

## DÉROULEMENT DE LA FINALE :

Chaque joueur accède à la finale. Chaque finale se déroule en 3 étapes :

Étape 1. Tourner la roue pour déterminer une enveloppe de gains.

Étape 2. Résoudre l'énigme en un temps imparti.

Étape 3. Faire le décompte des gains.

Les gains cumulés à l'issue des 4 manches déterminent l'ordre de passage lors de la finale : c'est le joueur qui a le plus gros gain qui commence (joueur A), puis le joueur ayant le 2e plus gros gain, et ainsi de suite de façon dégressive.

### Étape 1. Tourner la roue

Placez la roue finale sur le support, la face représentant des enveloppes sur le dessus (la face représentant des montants en euros sur le dessous).

Le joueur A tourne la roue. Une fois qu'elle s'est arrêtée, il mémorise la couleur de son enveloppe mais ne regarde pas le montant associé.

### Étape 2. Énigme Finale

Un autre joueur (B) choisit au hasard une carte « Énigme Finale », regarde secrètement la solution, et glisse la carte dans le Tableau Révéléateur.

Du côté « ÉNIGME », il relève les volets dont les numéros sont indiqués en haut à droite de la carte. Puis il fait pivoter le tableau côté « SOLUTION » et soulève les volets correspondant aux lettres les plus utilisées de la langue française à savoir : RSTLN E. Ensuite, du côté « ÉNIGME » du Tableau Révéléateur, il soulève les cases correspondant à ces lettres pour dévoiler leur place dans l'énigme.

Le joueur (A) propose alors 3 consonnes et 1 voyelle de son choix. Sur le côté « SOLUTION » du Tableau, il soulève les 4 volets des lettres qu'il vient de proposer afin de voir si elles sont dans l'énigme ; puis si c'est le cas, il soulève du côté « ÉNIGME » les volets indiqués.

Le joueur B retourne alors le sablier. Le joueur A a le temps du sablier pour faire autant de propositions qu'il le souhaite pour trouver l'énigme. Le joueur B, qui connaît la réponse, annonce lorsque le joueur A a découvert l'énigme. Si le sablier s'arrête alors que A n'a pas trouvé l'énigme, il a perdu sa finale.

### Étape 3. Décompte des gains

A la fin du temps imparti, le joueur A retourne la roue finale pour découvrir le montant associé à son enveloppe.

> Si le joueur A a trouvé l'énigme cachée, il remporte le montant indiqué sur la roue, et le reporte alors dans la case prévue à cet effet sur son feuillet de gains.

> S'il n'a pas trouvé l'énigme, il note « 0 » sur son feuillet de gains.

Chaque joueur joue tour à tour sa finale de la même manière, avec des cartes « Énigmes Finales » différentes.

## FIN DE LA PARTIE

Après la finale, le joueur qui a remporté la plus grosse somme d'argent gagne le jeu.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites tailles pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle proposé. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Un jeu développé et distribué par TFI Games. TFI Games est une marque de TFI Entreprises. TFI Entreprises adhère au programme Eco-emballages. Fabriqué aux Pays-Bas. © 2008 TFI Entreprises. TM & © 2008 Carlton Productions, Inc. All Rights Reserved.



TFI Games - 9, rue Maurice Maillot - 92130 Issy-les-Moulineaux - www.tfigames.fr - SAV : sav@tfigames.fr

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### DÉROULEMENT DES 4 MANCHES :

Chaque manche se déroule en 3 étapes :

Étape 1. L'énigme Rapide : elle permet de gagner des euros et de déterminer le joueur qui prend la main.

Étape 2. L'énigme Longue au cours de laquelle les joueurs proposent des consonnes ou achètent des voyelles pour découvrir l'énigme.

Étape 3. Le décompte des gains.

#### Étape 1. Énigme Rapide

• Fermez tous les volets du Tableau Révéléateur.

