

*Armand Jamnot*

nj

**DES CHIFFRES**  
et  
**DES LETTRES**

**le mot  
le plus long**

**le compte  
est bon**

**JEUX NATHAN**

# C O N T E N U

- 1 plateau de jeu à compartiments;
- 1 sabot avec couvercle pour les cartes;
- 110 cartes «lettre»;
- 1 tapis de jeu;
- 1 roulette à trois chiffres;
- 24 plaquettes «chiffre» et «nombre»;
- 1 carnet de marque pour 2 à 6 joueurs;
- 1 sablier (durée d'écoulement : 45 s);
- 1 crayon;
- 1 notice.

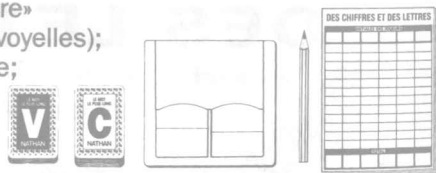
Ce coffret contient tous les éléments nécessaires pour jouer à «Des Chiffres et des Lettres», le célèbre jeu télévisé. Il permet également de jouer séparément aux deux jeux : Le mot le plus long et Le compte est bon. Pour ces jeux, des variantes simplifiées sont proposées aux jeunes joueurs.

DES CHIFFRES  
DES LETTRES

## LE MOT LE PLUS LONG

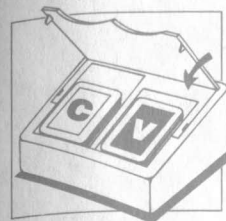
### Matériel utilisé

- Le tapis de jeu comportant 18 cases;
- Le sabot avec couvercle;
- Les 110 cartes «lettre» (70 consonnes et 40 voyelles);
- Le carnet de marque;
- Le sablier;
- Le crayon;
- Un dictionnaire (non fourni).



### PRÉPARATION DU JEU

- Inscrire les initiales des joueurs en haut de la feuille de marque.
- Sortir le sabot de la boîte.
- Prendre le paquet de cartes «lettre» et séparer les consonnes des voyelles.
- Battre les cartes de chaque paquet et les placer, face cachée, dans les cases correspondantes du sabot.



- 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.
- Placer le sablier dans le trou prévu à cet effet. (Voir page 5.)

### BUT DU JEU

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

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

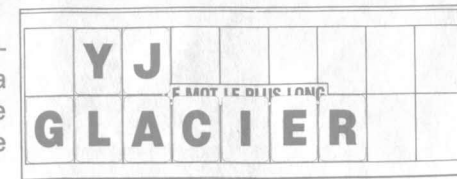
- Au départ, les joueurs décident du nombre de tirages de lettres qu'ils effectueront ou de la durée de la partie.
- L'un des joueurs est désigné comme animateur.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Chaque joueur, à son tour, demande «consonne» ou «voyelle». L'animateur tire, au fur et à mesure, les cartes demandées et les pose, face visible, sur la première rangée du tapis, jusqu'à ce que les 9 lettres soient alignées.
- L'animateur retourne le sablier et tous les joueurs cherchent alors à composer le mot le plus long possible.



### Les mots acceptés :

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

- Dès que le sablier est écoulé, chaque joueur annonce le nombre de lettres du mot qu'il a trouvé.
- L'animateur demande alors au joueur ayant annoncé le plus de lettres de donner son mot. Il prend les lettres correspondantes dans la première rangée et forme le mot dans la seconde rangée du tapis.



Exemple : **GLACIER**

Si plusieurs joueurs annoncent le même nombre de lettres, l'animateur demande à chacun, dans l'ordre qu'il veut, de donner son mot.

### Vérification des mots proposés et attribution des points

• L'animateur vérifie que les mots ont bien le nombre de lettres annoncé et qu'ils figurent dans le dictionnaire :

- ◆ - Si le **mot est valable**, le joueur qui l'a proposé marque **2 points**.
- ◆ - Si **plusieurs joueurs** ont proposé un **mot valable comportant le même nombre de lettres**, chacun marque **2 points**.
- ◆ - Si **aucun mot n'est valable**, chacun des **autres joueurs** marque **2 points**.

• Les points sont inscrits sur le carnet et les neuf cartes «lettre» sont retirées du jeu. Un nouveau joueur devient l'animateur, puis on procède ensuite à un nouveau tirage...

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand le nombre de tirages ou la durée de la partie, fixés au début, ont été atteints. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.

## POUR LES PLUS JEUNES

Le jeu se déroule de la même manière, mais les joueurs ne tirent que 7 lettres et le temps de réflexion est doublé : 2 tours de sablier.

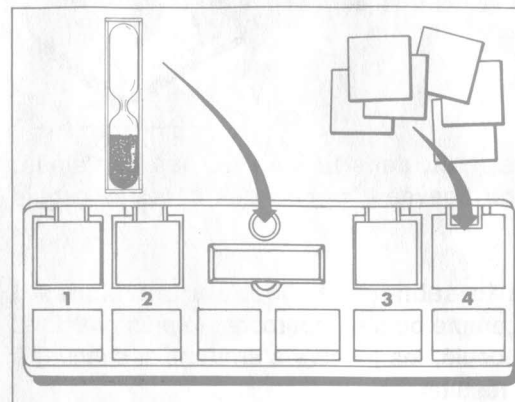
# LE COMPTE EST BON

### Matériel utilisé

- Le plateau de jeu à compartiments;
- La roulette;
- Les 24 plaquettes «chiffre» et «nombre»;
- Le sablier;
- Le carnet de marque;
- Le crayon.

## PRÉPARATION DU JEU

• Inscrire les initiales des joueurs en haut de la feuille de marque.



• Sortir le plateau de jeu à compartiments et la roulette et les disposer de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

• Prendre les 24 plaquettes «chiffre» et «nombre», les mélanger et en placer 6, face cachée, 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 entre eux les 6 nombres ou chiffres tirés au hasard.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les joueurs décident du nombre de points à atteindre ou de la durée de la partie.
- L'un des joueurs est désigné comme animateur.
- Puis, chaque joueur, à son tour, indique à l'animateur dans quel compartiment il doit tirer une plaquette «chiffre» ou «nombre» : «premier», «second», «troisième» ou «quatrième».
- L'animateur aligne, face visible, dans les six compartiments du plateau, les six plaquettes tirées.

Exemple :

