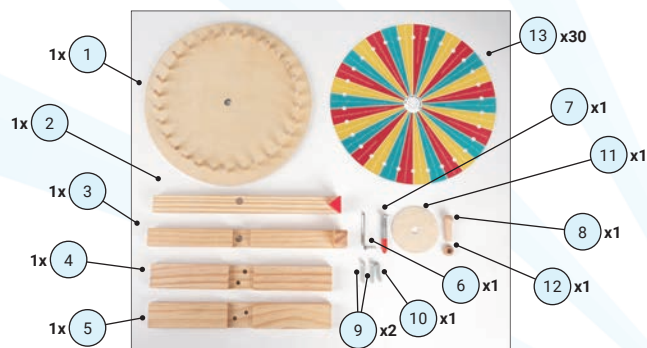


CONTENU DU JEU

- 30 roues recto/verso
- 1 roue en bois à assembler (voir schéma de montage ci-contre)



Chaque roue a un numéro de 1 à 60 (voir liste des roues en page 3).

Il existe 5 types de roues, la couleur au centre indique le type de roue :

- 1• (Centre **blanc**) › Roues actions et vérités
- 2• (Centre **vert**) › Roues des mimes ou dessins
- 3• (Centre **bleu**) › Roues des défis : individuels, en duels ou collectifs
- 4• (Centre **orange**) › Roues bonus, 10 mini jeux indépendants
- 5• (Centre **violet**) › Roue des vérités adulte

MISE EN PLACE DU JEU

Sortez la roue et placez-la au centre de la table.

Les joueurs choisissent librement ensemble 6 roues parmi les 60 pour toute la partie (voir liste des roues en page 3).

Suggestion :

- Pour les enfants, prenez 2 roues « action et vérité » + 2 roues « défis » + 2 roues « mimes et dessins ». Alternez les roues « vérité » et les roues « duels ».

- Pour les adultes prenez 1 roue « actions et vérité », 3 roues « défis », 1 roue « vérité » et 1 roue « bonus » et installez-les dans l'ordre de votre choix pendant la partie.

COMMENT JOUER ?

1. Chaque joueur commence avec 3 vies, dès qu'un joueur n'a plus de vie, il est éliminé de la partie. Le plus jeune joueur commence.

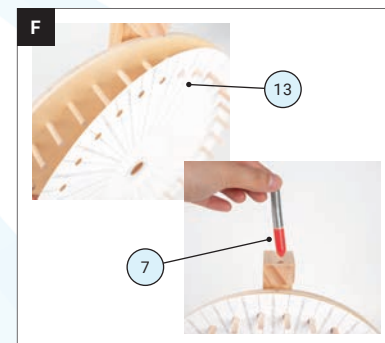
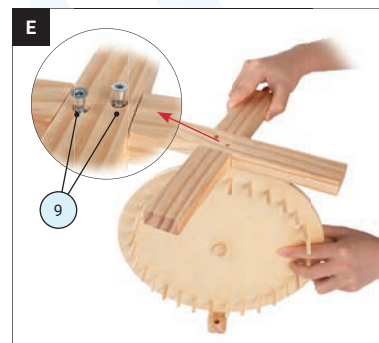
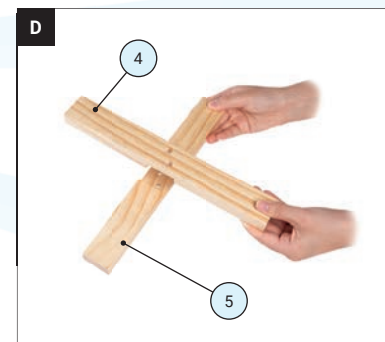
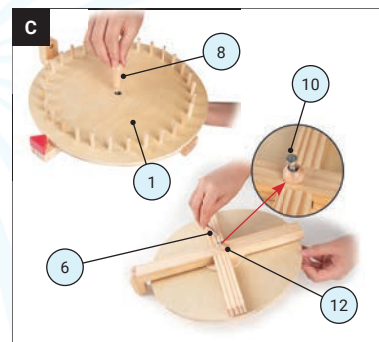
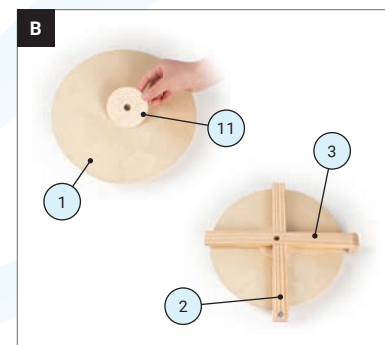
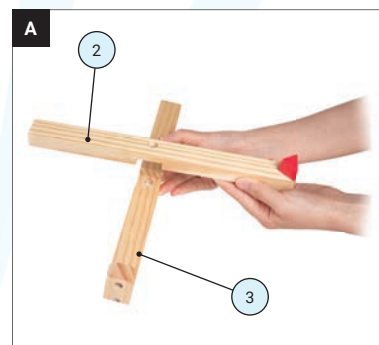
2. Les joueurs tournent la roue chacun leur tour et lisent la question ou l'action indiquée par la flèche rouge puis la réalisent. Chaque joueur tourne chaque roue 2 fois sauf pour les roues Bonus (voir page 2).

