

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Armand Jammot

**LE MOT LE PLUS LONG
LE COMPTE EST BON**

NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu à compartiments.
- 1 sabot avec couvercle pour les cartes.
- 110 cartes-lettres.
- 1 tapis de jeu.
- 1 roulette à 3 chiffres.
- 24 plaquettes chiffres et nombres.
- 1 carnet de marque pour 2 à 6 joueurs.
- 1 sablier (durée d'écoulement 45 s).
- 1 crayon.
- 1 livret.

Ce coffret contient tous les éléments nécessaires pour jouer "aux chiffres et aux lettres", telle l'émission présentée à la télévision. Il permet également de jouer séparément aux deux célèbres jeux :

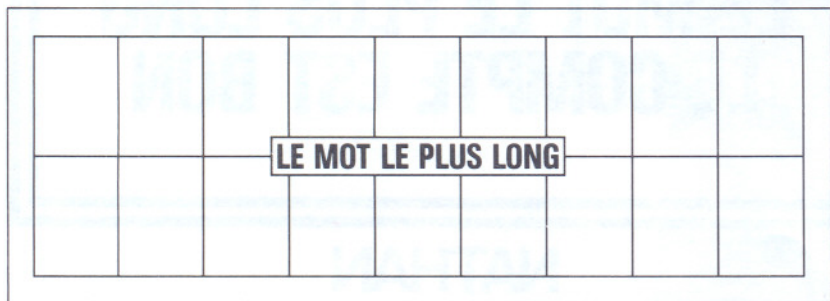
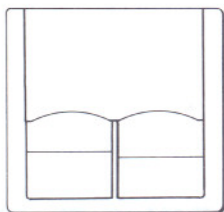
- Le mot le plus long.
- Le compte est bon.

Pour ces jeux, des variantes simplifiées sont proposées aux jeunes joueurs.

1. LE MOT LE PLUS LONG

Matériel utilisé

- Le tapis de jeu comportant 18 cases.
- Le sabot avec couvercle.
- Les 110 cartes-lettres : 70 consonnes, 40 voyelles.
- Le sablier.
- Le carnet de marque.
- Le crayon.



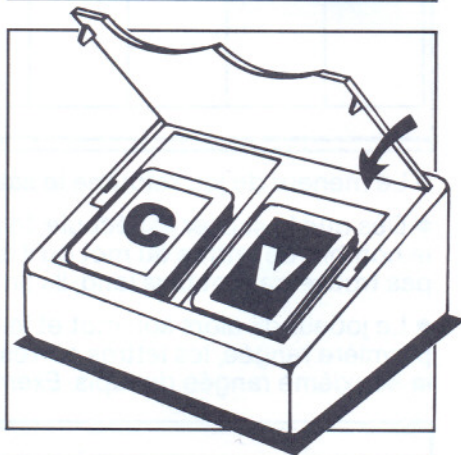
PRÉPARATION DU JEU

- Les joueurs inscrivent leurs initiales en haut de la feuille de marque.
- Sortir le sabot de la boîte.
- Prendre le paquet de cartes-lettres, séparer les consonnes des voyelles.
- Battre les cartes de chaque paquet et les placer dans les cases respectives du sabot, faces cachées.

| DES CHIFFRES ET DES LETTRES | | | | | |
|-----------------------------|----|----|----|--|--|
| INITIALES DES JOUEURS | | | | | |
| SU | ZV | AH | JD | | |
| | | | | | |
| | | | | | |



- Vérifier que les cartes glissent bien, puis abaisser le couvercle du sabot en appuyant pour le bloquer.
- Placer le tapis de jeu devant les joueurs, visible de tous.
- Poser le sablier dans le trou prévu à cet effet (voir p.6).



BUT DU JEU

Composer le mot le plus long à partir de 9 lettres, consonnes ou voyelles, tirées au hasard.

