

PicrossST

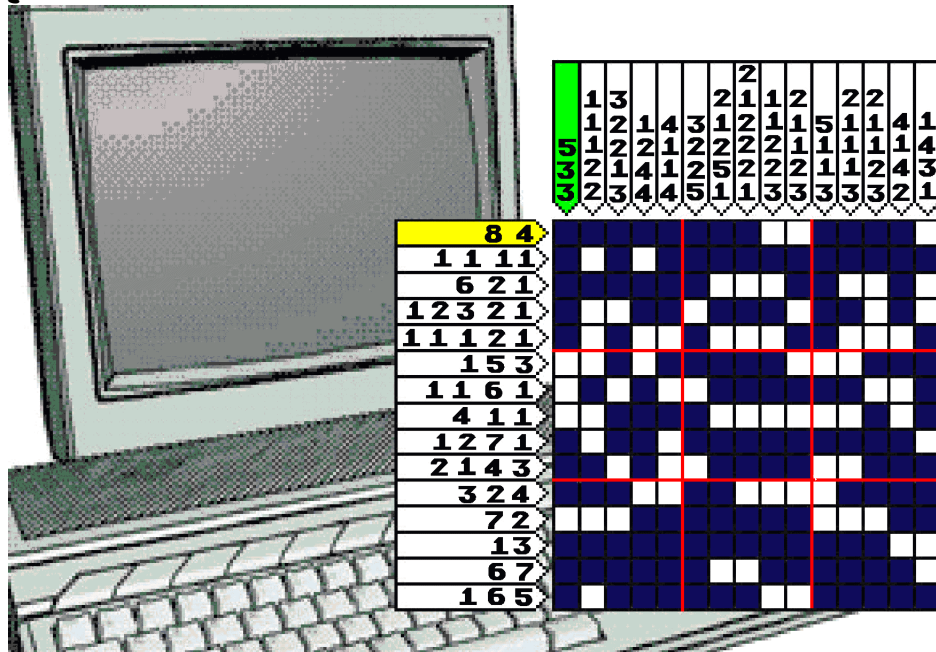
VERSION A.C. 2008

REGLES DU JEU

Le but du jeu consiste à retrouver des cases à cocher dans grille carrée de 15 de côté.

Cette grille est générée aléatoirement en début de chaque partie. Les cases à cocher vous sont indiquées sur les cotés de la grille par des numéros représentant les séries de cases présentes sur la ligne ou la colonne concernée.

Exemple :



Vous disposez de 45 secondes pour marquer une case pleine. Chaque case cochée vous attribue de nouveau 45 secondes. A la fin du temps, la partie est finie.

Une case cochée à tort diminue le temps alloué. La première pénalité est de 5 secondes, la deuxième de 10, la troisième de 15, etc.

En fin de partie, votre score est calculé de la manière suivante :

Chaque case cochée vous attribue des points. Si vous avez coché l'ensemble des cases, vous obtenez un bonus en fonction du temps mis à résoudre la grille. Bien entendu, plus la grille aura été résolue rapidement plus le bonus sera important.

PicrossST se joue à la souris : un clic gauche vous permet de marquer une case pleine, un clic droit marque une case vide. Une case vide peut être supprimée en effectuant de nouveau un clic droit.

Les 30 meilleurs scores sont conservés. Bon courage !

