


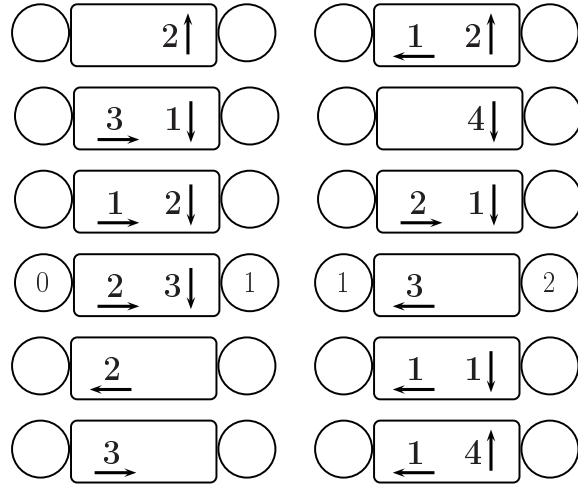
WYX

Jeu de réflexion

Version jeu de lettres

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

© Wyx Jeux 2008




<http://www.wyx.fr>

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

Le but du jeu est de reconstituer un mot en lien avec l'environnement.

Sur la grille principale apparaissent en bleu trois indices.

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 $\textcircled{0} \begin{array}{|c|} \hline \underline{2} \quad \underline{3} \downarrow \\ \hline \end{array} \textcircled{1}$ indique que le cavalier commence son parcours en sautant de l'emplacement 0 vers l'emplacement 1; saut qui résulte d'un déplacement de 2 cases vers la droite: $\underline{2}$, suivi d'un déplacement de 3 cases vers le bas: $\underline{3} \downarrow$.

Deuxième étape: Dans la deuxième grille, reporter sous chaque numéro la lettre qui se trouve au contact de ce numéro dans la première grille. Le petit carré noir vous indique de quel côté du nombre se trouve la lettre à sélectionner.

Exemple: La première lettre est située à proximité de l'emplacement 1, le petit carré noir situé sous le nombre 1 vous indique qu'il faut choisir la lettre P qui est située sous l'emplacement 1.