Piochez une carte « Énigme Rapide » sur le tas, sans la regarder. Glissez la carte dans le Tableau en faisant attention à ne pas lire l'énigme.

Puis relevez les volets dont les numéros sont indiqués en haut à droite de la carte « Énigme ».



Lors de la 1re manche, c'est le joueur le plus jeune qui commence à soulever un volet. Puis lors des manches suivantes, le joueur qui aura la main pour ouvrir le 1er volet sera celui qui a remporté la manche précédente.

• La phase de rapidité se déroule ensuite de la sorte : chaque joueur soulève tour à tour un volet de son choix jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir trouvé la solution. Il tape alors sur la cible « Rapidité » pour prendre la parole et faire sa proposition.

• Le joueur qui a fait une proposition vérifie secrètement sa réponse en sortant la carte du Tableau Révéléateur.

> Si c'est la bonne réponse, il montre aux autres joueurs la carte afin de valider sa proposition. Il gagne 500 € qu'il inscrit sur son feuillet de gains et prend la main pour l'étape 2. Les autres joueurs inscrivent « 0 » sur leur feuillet de gains.

> Si c'est la mauvaise réponse, il replace la carte dans le Tableau Révéléateur sans donner la solution aux autres joueurs, et n'a plus le droit de répondre. Les joueurs restants continuent à soulever les volets jusqu'à ce que l'un d'eux trouve la bonne réponse.

#### Étape 2. Énigme Longue

• Fermez tous les volets du Tableau Révéléateur. Piochez une carte « Énigme Longue » sur le tas, sans la regarder. Glissez-la dans le Tableau de manière à ce que personne ne puisse lire l'énigme. Puis relevez les volets dont les numéros sont indiqués en haut à droite de la carte.

• Placez la roue correspondant à la manche en cours sur le support.

• Le joueur qui a pris la main lors de l'énigme Rapide commence. Puis l'ordre de passage suivra le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a la main a le choix entre 3 actions :

##### ••• Tourner la roue :

• Le joueur peut tomber sur différents types de cases :

- Case « Argent » avec une valeur en € : le joueur propose alors une consonne (les voyelles s'achètent ; voir plus loin) qu'il pense être présente dans l'énigme. Le joueur fait alors pivoter le Tableau côté « SOLUTION » et soulève le volet correspondant à la consonne qu'il a proposée.

> S'il y a écrit « NON » derrière le volet, cela signifie que la consonne ne figure pas dans l'énigme. Le joueur perd la main.

> Si des numéros apparaissent, c'est que la consonne est présente dans l'énigme. Les volets du Tableau Révéléateur correspondant à ces numéros doivent alors être soulevés côté « ÉNIGME », afin de révéler le ou les emplacements de la lettre dans l'énigme. Le joueur gagne alors la somme indiquée par la roue, multipliée par le nombre de fois où la lettre apparaît. Il inscrit ses gains sur son feuillet dans la partie « Gains consonnes ».



## RÈGLE DU JEU

DE 2 À 6 JOUEURS - DÈS 8 ANS - 30 MINUTES

## MATÉRIEL

• 4 Roues « Manches » (Manches 1 et 2 imprimées en recto-verso ; idem pour les Manches 3 et 4)

• 1 Roue « Finale » + 1 support à assembler ou poser les roues

• 1 Tableau Révéléateur d'énigmes + son pied rotatif

• 21 cartes « Énigmes Rapides » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache

• 35 cartes « Énigmes Longues » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache

• 11 cartes « Énigmes Longues Manche 2 »

• 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache

• 6 cartes « Énigmes Finales » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache

• 1 Cible « Rapidité »

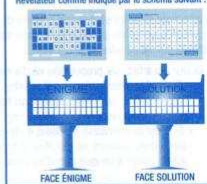
• 1 Sablier

• 1 Bloc Gains

• 1 Règle du jeu

### UTILISATION DU TABLEAU RÉVÉLÉATEUR

Reprenez les cartes Énigmes dans le tableau Révéléateur comme indiqué par le schéma suivant :



## PRINCIPE DU JEU

Tournez la Roue de la Fortune comme si vous étiez sur le plateau télévisé ! La chance sera-t-elle de votre côté ?