3. Une fois que tout le monde a tourné chaque roue 2 fois, vous devez changer de roue.

4. Quand tous les joueurs ont tourné chacune des 6 roues 2 fois, soit 12 fois en tout pour une partie, comptez le nombre de vies de chaque joueur.

5. La personne avec le plus de vies est le grand gagnant.

SCHÉMA DE MONTAGE



Assemblage par un adulte requis.

DESCRIPTION DES 60 ROUES (voir page 3).

Il existe 5 types de roues différentes dans le jeu parmi les 60 Roues.

1• (Centre blanc) • Roues actions et vérités. Roues numéro 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12 / 13 / 14

Le joueur tourne la roue et répond honnêtement à la question si c'est une «vérité» ou «fais l'action» indiquée.

Pour les questions vérités: les autres joueurs votent et si la réponse a été convaincante et honnête, le joueur gagne une vie sinon il en perd une.

Pour les actions, il y en a 3 types:

1. Les actions individuelles: celles qui sont à faire uniquement par le joueur qui a tourné la roue. Il gagne une vie si les autres joueurs valident son action.

2. Les duels: le joueur défie un joueur de son choix pour faire l'action avec lui. Une fois réalisée, les autres joueurs désignent le gagnant qui remporte une vie.

3. Les actions collectives: celles qui impliquent tous les joueurs comme le mime ou le dessin. Celui qui trouve et celui qui fait l'action gagnent une vie. Tous les autres en perdent une.

2• (Centre vert) • Roues des mimes ou dessins. Roues numéro 15 / 16 / 17 / 18 / 19 / 20

Dessin: chaque joueur se munit d'une feuille et d'un crayon et commence avec 3 vies. Tournez la roue et chaque joueur fait le dessin indiqué par la roue. Tous les joueurs votent pour le meilleur dessin objectivement. Le joueur qui a fait le meilleur dessin gagne une vie, les autres en perdent une. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur le meilleur dessin, tous les joueurs perdent alors une vie.

Le dernier joueur en jeu remporte 2 vies qu'il ajoute à ses vies gagnées précédemment. Vous pouvez faire le défi en équipe. Les autres joueurs ne perdent pas de vie.

Mime: Vous avez la possibilité de faire un mime à la place du dessin. Dans ce cas, faites en sorte que chaque joueur lors de son tour soit le seul à voir ce qu'il doit mimer (tournez la roue face à vous). Si personne ne trouve le mime, tous les joueurs perdent tous une vie. Sinon, celui qui a trouvé et celui qui a fait le mime gagnent une vie.

3• (Centre bleu) • Roues des défis : individuels, en duels ou collectifs. Roues numéro 31 / 32 / 33 / 34 / 35 / 36 / 37 / 38 / 39 / 40 / 41 / 42 / 43 / 44 / 45 / 46 / 47 / 48

Il y a **des actions individuelles**, le joueur doit faire une action ou répondre à une question, **des duels** qui impliquent 2 joueurs et **des actions collectives** qui impliquent tous les joueurs selon la roue «**Défis**» choisie.

Certaines roues contiennent uniquement des questions de culture générale. Le joueur doit **répondre à une question** lors de son tour, s'il répond correctement il gagne une vie sinon il en perd une (*réponse aux questions en page 3, 4, 5 et 6*).

4• (Centre orange) • Roues bonus, 10 mini jeux indépendants. Roues numéro 21 / 22 / 23 / 24 / 25 / 26 / 27 / 28 / 29 / 30

Ce sont des jeux indépendants que vous pouvez intégrer dans la partie. Le gagnant de la roue « Bonus » remporte 5 vies qu'il ajoute à ses vies gagnées précédemment. (voir *EXPLICATION DES ROUES BONUS CI-CONTRE*). →

5• (Centre violet) • Roue des vérités adulte. Roues numéro 49 / 50 / 51 / 52 / 53 / 54 / 55 / 56 / 57 / 58 / 59 / 60

Le joueur répond à la question **le plus sincèrement possible**. Ensuite, il y a un vote entre les autres joueurs pour juger la réponse du joueur. Si la majorité lève la main, le joueur gagne une vie sinon il en perd une.

FIN DE PARTIE

Après avoir tourné 2 x les 6 roues, faites un classement général. **Celui qui a le plus de vies remporte la partie.**

En cas d'égalité, une roue défis est choisie par les gagnants pour une dernière épreuve de mort subite. Chacun des gagnants démarre avec aucune vie, vous gagnez une vie par bonne réponse lors de votre tour, le premier joueur qui récolte 3 vies est le grand gagnant du jeu. Le plus jeune commence.

