

Enigmo

Quel mot se cache derrière les volets?

Un jeu de lettres et de déduction pour toute la famille à partir de 9 ans.

Nombre de joueur: 2 à 4

Contenu: 1 sabot avec 10 volets numérotés de 1 à 10 et une roulette à monter
77 cartes recto-verso
2 dés
1 carnet de scores
1 crayon
1 règle

Remarque : Il est conseillé de laisser quelques cartes hors du boîtier pour que la roulette puisse tourner parfaitement lorsque l'on change de carte.

Avant de commencer

Placer le sabot de manière à ce que chaque joueur puisse voir les volets.

Puis, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de tours qu'ils joueront ou le nombre de points à atteindre pour gagner (par exemple, 20 tours ou 200 points).

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à deviner le mot qui se cache derrière les volets. Plus il y a de volets fermés, moins il y a d'indices et plus le nombre de points marqués est élevé. Mais attention ! Il peut s'agir d'un nom propre ou commun

de 8 à 10 lettres, composé ou non... Alors, il faut ouvrir le volet... et le bon !

Déroulement de la partie

Chaque joueur lance un dé ; celui qui obtient le résultat le plus élevé commence.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ouvrir un ou deux volets

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés. Selon le résultat obtenu, il peut, au choix :

- Ouvrir le volet correspondant à la somme des deux dés ;
- Ouvrir le volet correspondant à la différence entre les deux dés ;
- Ouvrir les 2 volets correspondant à chacun des deux dés, mais uniquement s'ils étaient tous les deux fermés.

Remarques concernant le joueur dont c'est le tour :

- Il doit toujours utiliser les points des deux dés ; il ne peut pas en laisser un de côté.
- S'il peut ouvrir un volet, il est obligé de le faire.
- Si les deux dés indiquent la même valeur, il ne peut faire que la somme ou ouvrir le volet "0".
- Si la somme des deux dés est supérieure à 9, il ne peut pas les additionner.
- Si tous les volets qu'il peut ouvrir le sont déjà, tant pis ! Il n'a pas d'indice supplémentaire !

Proposer un mot

Après avoir ouvert 1 ou 2 volets (ou même parfois aucun), le joueur peut proposer un mot :

- S'il n'a pas d'idée, il n'est pas obligé de le faire ; il passe et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.
- S'il décide de proposer un mot, les chiffres inscrits sur les volets encore fermés sont alors additionnés et le joueur annonce le mot qu'il pense avoir trouvé.

Important : S'il est sûr de lui, un joueur n'est pas obligé de lancer les dés et peut proposer tout de suite un mot pour marquer davantage de points.

Tous les volets sont ensuite ouverts pour dévoiler le mot : Si le joueur a trouvé la bonne réponse, il marque ces points, sinon ils sont déduits de son score.

Remarque : Si le mot est inscrit en rouge, les points sont doublés, positivement... ou négativement.

Changer de carte

Une fois qu'un mot a été dévoilé, refermer tous les volets.

Pour extraire la carte, tourner la roulette vers le bas, puis retourner la carte (la tête en bas ou recto-verso) avant de la remettre derrière les autres.

La partie reprend là où elle s'était interrompue :

C'est au joueur assis à gauche de celui qui vient de proposer un mot (bon ou mauvais) de lancer les dés pour tenter de deviner ce nouveau mot.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'on atteint le score ou le nombre de tours fixés en début de partie. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.