

# 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 :

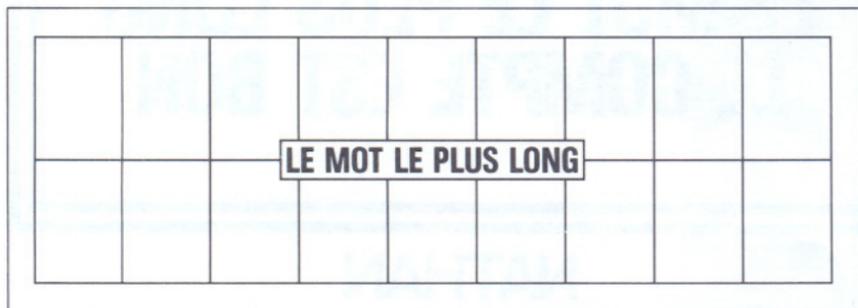
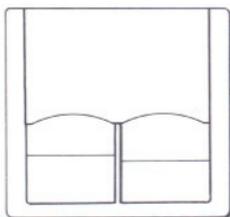
- Le mot le plus long.
- Le compte est bon.

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.

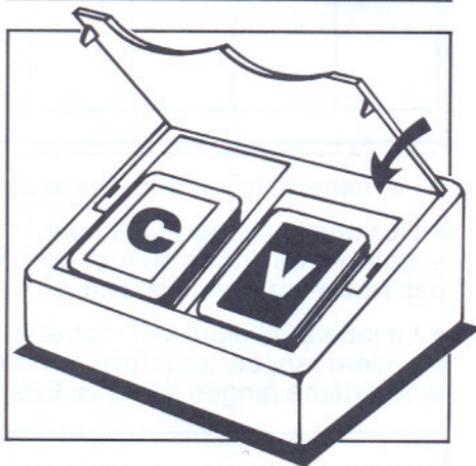


# PRÉPARATION DU JEU

- 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.



- 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

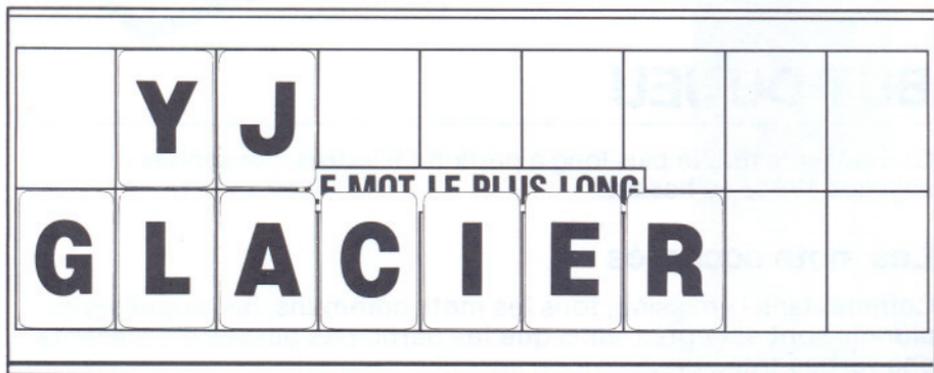
Comme dans l'émission, tous les mots communs, les singuliers et pluriels sont acceptés, ainsi que les participes passés ou présents des verbes transitifs.

