

NATHAN LETTRES

La soupe aux lettres – Les mots croisés

Deux jeux d'astuce et de réflexion
où les joueurs s'affrontent,
en équipe ou individuellement,
dans des parties passionnantes.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 300 lettres dans un sac.

LA SOUPE AUX LETTRES

2 à 6 joueurs

- La partie se déroule entre deux joueurs ou deux équipes.

PRINCIPE DU JEU

- Chaque équipe doit essayer de former 10 mots :
 - soit avec les lettres tirées qui font un pot commun.
 - soit en modifiant les mots déjà posés par l'équipe adverse, pour les leur prendre.

- **Ne sont admis que les substantifs (noms communs) de 3 lettres au moins.**

- Il est permis :

- d'allonger un mot :

premier mot formé : L A I

deuxième mot formé : L A I E

- de transformer un mot en intercalant une ou plusieurs lettres :

L A I N E

- de transformer un mot en modifiant l'ordre des lettres, à condition d'y ajouter au moins une lettre :

L I M A N D E

- de prendre un mot posé par l'équipe adverse, en l'allongeant ou en le modifiant :

M A D E L E I N E

Nota : En cas de litige sur un mot, vérifier dans le dictionnaire.

- Le même mot ne peut figurer deux fois.
- Aucune lettre ne peut être retirée d'un mot.
- Tout mot mis au féminin (e) ou au pluriel (s-x) ne compte pas pour un mot nouveau ; il ne peut être pris à l'adversaire et ne donne pas le droit de rejouer.

2

RÈGLE DU JEU

- 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.

- Elle tire alors 2 autres lettres dans le sac. Il y a donc 6 lettres sur la table, formant le pot.

- Avec tout ou partie de ces lettres, l'équipe va former devant elle un premier mot d'au moins 3 lettres.

- Elle tire ensuite **une lettre** et la pose avec les lettres du pot restantes.

- Elle compose alors, si elle le peut, un autre mot ou modifie le mot déjà formé.

- Puis elle tire une nouvelle lettre, et ainsi de suite... jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus jouer.

- Les lettres du pot non utilisées restent sur la table et servent à l'équipe adverse.

- Cette équipe tire **deux nouvelles lettres** du sac, qu'elle met au pot, et essaie de former un mot devant elle ou modifie un mot posé par l'équipe adverse.

- Si elle modifie un mot appartenant à l'équipe adverse, **elle le prend et le met dans son camp.**

- A chaque mot posé ou modifié, elle tire une lettre du sac et rejoue. (Comme la première équipe, elle peut aussi modifier ses propres mots).

- Quand elle ne peut plus jouer, elle repasse le sac à la première équipe qui tire deux lettres et joue comme indiqué précédemment.

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

Nota : chaque fois qu'une équipe reçoit le sac, elle tire deux lettres, mais ne tire plus qu'une lettre à chaque mot posé ou transformé.

3

EXEMPLE D'UN DÉBUT DE PARTIE

1 ^{re} équipe	2 ^e équipe
Dispose au départ des 6 lettres suivantes :	Dispose du T et du G laissés par la 1 ^{re} équipe, plus 2 lettres qu'elle tire, par exemple
compose	Elle peut composer le mot
et tire un	ou transformer le mot TRAME de la 1 ^{re} équipe, en faire et le lui prendre.
compose	Elle tire la lettre
et tire un	et compose
ajoute un E à RAT et fait	tire
et tire un	transforme LIT en
transforme RATE en	Elle tire un
et tire un	n'en trouve pas l'utilisation et repasse le sac à la première équipe.
mais emploie le E qui lui reste pour transformer CIL en	
et tire un	
mais utilise le B pour transformer CIEL en	
et tire un	
transforme CIBLE en	
et tire un	

Bloquée par le G et le T, elle s'arrête. Elle a donc composé deux mots et passe le sac à la deuxième équipe.

4

Dans cet exemple, la 2^e équipe a 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.
- Compliquer ses propres mots pour les rendre plus difficiles à prendre par l'équipe adverse.
- Composer des mots de peu de lettres pour pouvoir en former plusieurs.

5

LES MOTS CROISÉS

2 à 6 joueurs (ou plus)

La partie se déroule en plusieurs manches, afin d'atteindre au moins un total de 100 points.
Les joueurs jouent individuellement.

PRINCIPE DU JEU

- Chaque joueur doit former les mots les plus longs possibles et essayer d'utiliser les lettres qui ont le plus de valeur, afin de totaliser le plus grand nombre de points.
- Le décompte des points du mot s'effectue en additionnant les chiffres inscrits sur les lettres posées.
- Lorsqu'un joueur modifie un mot en l'allongeant, il marque la totalité des points du mot.
- Si, en formant un mot, un joueur compose en même temps un mot dans l'autre sens, il compte la valeur des deux mots.
- Par contre, un mot auquel on ajoute le féminin (e) ou le pluriel (s ou x) ne se recompte pas. Seule la lettre ajoutée est à compter.
- Tous les mots (même de deux lettres) sont autorisés, ainsi que les participes passés et les interjections.
- Ne sont pas admis les noms propres et les mots étrangers ne figurant pas au dictionnaire.

6

EXEMPLE A 2 JOUEURS

première manche

1 ^{er} joueur	
Paix	9 points
Saxe	9 points
Pic	5 points
Emue	1 point
	24 points

2 ^e joueur	
Coup	6 points
Soif	7 points
Emu	4 points
	17 points

Le premier joueur a terminé le premier.

Il reste 2 lettres au 2^e joueur, par exemple : M et D : soit 4 points qui sont à ajouter au total du 1^{er} joueur. Il est donc le gagnant de la manche avec : 24 points + 4 points = 28 points



deuxième manche

1 ^{er} joueur	
Fable	9 points
Cep	5 points
Dot	5 points
ne peut jouer	
ne peut jouer	
	19 points

2 ^e joueur	
Caneton	11 points
Bec	5 points
ne peut jouer	
Doté	6 points
Dé	3 points
	25 points

Le deuxième joueur a terminé le premier.

Il reste 1 lettre au 1^{er} joueur, par exemple 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.

Les joueurs font ensuite d'autres manches pour atteindre un total de 100 points.



RÈGLE DU JEU

- Chaque joueur pioche 10 lettres dans le sac.
- Le premier joueur, tiré au sort, commence la partie.
- Il pose un mot en essayant de marquer le plus de points possibles.
- 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 dans le sac, 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.
- **Les joueurs procèdent ensuite à la seconde manche.**
- Toutes les lettres sont alors remises dans le sac.
- Chaque joueur pioche à nouveau 10 lettres et la partie se déroule comme pour la première manche.
- A la fin de la manche, les joueurs font le total de leurs points. Si aucun joueur ne totalise 100 points la partie continue.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, obtient 100 points.

7