



NATHAN LETTRES

LA
SOUPE
AUX
LETTRES

CETTE BOÎTE CONTIENT :
500 LETTRES DANS UN SAC

Ce jeu de lettres est un jeu d'astuce et de réflexion, dont le but consiste à former des mots, mais uniquement des substantifs (noms communs). Il se déroule entre deux équipes et l'équipe gagnante est celle qui, la première, a composé 10 mots.

L'intérêt particulier de ce jeu est que les lettres tirées appartiennent, tour à tour, à l'une ou l'autre équipe.

Les possibilités sont multiples, puisque chaque équipe peut :

former un mot

L A I

allonger les mots

modifier un mot
en intercalant une ou plusieurs lettres

L A I N E

modifier un mot
en bouleversant l'ordre des lettres,
à condition d'ajouter, au moins, une lettre.

L I M A N D E

mais surtout :
essayer de s'approprier les mots posés
par l'équipe adverse,
en les allongeant ou les modifiant.

L I M A N D E

M A D E L E I N E

Chaque équipe tire 2 lettres dans le sac et les pose à l'endroit sur la table. Celle qui obtient la lettre la plus rapprochée du A commence la partie.

L'équipe qui commence tire alors 2 autres lettres.

Il y a donc 6 lettres sur la table. Avec ces 6 lettres, l'équipe doit composer un premier mot, de 3 lettres au moins.

Une fois ce mot posé sur la table, elle tire une nouvelle lettre et, avec les lettres restantes, compose un autre mot ou modifie le mot déjà formé, puis tire une nouvelle lettre, et ainsi de suite... Elle continue de jouer tant que les lettres tirées le lui permettent.

Lorsqu'elle n'a plus la possibilité de jouer, elle passe le sac à l'autre équipe.

Cette équipe joue de la même façon : elle tire 2 lettres et, avec les lettres restantes, forme un mot, ou modifie un mot de l'équipe adverse pour pouvoir le lui prendre. A chaque mot posé ou modifié, elle tire une nouvelle lettre.

Quand elle ne peut plus jouer, elle repasse le sac à la première équipe.

La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que l'une ou l'autre équipe ait posé 10 mots dans son camp.

A chaque fois qu'une équipe transforme un mot posé par l'équipe adverse, elle prend ce mot.



1^{re} équipe

Dispose au départ
des 6 lettres suivantes :

R T C E L A

compose :

R A T

et tire un

I

compose :

C I L

et tire un

E

ajoute un **E** à **RAT** et fait

R A T E

et tire un

M

transforme **RATE** en

T R A M E

et tire un

B

mais emploie le **E**
qui lui reste
pour transformer **CIL** en

C I E L

et tire un

T

mais utilise le **B**
pour transformer **CIEL** en

C I B L E

et tire un

R

transforme **CIBLE** en

C R I B L E

et tire un

G

Bloquée par le **G** et le **T**,
elle s'arrête.

Elle a donc composé
deux mots, et passe
le sac à la deuxième
équipe.

2^e équipe

Dispose du **T** et du **G**
laissés par la 1^{re} équipe,
plus 2 lettres qu'elle tire,
par exemple :

L E

Elle peut :
composer le mot

G E L

ou transformer le mot
TRAME de la 1^{re} équipe,
en faire
et le lui prendre.

M E T R A G E

Elle tire la lettre

I

et compose :

L I T

tire

A

transforme **LIT** en

L A I T

Elle tire un **C**,
n'en trouve pas
l'utilisation
et repasse le sac
à la première équipe.

Dans cet exemple, en supposant que la 2^e équipe
ait transformé le mot **TRAME** en **MÉTRAGE**, elle
le prend et possède donc, avec **LAIT**, 2 mots,
alors que la 1^{re} équipe n'en possède plus
qu'un : **CRIBLE**.

Les équipes doivent donc étudier la façon la plus
avantageuse pour elles de jouer, à savoir :

S'approprier rapidement le plus de mots de
l'équipe adverse.

Compliciter ses propres mots pour les rendre
plus difficiles à prendre par l'équipe adverse.

Composer des mots de peu de lettres pour pou-
voir en former plusieurs.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Seuls les noms communs sont admis.



On ne peut composer de mots de moins de 3 lettres.



Chaque fois qu'une équipe reçoit le sac, elle tire 2 lettres.



A chaque mot posé ou transformé, elle ne tire plus qu'une lettre.



Le même mot ne peut figurer deux fois.



