

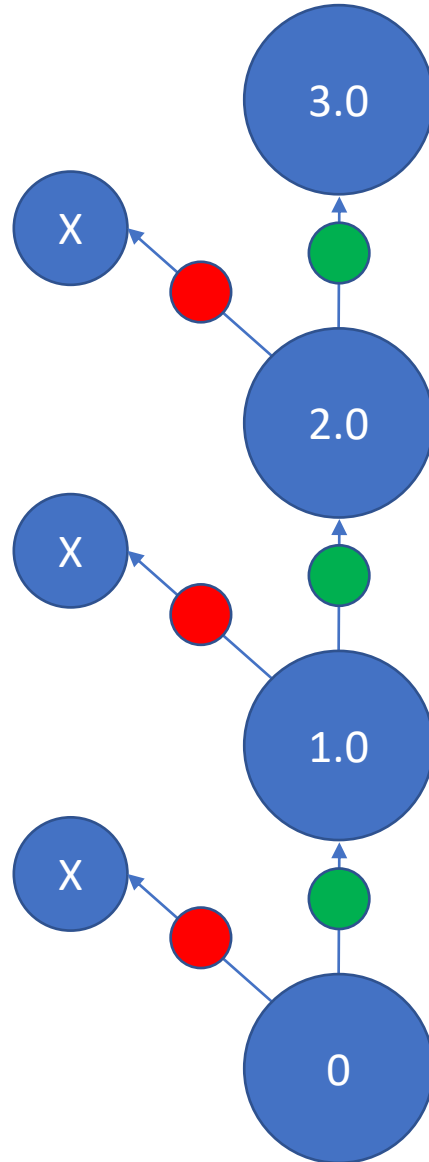
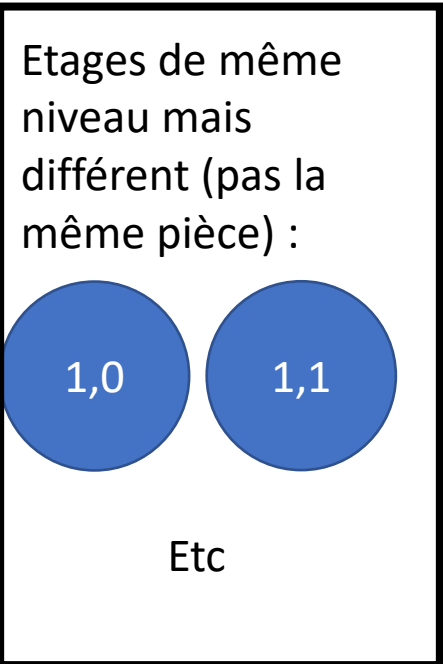
Règle : Pour le nombre maximum possible de pièces différentes dans un même étage (ou niveau) :

Etage	Nombre de pièce par étage
0	1 (0)
1	2 (1.0, 1.1)
2	3 (2.0, 2.1, 2.2)
3	4
4	5

Difficulté : Facile

Choix bon : ●

Choix mauvais : ●



Il peut y avoir plusieurs ● ET ●

Rappel sur les choix :  
● : On monte d'un étage

● : On perd la partie

#### Remarque :

-Quand un joueur monte d'un étage, il arrive à la pièce X.0 (étant le numéro de l'étage).

Raison : Simplifie le code et comme chaque partie est unique grâce à l'aléatoire que l'on génère avant le début de la partie.

(L'arbre complet est déjà « connu » du programme quand le joueur commence la partie.