Les mots acceptés

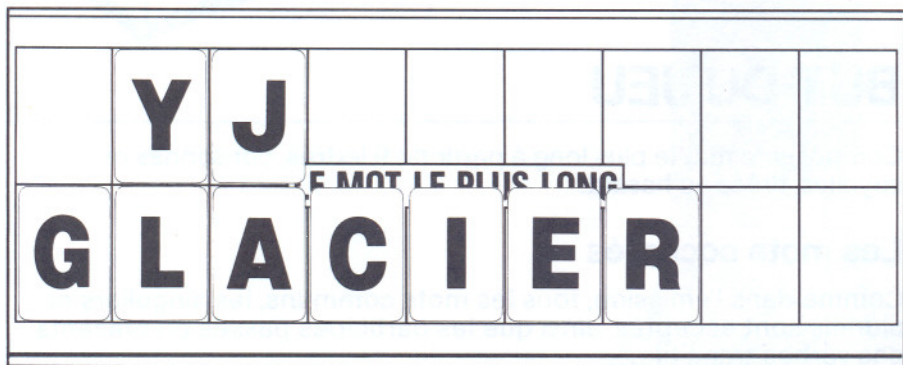
Comme dans l'émission, tous les mots communs, les singuliers et pluriels sont acceptés, ainsi que les participes passés ou présents des verbes transitifs.

RÈGLE DU JEU

- Au départ, les joueurs décident d'un nombre de tirages de lettres et de la durée de la partie.
- L'un des joueurs est désigné comme meneur de jeu. Il participe au jeu comme les autres.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune joueur commence.
- Chaque joueur à son tour demande "consonne" ou "voyelle" ; le meneur de jeu tire au fur et à mesure les cartes demandées et les pose, lettres visibles, sur la première rangée du tapis jusqu'à ce que 9 lettres soient alignées.



- Le meneur de jeu retourne le sablier.
- Dès que le sablier est écoulé, le joueur dont c'est le tour annonce le nombre de lettres du mot qu'il a trouvé. Si les autres joueurs n'ont pas trouvé de mot plus long, ils annoncent "pas mieux!".
- Le joueur dit alors son mot et le meneur de jeu prend, dans la première rangée, les lettres correspondantes et "écrit" ce mot sur la deuxième rangée du tapis. *Exemple* : **GLACIER**.



● Si un ou plusieurs joueurs ont trouvé un mot plus long, ils annoncent le nombre de lettres de leur mot. Celui qui a le plus grand nombre de lettres dit son mot (en cas d'ex aequo, le joueur situé le plus à gauche de celui dont c'est le tour a la parole). Le meneur de jeu "écrit" le mot proposé sur la deuxième rangée du tapis.

Vérification du mot proposé

Le mot proposé est alors vérifié dans le dictionnaire.

Attribution des points

1. **Si le mot est valable** (voir § les mots acceptés page 3), le joueur qui l'a proposé marque le nombre de points correspondant au nombre de lettres du mot.

2. **Si le mot n'est pas valable**, le joueur qui l'a proposé ne marque rien et chacun des autres joueurs marque le nombre de points correspondant au nombre de lettres du mot non valable.

● Dès qu'un mot est formé et accepté, les neuf cartes-lettres tirées sont écartées du jeu.

● Le joueur qui a annoncé en premier au tour précédent devient meneur de jeu et tire les cartes au hasard selon la demande des joueurs.

● Puis c'est au joueur suivant d'annoncer son mot et la partie se poursuit comme indiqué précédemment.

Nota : si les joueurs ne peuvent former de mot avec les 9 lettres posées, le meneur de jeu procède à un nouveau tirage.

LE GAGNANT

Quand le temps de la partie déterminé au départ s'est écoulé, les joueurs additionnent leurs points. Celui qui en a le plus a gagné.

Pour les plus jeunes

Le jeu se déroule comme précédemment indiqué, mais les joueurs ne tirent que 7 lettres et le temps de réflexion est doublé : 2 sabliers, soit 1'30".

