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.

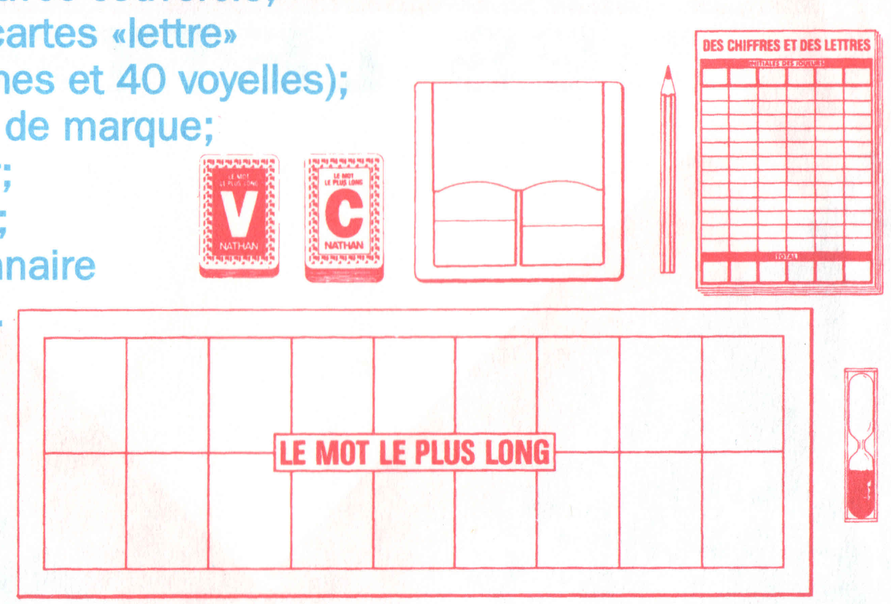
Ce coffret contient tous les éléments nécessaires pour jouer à «Des Chiffres et des Lettres», le célèbre jeu télévisé. Il permet également de jouer séparément aux deux jeux : Le mot le plus long et Le compte est bon. Pour ces jeux, des variantes simplifiées sont proposées aux jeunes joueurs.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

LE MOT LE PLUS LONG

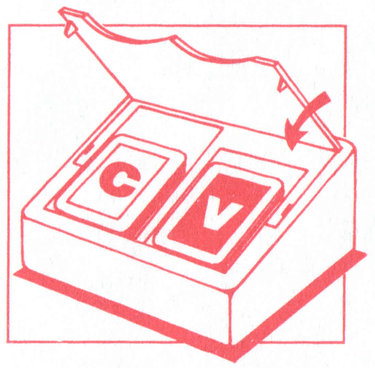
Matériel utilisé

- 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.



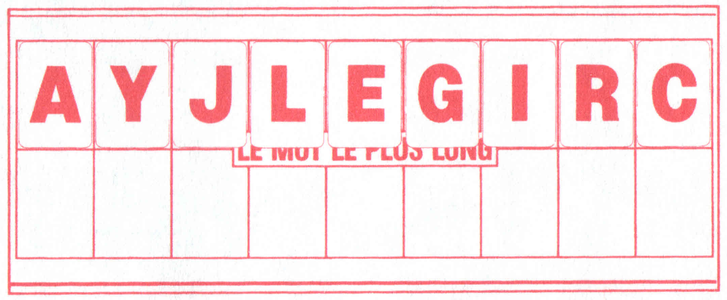
- Vérifier que les cartes glissent bien, puis abaisser le couvercle du sabot, en appuyant pour le bloquer.
- Placer le tapis de jeu devant les joueurs, visible de tous.
- Placer le sablier dans le trou prévu à cet effet. (Voir page 5.)

BUT DU JEU

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

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

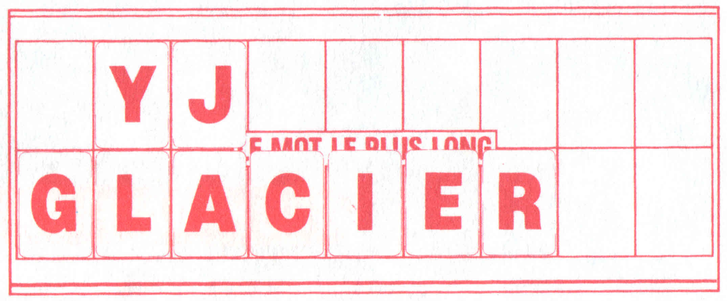
- Au départ, les joueurs décident du nombre de tirages de lettres qu'ils effectueront ou de la durée de la partie.
- L'un des joueurs est désigné comme animateur.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Chaque joueur, à son tour, demande «consonne» 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.

