

Roue des Enigmes

Jeu modulable

Composantes du jeu possibles :

| | |
|---------------------------------------|------------|
| 1 roue des énigmes en bois Ø 75 cm | |
| + 1 sac tissu comprenant 108 jetons | ref 701194 |
| 1 grand chevalet hauteur 160 cm | ref 701227 |
| 1 plateau des énigmes 58 x 122 x 6 cm | ref 701195 |
| 100 lettres XXL 10x10 cm | ref 720126 |

Nombre de joueurs : 2 et +

 Fabrication française

BUT DU JEU : *Jouez en groupe avec la langue française*

Les éléments de ce jeu sont vendus séparément. Cela vous permet de le composer à votre guise, ou de compléter du matériel que vous auriez déjà, comme le grand chevalet ou les lettres XXL (également utilisés pour d'autres jeux de lettres).

Principe du jeu (lorsqu'il est complet)

Deviner l'énigme proposée sur le tableau en faisant tourner la roue et en proposant des lettres.

Règles du jeu

Le maître du jeu propose une expression, ou un mot, avec les lettres retournées sur le plateau : c'est l'énigme.

Le 1^{er} joueur fait tourner la roue. S'il tombe sur :

- « Passe », il passe son tour
- « Banqueroute », il perd tous ses jetons et passe son tour
- « Relance », il tourne à nouveau la roue
- « Case à points (10,20, etc) » Il propose une lettre. Si cette lettre est présente une ou plusieurs fois dans l'énigme, le meneur la ou les retourne et donne un jeton de la couleur indiquée par la roue. (2 lettres = 2 jetons, etc) puis le joueur relance la roue pour rejouer ou peut faire une proposition d'énigme. Si l'énigme est découverte il remporte un bonus (pièce épaisse) d'une valeur de 50 points
Si la lettre proposée ne fait pas partie de l'énigme, c'est au joueur suivant.

La partie est terminée quand l'énigme est résolue.

Le gagnant est celui qui cumule le maximum de points.

On peut faire tourner entre les joueurs le rôle de « maître du jeu », s'il n'y a pas d'animateur.



Variante

Le meneur place sur le support de lettres l'alphabet visible. Tous ensemble nous choisissons un thème. Un des joueurs fait tourner la roue, alors que le meneur prend une des lettres.

Supposons que le choix du thème soit « fleurs », la lettre tirée « R » et que la roue s'arrête sur 40, le premier joueur à citer un nom de fleur commençant par R se verra récompensé d'un jeton de 40 points.

D'autres thèmes peuvent être utilisés comme : les pays, les prénoms, les capitales, les métiers, les célébrités, etc...

La lettre sera retournée, nous passerons à une autre, etc...

Information sur la valeur d'un jeton

La valeur du jeton correspond au nombre de points associé à chaque couleur sur la roue. (Par exemple le violet vaut 20 points, l'orange 100 points, etc)
Les 6 pions plus épais valent 50 points.

Amusez-vous bien...

CE

Roue des énigmes

MONTAGE

Utilisation avec la roue seule :

Couchez le grand chevalet sur le sol. Prendre la roue et positionnez le trou central en face de l'un des trois inserts métalliques en fonction de la hauteur souhaitée.

Vissez la boule rouge au centre. Ensuite montez la traverse réglable du chevalet pour venir la mettre au plus près de la roue (La traverse ne doit pas toucher la roue pour ne pas la freiner). Enfin redressez le chevalet, vérifiez que la roue tourne bien. Fixez le triangle rouge sur la traverse. Vous êtes prêt à jouer...

Attention : Ne pas serrer avec excès la boule rouge de fixation.

Utilisation avec la roue et le support de lettres :

Vous devez suivre les étapes listées ci-dessus (utilisation de la roue seule). Par contre, vous devez forcément fixer la roue sur le premier insert métallique en partant du bas du chevalet.

Une fois que vous avez redressé le chevalet, vous devez ensuite venir glisser le grand support en bois pour les lettres sur la barre supérieure du chevalet.

Utilisation en chevalet simple :

Couchez le chevalet, dévissez la boule rouge au centre de la roue. Redressez le chevalet et déplacez la traverse réglable pour régler la hauteur désirée. Enfin posez le jeu ou cadre sur la traverse.