Difficulté : **Moyen**

Choix bon : ●

Choix moyen : ●

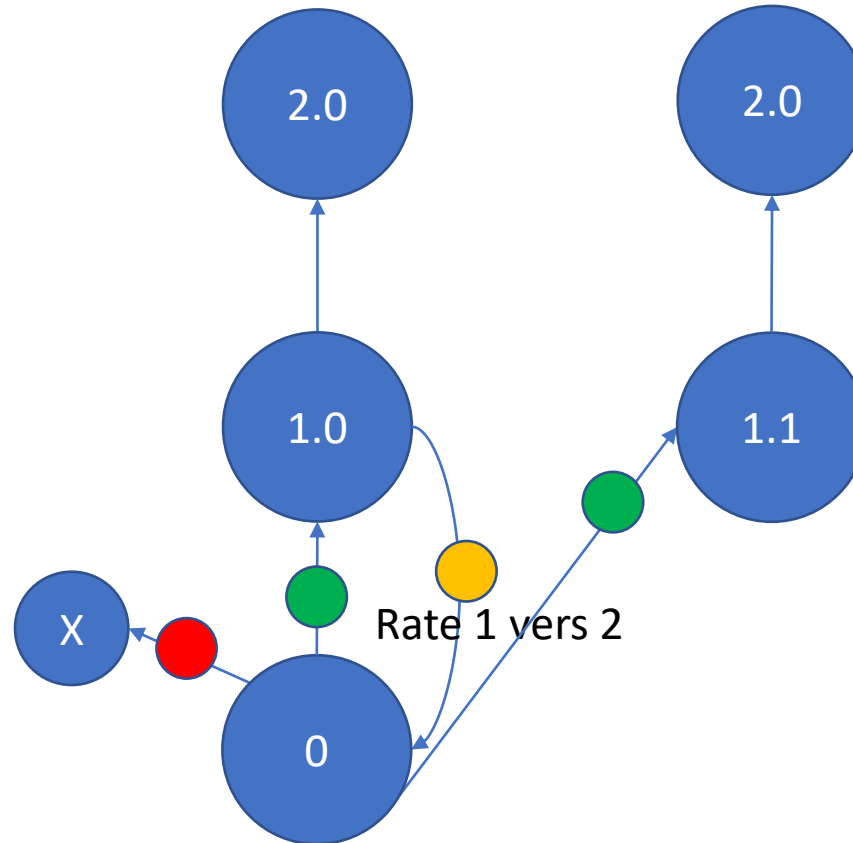
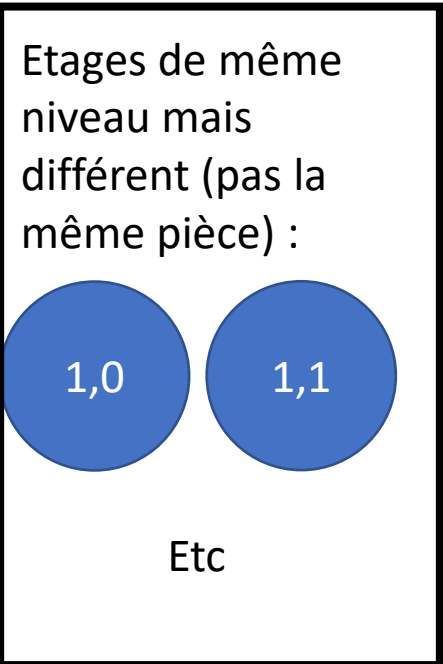
Choix mauvais : ●

Un choix ● OU ●  
Fonctionne comme en  
difficulté Facile

Rappel sur les choix :  
● : On monte d'un étage  
● : On tombe d'un étage  
● : On perd la partie

Cas : Si ORANGE de 1 vers 2

## EXEMPLE PARTIE 1 :



### Remarques :

-ORANGE possible à partir de l'étage 1  
vers 2, et les étage encore au dessus

-Le rouge à l'étage 0 est :  
« Le joueur quitte le donjon »

-On ne peut pas entrer dans une pièce  
déjà visitée sauf celle de l'étage 0 (où le  
choix est évident : Prendre l'escalier ou  
quitter le donjon)

