lignes et colonnes d'un carre 5x5. Toute carte posee doit etre adjacente a une carte deja placee.

LISTE DES FIGURES :

Paire	=	1	point
Deux Paires	=	2	points
Brelan	=	5	points
Quinte	=	10	points
Flush	=	12	points
Full	=	15	points
Carre	=	20	points
Flush Royal	=	50	points

<ENTER> pour jouer



REGLES :

Le plateau de jeu comporte 14 trous. Les trous de 1 a 6 sont a moi, les trous de A a F sont a vous, les 2 extremités sont les refuges. Au depart dans chaque trou (sauf dans les refuges) sont disposees 3 graines.

<ENTER> pour continuer



Le but du jeu est de ramener le plus possible de graines dans son refuge. Pour jouer, vous choisissez un trou, et toutes les graines qui s'y trouvent sont semées une à une dans les trous suivants, dans le sens trigonometrique.

<ENTER> pour continuer



En outre, si la dernière graine semée arrive dans votre refuge, vous jouez une seconde fois. Si elle arrive dans un trou vide et que le trou d'en face n'est pas vide, les graines de ces deux trous vont dans votre refuge.

<ENTER> pour continuer



La partie se termine quand les trous de l'un des deux joueurs sont tous vides. Le gagnant est celui qui a le plus de graines dans son refuge.

<ENTER> pour jouer

MASTER MIND

Vous devez deviner une combinaison de 5 pions identifiés par des couleurs ou des chiffres.

Il y a 8 couleurs (chiffres) possibles. Une combinaison peut comporter plusieurs pions identiques, mais pas de vides.

Après chaque essai des indications vous sont données :

- 1 épingle ROUGE par pion bien place.
- 1 épingle BLANCHE par pion mal place.

OPTIONS :

- 1:JEU AVEC DES COULEURS
- 2:JEU AVEC DES CHIFFRES

VOTRE CHOIX ?