

50. - Fin de la partie :

51. - la combinaison secrète s' affiche à côté de la grille G3, pour comparaison,

52. - la partie prend fin dans deux cas:

53. - a) après 900 secondes chronométrées,

55. - b) dès que les 36 modules ont été transférés dans G3 et que les grilles G1 et G2 sont vidées
56 de leurs modules.

57. - Marquer des points : à la fin de la partie, le joueur marque :

58. - 1) un point par module bien positionné dans G3, en conformité avec la combinaison secrète,

59. Si plusieurs combinaisons sont possibles, seuls les modules composant la combinaison secrète,

60. seront pris en compte pour le calcul des points;

61. - 2) plus un bonus, si la partie est terminée avant les 15 minutes; la formule suivante sera appliquée :

62. $P = S : 100$ - Points supplémentaires (arrondis au chiffres entiers) = nombre de Secondes encore

63. affichées au chrono, divisées par le coefficient **100**.

64. ENREGISTREZ