

Amigo

Jeux sur la tablette Amigo

La tablette Amigo propose différents jeux, pour le plaisir de ses utilisateurs.

Memory

Un jeu pour exercer votre mémoire.

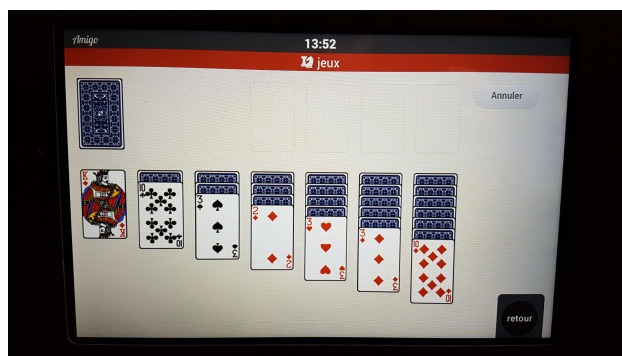
Sur l'écran, en début de jeu, vous voyez 12 cartes, portant un point d'interrogation, face cachée. Ces cartes ont des représentations d'animaux sur leur face avant. Vous choisissez deux cartes à la fois, en les touchant de votre doigt. Ces cartes vous sont alors révélées. Si elles ne sont pas identiques, elles se retournent automatiquement, et vous pouvez choisir la paire de cartes suivantes. Si elles sont identiques, ces cartes resteront retournées, face visible. Le but du jeu est de retourner toutes les 12 cartes en un minimum de temps. Votre meilleur temps s'inscrit sur la partie droite de l'écran.

Patience

Aussi connu sous le nom de Solitaire, ce jeu de cartes se joue seul.

En début de jeu, Amigo vous présentera 28 cartes réparties en 7 colonnes. Chaque colonne comporte dans sa partie inférieure une carte face visible. Le contenu des autres cartes est caché.

Et dans la partie supérieure gauche, la « pioche », comportant 24 cartes, face cachée.



Pour une explication détaillée de ce jeu, cliquez [ici](#), méthode 2, rubrique « Le jeu ».

Amigo

Pendu

Ce jeu se joue seul ou avec son correspondant, à distance. Le but du jeu est de deviner un mot aléatoire choisi par l'ordinateur, lorsque vous jouerez seul, ou par votre correspondant si vous jouez avec un membre de votre cercle. Vous essaierez une lettre à chaque tour, et chaque tentative réussie fait découvrir l'emplacement de la lettre à l'intérieur du mot. Dans le cas contraire elle fait découvrir une partie de l'image du pendu. L'image du pendu est complète quand le nombre de tentatives atteint sa limite supérieure. Dans ce cas le jeu prend fin et ... vous êtes pendu. Mais peut-être découvrirez-vous le mot avant d'en arriver là. Bonne chance !

Puissance 4

Un jeu de stratégie qui vous fait jouer contre votre Amigo ou si vous préférez, contre un membre de votre cercle.

Le but du jeu est d'aligner 4 pions sur une grille comptant 6 rangées et 7 colonnes. Chaque joueur dispose de 21 pions d'une couleur (par convention, en général jaune ou rouge). Tour à tour les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix, le pion

coulisse alors jusqu'à la position la plus basse possible dans ladite colonne à la suite de quoi c'est à l'adversaire de jouer. Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) d'au moins quatre pions de sa couleur. Si, alors que toutes les cases de la grille de jeu sont remplies, aucun des deux joueurs n'a réalisé un tel alignement, la partie est déclarée nulle.