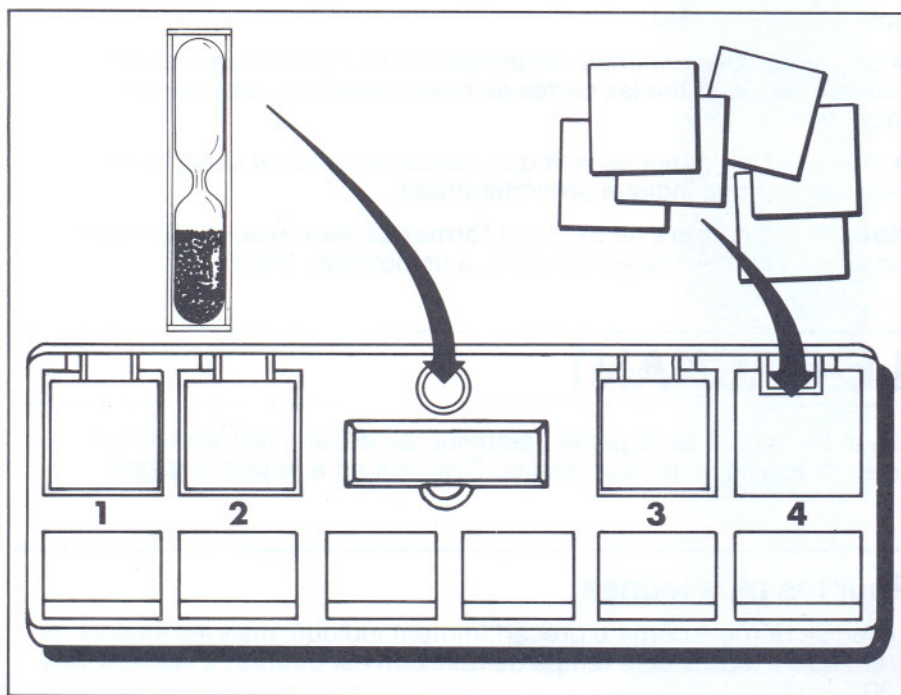
2. LE COMPTE EST BON

Matériel utilisé

- Le plateau de jeu à compartiments.
- La roulette.
- Les 24 plaquettes chiffres et nombres.
- Le sablier.
- Le carnet de marque.
- Le crayon.

PRÉPARATION DU JEU

- Les joueurs inscrivent leurs initiales en haut de la feuille de marque.
- Sortir le plateau de jeu à compartiments et la roulette et les disposer au milieu des joueurs, bien visibles de tous.
- Prendre les 24 plaquettes chiffres et nombres, les mélanger et en placer 6, faces cachées, dans chaque compartiment numéroté du plateau de jeu.
- Placer le sablier dans le trou prévu à cet effet .



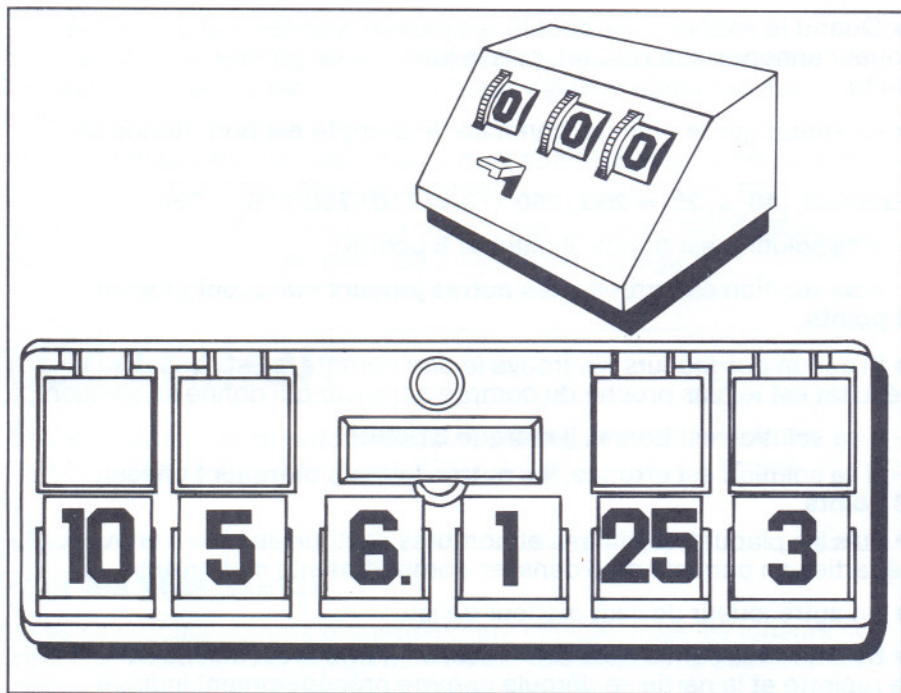
BUT DU JEU

Trouver le résultat affiché par la roulette, ou s'en approcher le plus possible, en additionnant, soustrayant, multipliant ou divisant les 6 nombres ou chiffres tirés au hasard.