Aucune lettre ne peut être retirée d'un mot.



Une équipe peut mettre un mot au pluriel, mais ce mot ne compte pas comme un mot nouveau et elle n'a pas le droit de tirer une nouvelle lettre.



Une équipe ne peut prendre un mot à l'adversaire en le mettant simplement au pluriel.



S'il y a litige sur un mot, le vérifier dans le dictionnaire.



2 A 6 JOUEURS (OU PLUS).

La partie se fait en plusieurs "manches", afin d'atteindre un total de 100 points. Ces points sont obtenus par l'addition des chiffres inscrits sur chaque lettre posée.

Le gagnant est donc le joueur qui, le premier, a totalisé 100 points.

Dans cette règle, tous les mots (même de 2 lettres), les participes passés, les interjections sont autorisés, à l'exception des noms propres et, bien sûr, des mots étrangers ne figurant pas dans le dictionnaire.



Chaque joueur pioche 10 lettres dans le sac.

Le premier joueur, tiré au sort, commence la partie.

Il pose un mot, le plus long possible, en essayant d'utiliser les lettres qui ont le plus de valeur.

Puis, il additionne les chiffres des lettres posées et inscrit le total.

Le joueur suivant compose un mot qui doit obligatoirement utiliser une des lettres du mot déjà posé. Puis il inscrit son total.

Lorsqu'un joueur ne peut jouer, il rejette une de ses lettres à la pioche, en tire une autre et passe son tour.

Dès qu'un joueur a posé toutes ses lettres, la "manche" est terminée.

On additionne alors la valeur des lettres restant en main des autres joueurs. Ce total s'ajoute aux points du joueur qui, le premier, a posé toutes ses lettres.

Puis, chaque joueur fait le total des points qu'il a acquis pendant cette première manche.

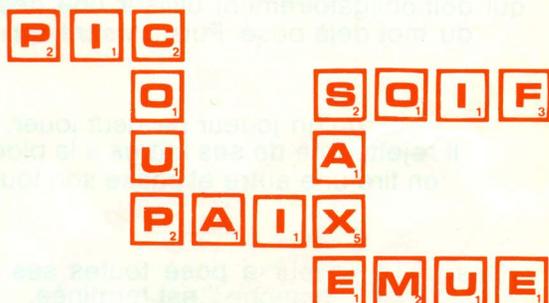
Première manche

1^{er} joueur

Paix9 points
 Saxe9 points
 Pic5 points
 Emue5 points
28 points

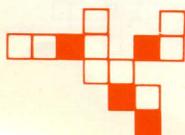
2^e joueur

Coup6 points
 Soif7 points
 Emu4 points
17 points



Le premier joueur a terminé le premier.

Il reste 2 lettres au 2^e joueur : M et D : soit 4 points qui sont à ajouter au total du premier joueur. Il est donc le gagnant de la manche avec : 28 points + 4 points = 32 points.



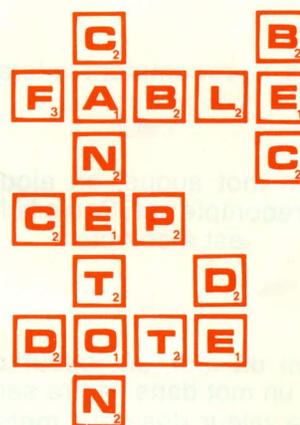
Deuxième manche

1^{er} joueur

Fable9 points
 Cep5 points
 Dot5 points
 ne peut jouer
 ne peut jouer
19 points

2^e joueur

Caneton11 points
 Bec5 points
 ne peut jouer
 Doté6 points
 Dé3 points
25 points



Le deuxième joueur a terminé le premier.

Il reste 1 lettre au 1^{er} joueur : W, soit 5 points qui sont à ajouter au total du 2^e joueur. Il est donc le gagnant de la manche avec : 25 points + 5 points = 30 points.

On fait ensuite les autres manches et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait atteint le total de 100 points. Il est déclaré gagnant de la partie.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Le joueur qui termine une manche le premier n'est pas toujours le gagnant, puisque c'est le total des points qui détermine le vainqueur.



Les joueurs peuvent modifier un mot en l'allongeant :



Dans ce cas, ils recomptent la totalité du mot.



Par contre, un mot auquel on ajoute le pluriel (SouX) ne se recompte pas. Seule la lettre ajoutée est à compter.



Si, en formant un mot, un joueur compose en même temps un mot dans l'autre sens, il compte la valeur des deux mots.

