


WYX

Jeu de réflexion

Version jeu de lettres

	B		F	I	L	M	
	A	○	E	○	O		
	L	M	①	H		N	
	Z			L		○	
	A	○	D	○		T	P
○	C			E	A	○	L
E		O	B	○	②	F	O
		○	R			○	


© Wyx Jeux 2008

○ <u>2</u> ○	○ 0 <u>1↑</u> ○
○ <u>4</u> <u>2↑</u> ○	○ <u>3↓</u> ○
○ <u>1</u> ○	○ <u>4</u> <u>1↑</u> ○
○ <u>4</u> <u>2↑</u> ○	○ <u>4↑</u> ○
○ ① <u>2</u> <u>4↓</u> ○ ②	○ <u>2↓</u> ○
○ <u>2</u> ○	○ <u>2</u> <u>2↓</u> ○

<http://www.wyx.fr>

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

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 ○ 1↑ ○ indique que le cavalier commence son parcours en sautant de l'emplacement 0 vers l'emplacement 1; saut qui résulte d'un déplacement d'une case vers le haut:1↑.

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.

Exemple: La première lettre est située à proximité, en bas à droite, de l'emplacement 1; il s'agit de la lettre L.