
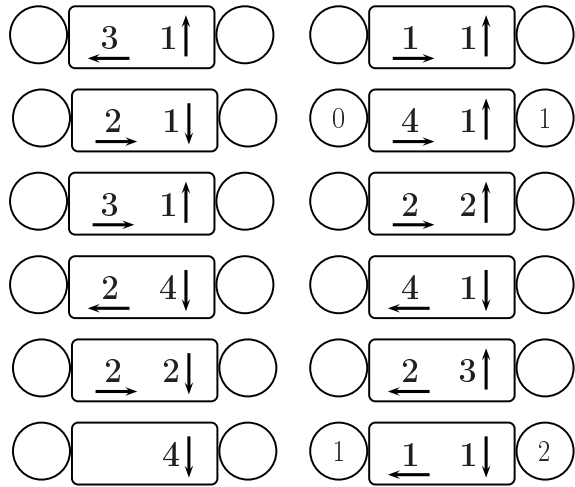


WYX

Jeu de réflexion

C	P		V	○			
O	I		I	F		O	L
G	N		N	I		U	①
N	E	A		○	C	②	E
A	A	O	○	○	S		
C	U	N	○	○	P	○	
○		A			D	H	S
	R	○			○	R	

© Wyx Jeux 2008




<http://www.wyx.fr>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
L	E																		

indices : En bleu dans la grille. Situé sur la commune d'Ozillac 17500

Le but du jeu est de reconstituer un nom ou une phrase.

Première étape: Dans la première grille, reconstituer le parcours du cavalier Wyx  qui doit passer par les 12 cercles de la grille en utilisant les 12 déplacements symbolisés par les 12 dominos. L'emplacement de départ du cavalier est numéroté 0, numérotez ainsi les 12 emplacements suivants.

Exemple: Le domino $\textcircled{0} \begin{array}{|c|} \hline \underline{4} \quad \uparrow \\ \hline \end{array} \textcircled{1}$ indique que le cavalier commence son parcours en sautant de l'emplacement 0 vers l'emplacement 1; saut qui résulte d'un déplacement de 4 cases vers la droite: $\underline{4}$, suivi d'un déplacement d'une case vers le haut: \uparrow .

Deuxième étape: Dans la deuxième grille, reporter sous chaque numéro la lettre ou l'espace vide qui se trouve au contact de ce numéro dans la première grille en tenant compte du petit carré noir.