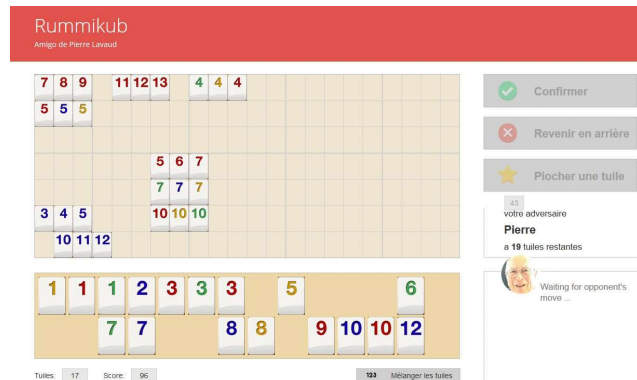
Amigo

Rummikub

Le Rummikub est un jeu de société qui se joue à deux, sur l'Amigo : l'utilisateur de la tablette et un de ses correspondants. Chacun des deux joueurs reçoit au début du jeu 14 tuiles placées sur son rack. La couleur d'une tuile peut être **verte**, **jaune**, **rouge** ou **bleue**.

La partie droite indique qui doit jouer en premier. A chaque coup, le joueur déposera soit une **suite** soit un **groupe** de tuiles.

Notez que vous pouvez réarranger les tuiles de votre chevalet, en appuyant sur la touche « Trier les tuiles ».



Pour gagner au Rummikub, on doit positionner toutes ses tuiles sur la table en faisant des suites ou des groupes.

- Les **suites** : on dépose, au minimum, 3 tuiles consécutives (c'est à dire sur lesquelles les chiffres indiqués se suivent) de même couleur.
- Les **groupes** : on dépose, au minimum, 3 tuiles sur lesquelles sont indiquées le même chiffre mais de couleurs différentes.

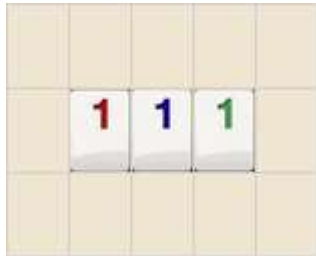
Exemples de combinaisons valides

Suite acceptée :



Amigo

Groupe accepté :



Exemples de combinaisons invalides :

Les valeurs doivent être consécutives :



Une suite doit être unicolore :



Un groupe ne peut comporter qu'une tuile de chaque couleur :



Amigo

Améliorer les combinaisons existantes

Les joueurs peuvent poser des tuiles en profitant des combinaisons déjà posées. La seule limite des suites est la valeur des extrémités. Les groupes sont limités à quatre tuiles.

Exemple

Tuiles sur la table :



Tuiles de votre chevalet :



Résultat après recombinaison :

Vous pourrez créer une suite, en plaçant votre **8** à l'extrémité gauche de la série existante, et un groupe, en plaçant vos deux **11** et en leur adjoignant le **11** pris de la série déjà posée lors d'un tour précédent. Vous pourrez le faire puisque la nouvelle série comptera un minimum de 3 trois tuiles consécutives, de même couleur, et que le nouveau groupe respectera lui aussi la règle des 3 ou 4 tuiles, de couleurs différentes.



Manipulation des tuiles

Décaler une suite

Il est possible d'ajouter une tuile à un bout d'une suite pour en récupérer à l'autre bout. Si par exemple on a 3, 4 et 5 rouges, il est possible de poser le 6 pour récupérer le 3 et s'en servir ailleurs

Amigo

Casser une suite

Il est possible de rompre une longue suite pour disposer ensuite de chaque morceau, par exemple pour insérer ses propres tuiles. Par exemple, si une suite est composée de 6, 7, 8, 9 et 10, il est possible d'y insérer un 8 pour avoir 6, 7 et 8 d'une part, 8, 9 et 10 d'autre part.

Remplacer dans un groupe

Les joueurs peuvent remplacer l'une des tuiles d'un groupe de trois tuiles par la tuile de même valeur et de la quatrième couleur. Si par exemple un groupe est constitué de 6 bleu, 6 noir et 6 jaune, il est possible d'y ajouter le 6 rouge et de retirer alors l'une des trois autres tuiles pour l'utiliser ailleurs.

