

SIMON :

Principe du jeu

Le jeu, électronique, éclaire une des quatre couleurs et produit un son toujours associé à cette couleur. Le joueur doit alors appuyer sur la touche de la couleur qui vient de s'allumer dans un délai assez court.

Le jeu répète la même couleur et le même son, puis ajoute au hasard une nouvelle couleur. Le joueur doit reproduire cette nouvelle séquence. Chaque fois que le joueur reproduit correctement la séquence, le jeu ajoute une nouvelle couleur.

But du jeu

Le but du jeu étant de reproduire la plus longue suite :

- Le mode 1 consiste à reproduire une suite créée aléatoirement par le jeu.
- Le mode 2 consiste à créer votre propre suite sans vous tromper.
- Le mode 3 sert à jouer de 2 à 4 joueurs.

Il y a 4 niveaux jouables sur Simon, correspondant à une plus ou moins grande rapidité d'exécution.

Le jeu fonctionne avec une pile de 9 volts.

Une nouvelle version de ce jeu existe depuis 2003 : Super Simon, de forme hexagonale, qui comporte non plus 4 mais 6 touches.

Quant à l'ancienne version, elle existe sous forme de jeu flash sur divers sites. Elle ne permet que de jouer en solo...

SUPER SIMON :

Une version actualisée du classique Simon avec "6 jeux en 1". Voici un bref descriptif de chacun d'eux.

- La séquence : répéter une séquence de lumières de plus en plus longue, pour 1 joueur ou plus.
- Créez une séquence : Simon répète la séquence que vous créez, pour 1 joueur ou plus.
- Multi-joueurs : répéter une séquence de sons et lumières en jouant en équipe, à partir de 2 joueurs.
- Sans lumière : les touches qui composent la séquence ne s'allument pas, pour 1 joueur ou plus.
- La séquence perdue : retrouver en une minute une séquence créée par Simon, pour 1 seul joueur.
- Double trouble : répéter une séquence de plus en plus longue en rajoutant 2 signaux à chaque fois.

Pour chaque jeu, il est possible d'accéder à 4 niveaux de difficultés.

Plus on avance dans les niveaux, plus les séquences sont longues, et plus les touches clignotent rapidement.