Maintenant, vous êtes prêt à jouer à **EN ROUE LIBRE** avec vos amis et votre famille ! Amusez-vous bien !

EXPLICATION DES ROUES BONUS

Quelque soit les roues bonus choisies, vous ne perdez qu'une vie en cas d'échec du mini jeu. Le gagnant ajoute des vies à celles qu'il a gagné précédemment.

(21) • La roue de la forme et (22) • La roue du Yoga :

Avant de commencer, il est recommandé de faire un petit échauffement pour relever les défis de cette roue. **L'entreprise décline toute responsabilité en cas de crampes, de courbatures ou de tout autre problème physique qui pourrait survenir pendant ou après l'utilisation de cette roue.** Tournez la roue et réalisez le défi indiqué 2 fois, 4 ou 6 fois selon votre condition physique. Les joueurs votent après l'action pour savoir si le joueur qui a fait son défi gagne 1 vie, le premier qui gagne 3 vies gagne, changez alors de roue.

(23) • La roue du Casino :

Chaque joueur commence la partie avec 5 vies. En début de tour, chaque joueur parie un nombre de vies, minimum 1 vie sur une couleur ou sur des nombres pairs ou impairs ou sur un seul numéro. Tournez ensuite la roue et voyez sur quelle case elle s'arrête indiquée par la flèche rouge. Si vous avez obtenu la bonne couleur ou le bon nombre ou pair ou impair, vous gagnez le nombre de vies parié lors du tour, sinon vous perdez le nombre de vie parié. Si vous avez obtenu le bon numéro, vous gagnez la partie. Tournez la roue jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur en jeu. Il remporte alors 5 vies.

(24) • La roue de la fortune :

Tournez 5 fois la roue, celui qui a le plus d'argent au bout de 5 essais remporte la partie et gagne 4 vies qu'il ajoute à ses vies gagnés précédemment.

(25) • La roue des 1000 euros :

Chaque joueur tourne la roue plusieurs fois, la flèche rouge indique une valeur, additionnez-les au fur et à mesure que vous tournez la roue. Le 1er qui arrive à une valeur supérieure à 1000 € remporte la partie et gagne 2 vies.

(26) et (38) • En roue libre :

Créez votre propre roue, écrivez ce que vous voulez dessus selon vos envies.

(27) • La vie à deux :

Tournez plusieurs fois la roue avec votre partenaire et faites les actions suivantes pendant 1 semaine (si vous le souhaitez). Retournez à nouveau la roue si vous tombez plusieurs fois sur la même case. Le premier joueur qui arrive à 20 points gagne 5 vies qu'il ajoute à ses vies gagnés précédemment.

(28) • La roue de la nourriture :

Tournez la roue et créez votre menu idéal. Le gagnant est celui qui aura le plus de points sur son menu avec obligatoirement une entrée, un plat et un dessert. Tournez la roue à 6 reprises maximum. Le vainqueur gagne 2 vies.

(29) • La roue du grand BAC :

Mode enfant : Les joueurs démarrent la partie avec 3 vies. Chacun tourne la roue une fois lors de son tour et doit donner **4 mots** commençant par la lettre de la roue. Par exemple, si le joueur tombe sur la lettre **A**, il va trouver 4 mots tels que **Avion, Amour, Arbre, Art**. Le joueur perd une vie dès qu'il se trompe si le mot qu'il donne ne commence pas par la lettre indiquée par la flèche sur la roue. Le dernier en jeu remporte la partie et **gagne 5 vies** qu'il ajoute à ses vies gagnées.

Mode Adulte : Les joueurs démarrent la partie avec 3 vies. Chaque joueur tourne la roue une fois lors de son tour pour avoir une lettre puis la tourne une seconde fois pour avoir le thème associé sur lequel le joueur devra trouver un mot. Par exemple, le joueur tourne la roue et la flèche indique la lettre **P**, il retourne une seconde fois la roue et tombe sur le **thème Poisson ou oiseaux en P** il donne le mot **Pie**. Le premier qui récolte **6 vies** remporte le jeu et les ajoute à ses vies gagnées.

(30) • La roue du bruit enfant :

Chaque joueur démarre la partie avec 3 vies et chaque joueur tourne la roue à 3 reprises pour choisir ses 3 sons. Tous les joueurs voient les sons à imiter par les autres joueurs sur la roue. Le joueur le plus jeune fait un de ses 3 sons pour commencer puis appelle un des autres joueurs avec son propre son. Le joueur devra se reconnaître en reproduisant le son en question et il devra appeler un autre joueur avec un de ses 3 sons. Dès qu'un joueur se trompe, il perd une vie. Le dernier en jeu gagne et remporte 5 vies qu'il ajoute à ses vies gagnés précédemment.