Retirer des tuiles

Tant que la suite comporte au moins 3 tuiles, on peut en retirer d'un bout ou de l'autre ; il est également possible de retirer une tuile d'un groupe de 4.

Remplacer un joker

Un joueur qui possède une tuile correspondant à un joker peut remplacer ce dernier par la tuile ou non s'il est en bout de suite. Il doit alors jouer le joker ainsi récupéré pour placer une nouvelle combinaison avec au moins deux tuiles provenant de son chevalet. On ne tient aucun compte de l'ancienne valeur du joker. Par exemple, si sur la table se trouve 3 et 4 bleu suivi d'un joker et que le joueur possède un 5 bleu (provenant de son chevalet), le 7 jaune et le 7 rouge, il peut poser son 5 bleu, récupérer le joker et former grâce à lui un groupe de 7. Dans le cas d'un groupe composé de 12 bleu, 12 noir et d'un joker, celui-ci peut être remplacé en ajoutant une des deux couleurs 12 jaune ou 12 rouge manquantes et doit être rejoué immédiatement dans une nouvelle combinaison.

Fin de la manche

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de tuile sur son chevalet. Il gagne alors la manche.

Le score indiqué au bas de l'écran représente la valeur totale des tuiles sur le chevalet de chaque joueur. Le gagnant verra donc un score de **0**, puisqu'il ne lui restera aucune tuile sur son rack.

Si vous jouez plusieurs parties, vous pourrez déterminer le gagnant en ajoutant le score de chaque joueur, à chaque partie. Le vainqueur sera celui ayant le score le plus bas.

Amigo

Sudoku

Utilisez les chiffres 1 à 9

Le Sudoku se joue sur une grille de 9 x 9 cases. Dans les lignes et les colonnes se trouvent 9 "carrés" (composés de 3 x 3 cases). Chaque ligne, colonne et carré (9 cases chacun) doit être rempli avec les chiffres 1-9, sans répéter aucun chiffre à l'intérieur de la ligne, de la colonne ou du carré. Cela vous semble compliqué ? Comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessous d'une vraie grille de Sudoku, chaque grille de Sudoku comporte quelques cases déjà remplies ; plus il y a de cases remplies, plus le jeu est facile - les puzzles de Sudoku les plus difficiles ont très peu de cases déjà remplies.

Ne répétez aucun chiffre

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

Comme vous pouvez le voir, dans le carré supérieur gauche (entouré de bleu), ce carré a déjà 7 des 9 cases remplies. Les seuls nombres qui manquent dans le carré sont 5 et 6. En voyant quels nombres manquent dans chaque carré, rangée ou colonne, nous pouvons utiliser le processus d'élimination et le raisonnement déductif pour décider quels nombres doivent aller dans chaque espace vide.

Par exemple, dans le carré supérieur gauche, nous savons que nous devons ajouter un 5 et un 6 pour pouvoir compléter le carré, mais en nous basant sur les lignes et les carrés voisins, nous ne pouvons pas clairement déduire quel nombre ajouter dans quel espace. Cela signifie

Amigo

que nous devrions ignorer le carré supérieur gauche pour l'instant et essayer de remplir les espaces dans d'autres zones de la grille à la place.

Ne cherchez pas à deviner

Le Sudoku est un jeu de logique et de raisonnement, donc vous ne devriez pas avoir à deviner. Si vous ne savez pas quel chiffre mettre dans un certain espace, continuez à scanner les autres zones de la grille jusqu'à ce que vous voyiez une opportunité de placer un chiffre. Mais n'essayez pas de "forcer" quoi que ce soit - le Sudoku récompense la patience, la perspicacité et la reconnaissance des schémas, et non la chance aveugle ou les devinettes.

Utilisez le processus d'élimination

Qu'entendons-nous par "processus d'élimination" pour jouer au Sudoku ? Voici un exemple. Dans cette grille de Sudoku (illustrée ci-dessous), il ne manque que quelques chiffres dans la colonne verticale à l'extrême gauche (encerclée en bleu) : 1, 5 et 6.

