

Niveau 1.

Un joueur à 5 jarres devant lui

4 jarre contient une clé magique

1 jarres contiennent un serpent

Le joueur choisit une jarre en console,

Si il tombe sur un piege, affiche "Piege"

Si il tombe sur un trésor, affiche "Gagné"

Niveau 2.

Le joueur possède un compteur de clé appelé "trousseau"

Chaque fois que le joueur gagne

-> ajoute une clé à son trousseau

-> Et relance le jeu

Si le joueur perd, enleve 1 clé du trousseau

Dès que le joueur à 3 clés magique ! Afficher "Tu deviens roi du temple"

Niveau 3.

Avant le lancement du jeu, le joueur peut choisir le niveau de difficulté

Niveau 1. 1 serpent pour 5 jarres,

Niveau 2. 2 serpent pour 5 jarres,

Niveau 3. 4 serpent pour 5 jarres