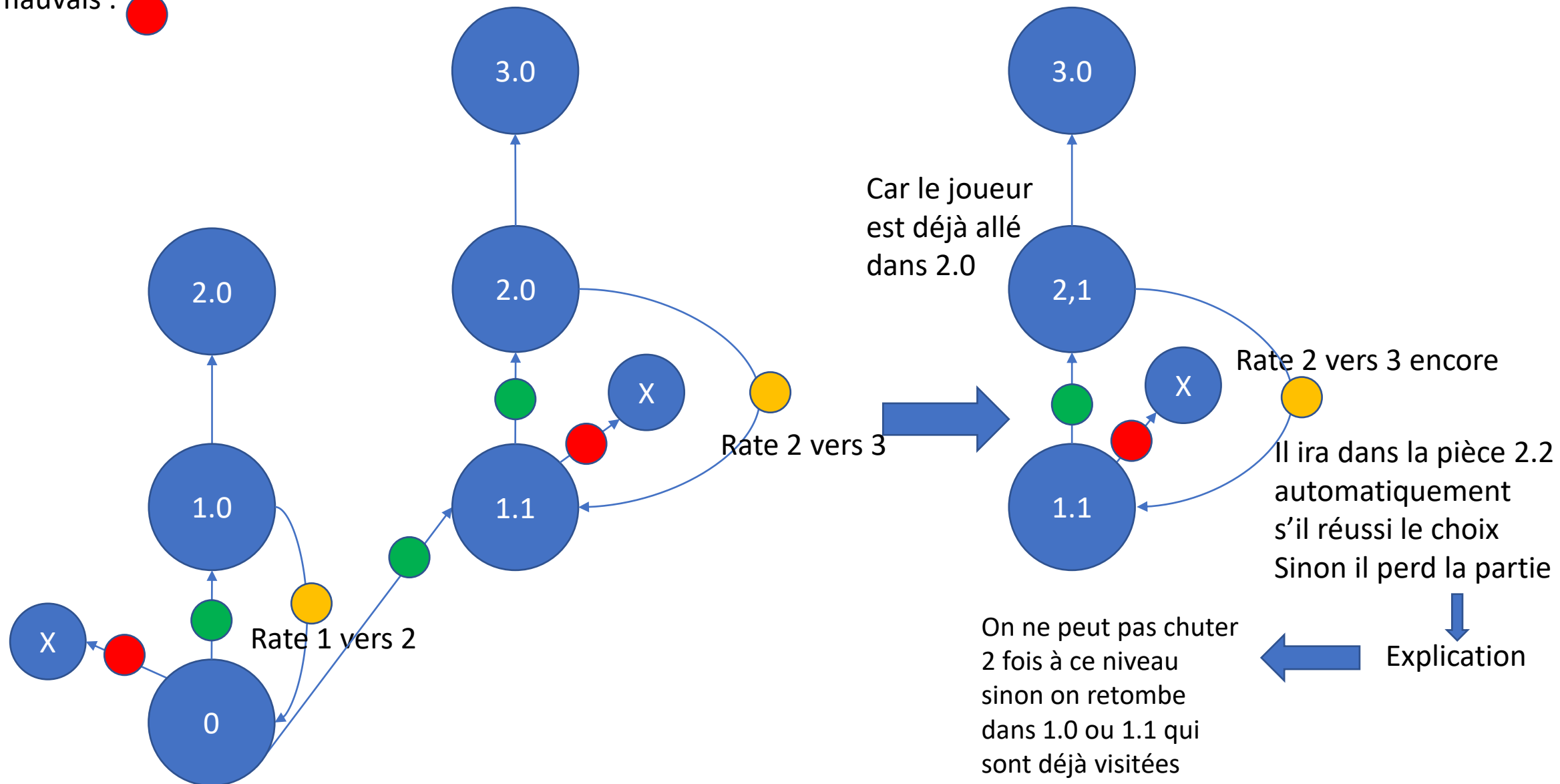
Difficulté : **Moyen**

Choix bon : ●

Choix moyen : ●

Choix mauvais : ●


## EXEMPLE PARTIE 2 :






Difficulté : **Difficile**

Choix bon : 

Choix moyen : 

Choix mauvais : 

La difficulté difficile est « progressive » car difficile à mettre en place dans les premiers étages, elle consiste à avoir moins de choix  et plus de  et de .

Cela se simplifie avec les étages de plus en plus haut où on peut rester coincé et tomber plusieurs fois de suite car il y a de nombreuses pièces que le joueur peut visiter.