Une façon de déterminer quels numéros peuvent aller dans chaque case est d'utiliser le "processus d'élimination" en vérifiant quels autres numéros sont déjà inclus dans chaque case - puisqu'il ne peut y avoir de duplication des numéros 1 à 9 dans chaque case (ou ligne ou colonne).

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

Amigo

Dans ce cas, on peut rapidement remarquer qu'il y a déjà des chiffres 1 dans les cases en haut à gauche et au centre à gauche de la grille (avec les chiffres 1 entourés en rouge). Cela signifie qu'il ne reste qu'une seule case dans la colonne d'extrême gauche où un 1 pourrait éventuellement aller - encadré en vert. C'est ainsi que fonctionne le processus d'élimination au Sudoku - vous découvrez quelles cases sont disponibles, quels numéros manquent - et vous déduisez ensuite, en fonction de la position de ces numéros dans la grille, quels numéros rentrent dans chaque case.

Les règles du Sudoku sont relativement simples - mais le jeu est infiniment varié, avec des millions de combinaisons de chiffres possibles et un large éventail de niveaux de difficulté. Mais tout est basé sur les principes simples de l'utilisation des chiffres de 1 à 9, du remplissage des cases vides sur la base d'un raisonnement déductif, et de ne jamais répéter aucun chiffre à l'intérieur de chaque case, ligne ou colonne.

Amigo

Wordfeud

Introduction

Le but du jeu est de former des mots sur le plateau de jeu en utilisant les tuiles que vous avez à votre disposition. Les points sont attribués en fonction de la " valeur " de chaque tuile et du type de case sur laquelle la tuile est placée.

Placement des tuiles

Les tuiles sont placées en ligne verticale ou horizontale sur la planche. Au moins une des tuiles doit être placée à côté d'une tuile existante de la planche. Exception : Lors du premier coup, une des tuiles doit être placée au centre du plateau.

Tuiles vierges

En plus des tuiles régulières, les joueurs peuvent également obtenir des tuiles vierges de la pioche. Ces tuiles peuvent se voir attribuer une lettre de votre choix lorsqu'elles sont placées sur le plateau et valent 0 point.

Carrés de bonus

Les cases de bonus sur le plateau modifient le score obtenu pour un coup comme suit :

- DL (double lettre) : Les points pour la tuile placée sur cette case sont doublés.
- TL (triple lettre) : Les points pour la tuile placée sur cette case sont triplés.
- DW (double mot) : Les points pour le mot qui traverse cette case sont doublés.
- TW (mot triple) : Les points pour le mot qui traverse cette case sont triplés.

Les multiplicateurs de lettres sont appliqués avant de prendre en compte les multiplicateurs de mots.

Si un joueur utilise les 7 tuiles, il reçoit 40 points supplémentaires.

Passer son tour

Si un joueur ne parvient pas à former un mot nouveau avec les tuiles à sa disposition, il peut choisir de laisser son tour à l'adversaire. S'il le fait trois de suite, le jeu se termine et les scores finaux sont calculés selon les règles ci-dessous.

Échange de tuiles

Un joueur peut choisir d'échanger une ou plusieurs de ses tuiles au lieu de jouer un mot. Notez que ceci est seulement possible s'il y a au moins sept tuiles restantes dans la pioche.

Limite de temps de chaque tour

Un joueur a 72 heures pour compléter son tour. Après cela, le joueur sera automatiquement déclaré vaincu et son adversaire remportera la partie.

Amigo

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a utilisé toutes ses tuiles et qu'il ne reste plus de tuiles dans la pioche, ou après trois tours consécutifs.

Les points sur les tuiles restantes sont soustraits du score de chaque joueur, puis ajoutés au score de l'adversaire s'il a utilisé toutes ses tuiles. Le joueur ayant le plus haut score final gagne la partie.