RÈGLE DU JEU

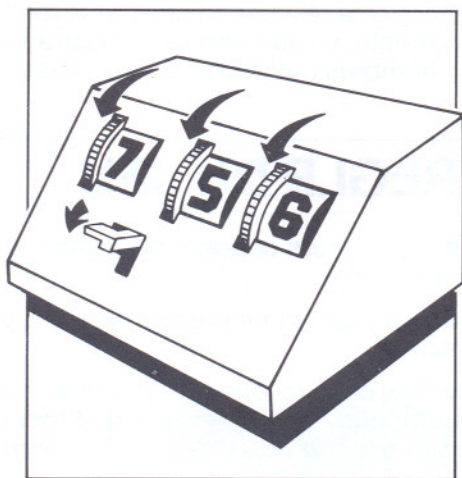
- Les joueurs décident du nombre de points à atteindre ou de la durée de la partie.
- Ils désignent un meneur de jeu. Celui-ci participe au jeu comme les autres.
- Puis chaque joueur, à son tour, indique au meneur de jeu dans quel compartiment numéroté il doit tirer une plaquette chiffre : soit "premier", soit "deuxième", "troisième" ou "quatrième".
- Le meneur de jeu aligne, faces visibles, dans les compartiments de la première rangée du plateau de jeu, les 6 plaquettes ainsi tirées.

Exemple



RÈGLE DU JEU (suite)

● Puis il fait tourner les trois bandes chiffrées de la roulette et les bloque en appuyant sur la touche située devant.



● Si le zéro apparaît dans la colonne des centaines, le meneur de jeu fait tourner à nouveau la bande chiffrée des centaines, puis bloque les trois chiffres.

Les trois chiffres sortis indiquent le compte à trouver.

Exemple : 756.

● Le meneur de jeu retourne le sablier. Les joueurs ont 45 secondes pour trouver le compte ou un compte approché.

● Quand le sablier s'est écoulé, les joueurs s'arrêtent et le premier joueur annonce son résultat, puis le joueur à sa gauche, et ainsi de suite.

● Le joueur qui, le premier, annonce "le compte est bon" donne sa solution :

Exemple : $10 \times 25 = 250$; $250 \times 3 = 750$; $750 + 6 = 756$

– si sa solution est bonne, **il marque 6 points** ;

– si sa solution est erronée, **les autres joueurs marquent chacun 6 points.**

● Si aucun des joueurs n'a trouvé le bon compte, c'est celui dont le résultat est le plus proche du compte à trouver qui donne sa solution :

– si sa solution est bonne, **il marque 3 points** ;

– si sa solution est erronée, **les autres joueurs marquent chacun 3 points.**

● Puis les plaquettes chiffres et nombres sont mélangées à nouveau et réparties en paquets de 6 dans les compartiments numérotés.

● Un autre joueur devient meneur de jeu.

● 6 plaquettes sont à nouveau tirées, un nombre est affiché sur la roulette et la partie se déroule comme précédemment indiqué.

-
- Les points acquis à chaque tour par les joueurs sont notés au fur et à mesure sur la feuille de marque.
 - Quand les joueurs ont atteint le nombre de points fixé au début de la partie, ou quand le temps déterminé au départ s'est écoulé, les joueurs totalisent leurs points.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.

Pour les plus jeunes

La partie se déroule comme indiqué ci-dessus, mais le chiffre des centaines n'est pas utilisé et est bloqué sur zéro ; les joueurs ne tirent que 4 plaques.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

- Les joueurs jouent aux deux jeux précédents, alternativement :
 - à 2 joueurs : 2 fois aux lettres, 1 fois aux chiffres ;
 - à 3 joueurs : 3 fois aux lettres, 1 fois aux chiffres ;
 - à 4, 5, 6 joueurs : 2 fois aux lettres, 1 fois aux chiffres.
- Le meneur de jeu reste le même pour un tour de jeu, c'est-à-dire, à 2 joueurs : 2 fois aux lettres, 1 fois aux chiffres.
- Pour des joueurs plus jeunes, le jeu de lettres ne comporte que 7 lettres, et le jeu de chiffres n'utilise que 4 plaquettes avec un compte à trouver de 2 chiffres.
- Les points sont comptabilisés sur la même feuille de marque.

Le gagnant est le joueur qui, à l'issue du nombre de tours déterminé en début de partie, totalise le plus de points.



NATHAN

© 1987 ARMAND JAMMOT -

Antenne2

JEUX NATHAN S.A. PARIS FRANCE.

Droits réservés pour tous pays.

Made in France.

01/01/1987

055 080