

- NB.** Les 2 jeux de lettres qui suivent se jouent avec
- 2 grilles du style du combat naval, marquées de A à K et de 1 à 11 ;
 - des lettres portant chacune une valeur ;
 - des cases noires et des jokers ;
 - un sachet pour y puiser les lettres ;
 - un ravier de rangement des lettres dans la boîte de jeu .

La répartition des lettres n'est pas la même qu'au scrabble .

MAXIMOT

se joue à 2 joueurs . Mettre les lettres dans le sachet, après avoir retiré les jokers .

Règle du jeu

Chaque joueur prend une grille et puise dans le sac 35 lettres qu'il dispose devant lui sur la table . Il doit composer le mot le plus long possible, qu'il placera sur la grille en partant de A1 .

Pour les mots de plus de 7 lettres, chacune des lettres en plus aura une valeur supplémentaire de 5 points, qui viendra s'ajouter à la valeur marquée sur la lettre .

Lorsque les deux joueurs ont mis en place le premier mot sur leur grille respective, on compte et l'on inscrit alors la valeur de ce mot, en totalisant la valeur de chaque lettre et en y ajoutant la prime attachée à toute lettre dépassant la 7e du mot .

Puis, en partant de C1, chaque joueur cherche dans les lettres qui lui restent, un mot, qui, lui aussi, devra être le plus long possible .

Comme précédemment, on totalise et on marque les points obtenus .

La même opération sera renouvelée une 3e et dernière fois, avec les lettres non utilisées dans la composition des deux premiers mots . Au bout de ce 3e mot, les lettres restantes seront totalisées et déduites du total général obtenu par ces trois mots .

Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé .

CRUCIMOT

Se joue à 2 ou 4 joueurs . On utilise une seule grille .

Toutes les lettres sont mises dans le sachet ainsi que les jokers . Les lettres sont tirées du sac sans les choisir .

Pour 4 joueurs, prendre 15 lettres chacun .

Pour 3 joueurs, prendre 20 lettres chacun .

Pour 2 joueurs prendre 30 lettres chacun .

Le premier joueur, tiré au sort, dispose au centre de la grille sur la ligne A6 - K6 ou F1 - F2, un mot le plus long possible . C'est sur ce mot que chaque joueur devra bâtir son propre mot, ou éventuellement en compléter un autre déjà disposé .

Le joker remplace n'importe quelle lettre .

Le gagnant est celui qui a épuisé toutes ses lettres . A ce moment, les autres joueurs totalisent les lettres qu'ils n'ont pas pu utiliser .

NB. Pour les fervents des mots croisés : reproduire sur un ou deux grilles, avec les carrés noirs, la grille de votre journal . composez vos mots au fur et à mesure de votre inspiration jusqu'à réalisation parfaite de votre problème . Bonne chance !