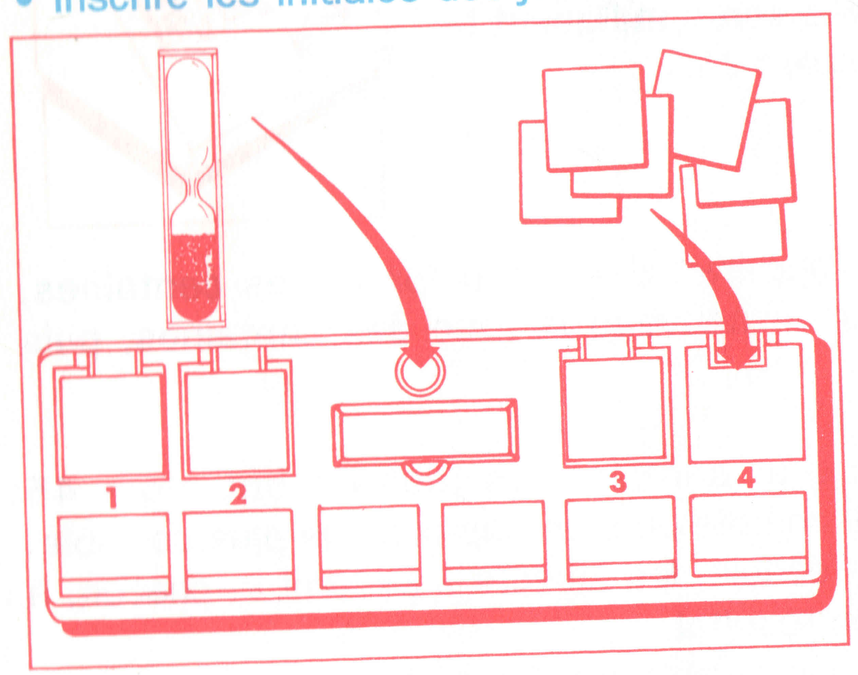
LE COMPTE EST BON

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.

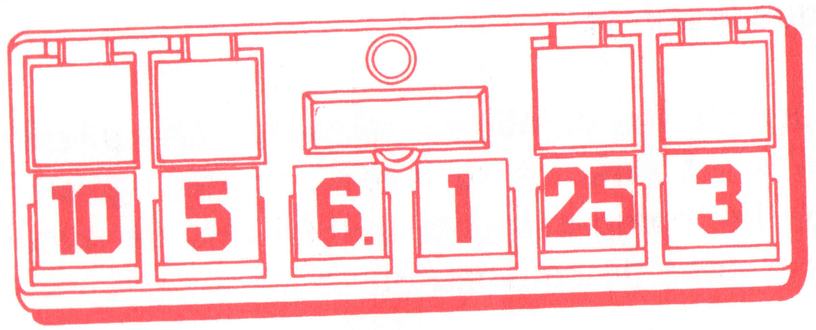
BUT DU JEU

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 :



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.

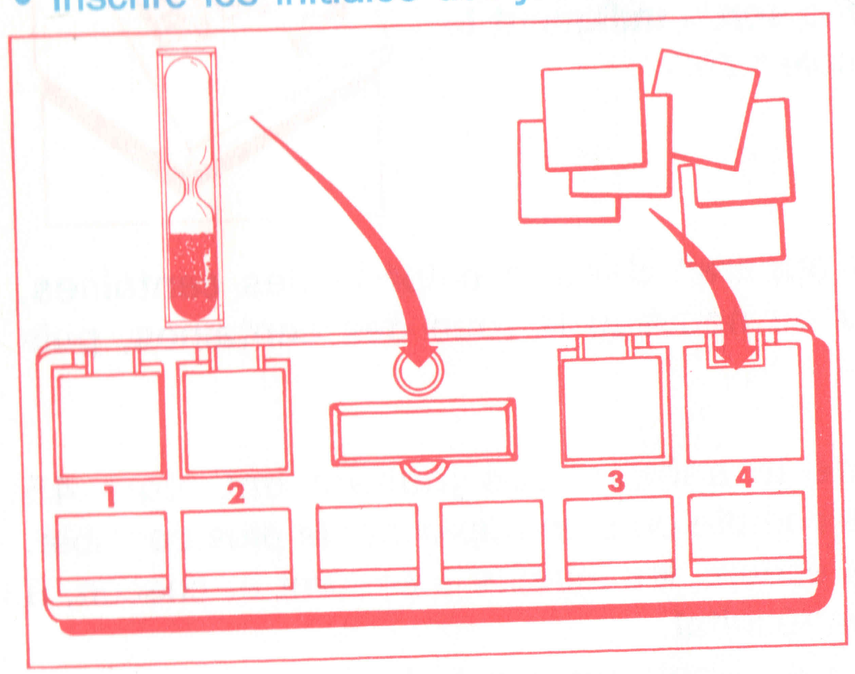
LE COMPTE EST BON

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.