Prenez la main en découvrant l'énigme Rapide, puis tournez la roue. Choisissez une consonne ou achetez une voyelle, et creusez-vous les méninges pour résoudre les énigmes Longues et tenter, en quatre manches, de remporter le maximum de gains jusqu'à la finale ! Mais attention aux cases « Banqueroute », « Passe »...

## PRÉPARATION

• Posez au centre de la table la cible « Rapidité » et le sablier.

• Chaque joueur prend un feuillet de gains et se munit d'un crayon.

• Prenez le support de la roue et placez-y la roue de la 1re manche, face « Manche 1 » sur le dessus.

• Placez le Tableau Révéléateur sur son pied rotatif, fermez bien tous les volets, et installez-le sur la table de manière à ce qu'il soit bien visible par tous les joueurs.

• Prenez le tas de cartes « Énigmes Rapides » et mélangez les cartes. Faites de même avec le tas de cartes « Énigmes Longues » et « Énigmes Longues Manche 2 » et placez-les en trois tas sur la table, en posant sur chaque tas la carte cache associée.

• Munissez-vous d'une calculatrice si besoin.

Exemple : Vous tentez de découvrir une Énigme Longue.

Le premier joueur tourne la roue et tombe sur 100 €. Il propose un M.

Il fait alors pivoter le Tableau côté « SOLUTION » et soulève le volet M sous lequel sont inscrits les numéros 4 et 13. Cela signifie que la lettre M apparaît 2 fois dans l'énigme sous les cases 4 et 13.

Il tourne alors le tableau du côté « ÉNIGME », et ouvre les cases n°4 et n°13. Il gagne 2 x 100 € pour les deux « M » découverts, et inscrit cette somme sur son feuillet de gains.

- Case 10 000 € : le joueur remporte la somme de 10 000 € si la consonne qu'il a proposée est présente dans l'énigme, mais contrairement aux autres cases en euros, cette somme ne se multiplie pas par le nombre de consonnes identiques présentes dans l'énigme !

- Case 0 € : le joueur peut faire une proposition de consonne, mais cela ne lui rapporte aucun gain.

- Case BANQUEROUTE : le joueur perd tous les gains accumulés lors de cette manche. Il les barre sur son feuillet de gains. La main passe au joueur suivant.

- Case PASSE : la main passe au joueur suivant.

- Case VOYAGE : le temps d'un sablier, tous les joueurs se lèvent, se mélangent et changent de place (en conservant leur feuillet de gains). Le joueur qui est tombé sur cette case conserve la main. La partie reprend son cours dans le nouvel ordre de placement des joueurs.

- Case CAVERNE : le joueur remporte le montant associé en euros et rejoue.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

##### ••• Acheter une voyelle :

• Avant de tourner la roue, le joueur peut décider d'acheter une voyelle à condition de disposer d'une somme minimum de 200 €. Il note alors « -200 € » sur son feuillet de gains dans la partie « Achat de voyelle ».

• Comme pour les consonnes, le joueur retourne le Tableau côté « SOLUTION » et soulève le volet correspondant à la voyelle choisie.

> Si la voyelle est présente, le joueur soulève les cases correspondantes sur le Tableau Révéléateur côté « ÉNIGME ». Même si la même voyelle apparaît plusieurs fois dans l'énigme, le joueur ne paye qu'une seule fois 200 €.

> Si la voyelle n'est pas présente, le joueur perd la main et c'est au suivant de jouer.

##### ••• Faire une proposition de réponse à l'énigme :

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

• Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

• Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.

• Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révéléateur.

> Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.

> S'il se trompe, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

