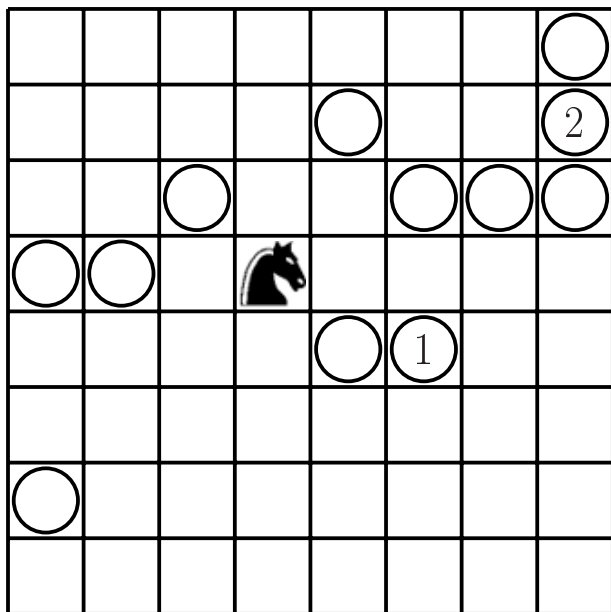
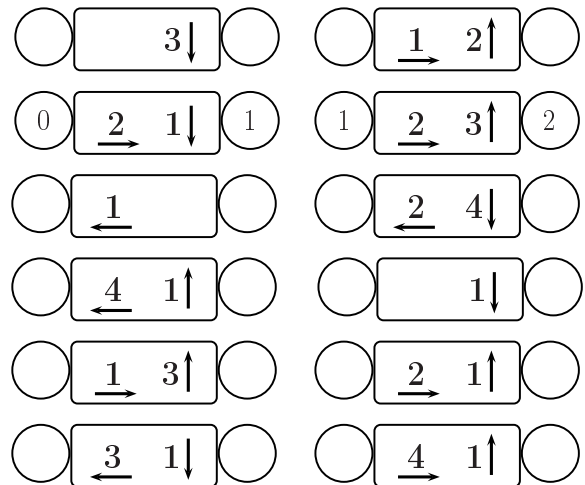


WYX

Jeu de réflexion



© Wyx Jeux 2006



Niveau moyen

Le but du jeu est de faire passer le cavalier par les douze cercles déposés sur la grille en douze sauts successifs imposés.

Ces sauts sont symbolisés par les dominos rangés dans le désordre à droite de la grille.

L'emplacement de départ où se trouve le cavalier est numéroté 0, et les deux premières étapes du parcours sont numérotées 1 et 2.

Numérotez les dix étapes suivantes.

Astuces et autres grilles sur www.wyx.fr

Réf. M003