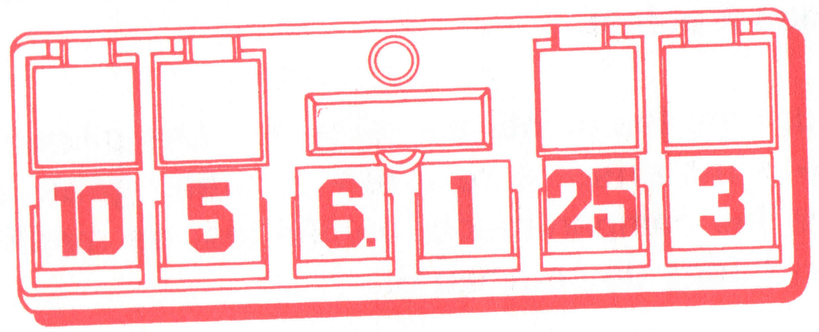
BUT DU JEU

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.

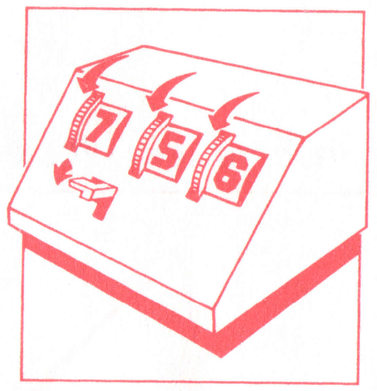
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• 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 :



• L'animateur fait ensuite tourner les trois roues chiffrées de la roulette et les bloque en appuyant sur la touche, située sur le devant : **Les trois chiffres sortis indiquent le compte à trouver**. *Exemple :* **756**



Remarque : Si le zéro apparaît dans la colonne des centaines, l'animateur fait tourner de nouveau la roue des centaines, puis bloque les trois chiffres.

• L'animateur retourne le sablier. Les joueurs ont alors 45 secondes pour trouver le compte ou s'en approcher le plus possible.
• Quand le sablier s'est écoulé, les joueurs s'arrêtent et chacun, à tour de rôle, annonce son résultat.
• Le joueur qui annonce «Le compte est bon !» donne sa solution :

Exemple : **10** x **25** = 250; 250 x **3** = 750; 750 +**6** = **756**

- ◆ - Si la solution est **bonne** et qu'il est le **seul** à avoir trouvé, il marque 2 points + 1 point de bonus = **3 points**.
- ◆ - Si **plusieurs joueurs** trouvent **le bon compte, chacun** marque **2 points**.
- ◆ - Si les solutions proposées sont **fausses**, chacun des **autres joueurs** marque **2 points**.

• Si **aucun des joueurs ne trouve le bon compte**, c'est **celui qui s'en est rapproché le plus** qui peut donner sa solution :

- ◆ - Si sa solution est **bonne**, il marque **2 points**.
- ◆ - Si **plusieurs joueurs** se sont rapprochés autant du résultat et donnent une bonne solution, **chacun** marque **2 points**.
- ◆ - Si les solutions sont **fausses**, chacun des **autres joueurs** marque **2 points**.

• L'animateur note les points sur le carnet. Les plaquettes «chiffre» et «nombre» sont ensuite retirées et mélangées avant d'être remises dans les compartiments numérotés, de manière à ce que chacun en contienne de nouveau 6.

• L'animateur change et tire 6 nouvelles plaquettes; il fait ensuite tourner la roulette et les joueurs cherchent ce nouveau compte...

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 le chiffre des centaines sur la roulette n'est pas utilisé et reste bloqué sur zéro. Les joueurs ne tirent que 4 plaquettes «chiffre» et «nombre».

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

• Les joueurs jouent alternativement aux deux jeux précédents :

- ◆ - À 2, 4, 5 ou 6 joueurs, 2 fois aux lettres, 1 fois aux chiffres;
- ◆ - À 3 joueurs, 3 fois aux lettres, 1 fois aux chiffres;

• Le vainqueur est le joueur qui, à l'issue de la durée ou du nombre de tours fixés en début de partie, totalise le plus de points.