# 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".

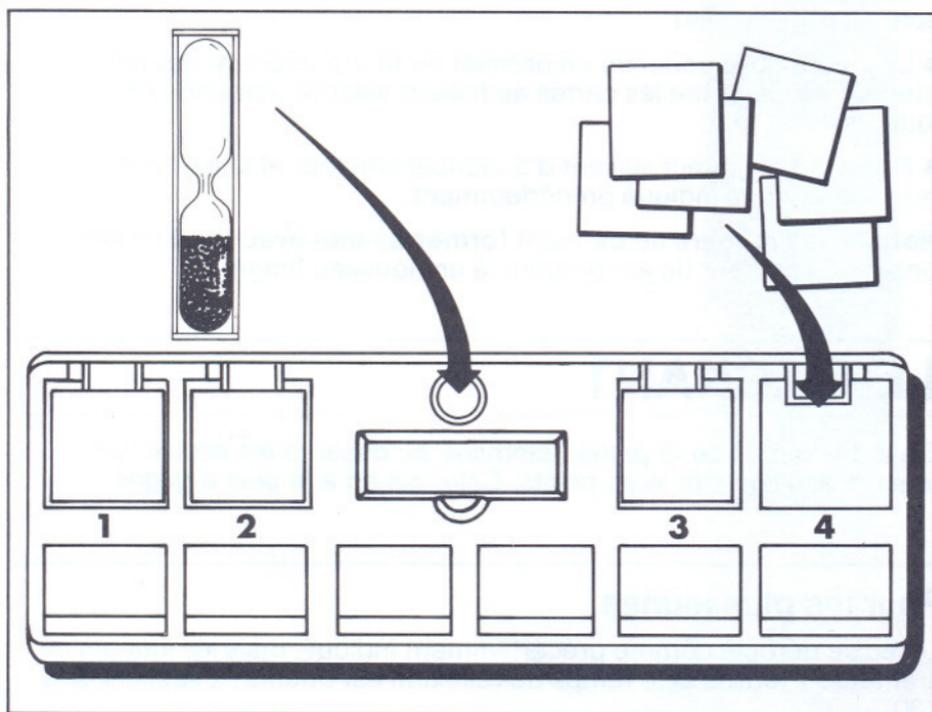
## 2. LE COMPTE EST BON

### 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 .



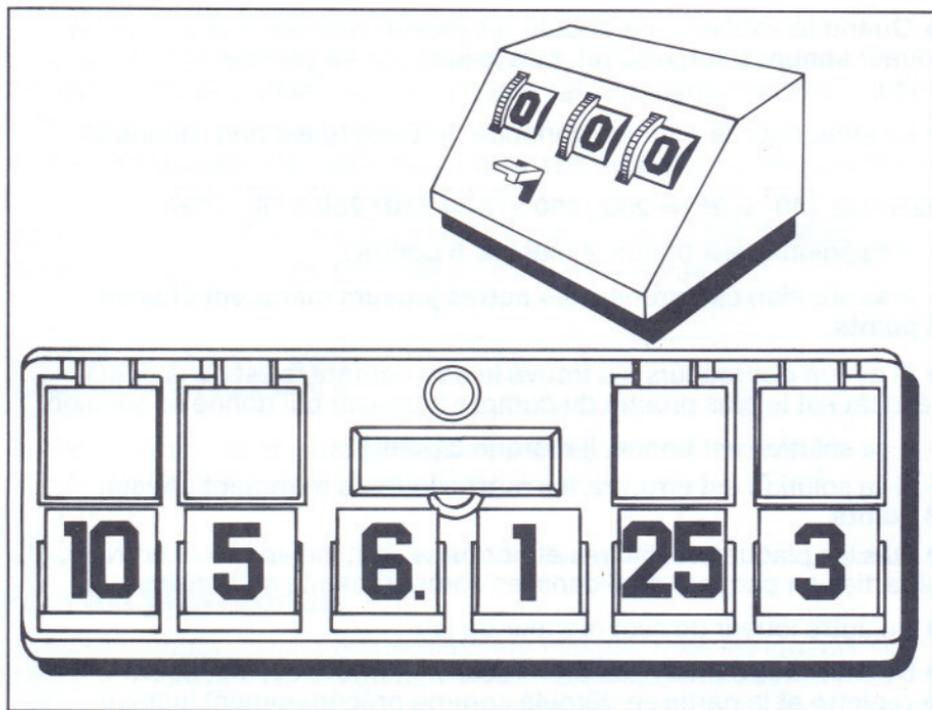
# BUT DU JEU

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

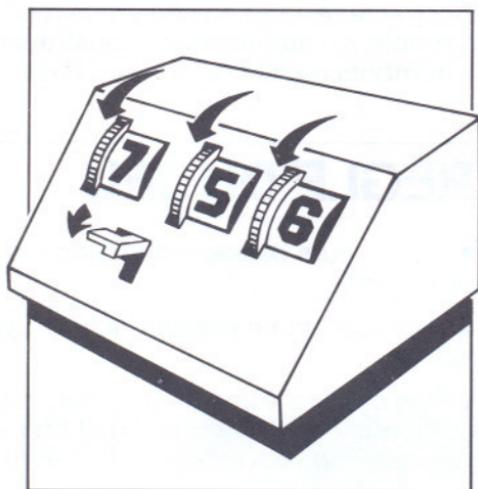
- Les joueurs décident du nombre de points à atteindre ou de la durée de la partie.
- Ils désignent un meneur de jeu. Celui-ci participe au jeu comme les autres.
- Puis chaque joueur, à son tour, indique au meneur de jeu dans quel compartiment numéroté il doit tirer une plaquette chiffre : soit "premier", 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