



jeux éducatifs universels
B.P. 19 93700 DRANCY
Tél. 284.13.13

S.I.L.F. Paris

LE
MOT
LE
PLUS
LONG

jeu de société

SUR UNE IDÉE D'ARMAND JAMMOT

(Édition de voyage)



LE MOT LE PLUS LONG

Inspiré de l'émission télévisée d'Armand JAMMOT, « LE MOT LE PLUS LONG » est un jeu de société moderne qui recrée fidèlement l'atmosphère vivante, très appréciée des fidèles du petit écran.

Il enchantera tout particulièrement les fervents de mots croisés qui pourront, grâce à lui, confronter dans des joutes passionnées, leurs connaissances, leur mémoire et leur rapidité d'esprit.

ELEMENTS DU JEU

Le jeu comprend :

- 2 séries de cartes représentant les lettres de l'alphabet :

- 1 série (dos jaune) de 70 cartes pour les consonnes ;
- 1 série (dos bleu) de 33 cartes pour les voyelles.
- 1 sabot dans lequel les voyelles et les consonnes seront placées séparément.
- 1 sablier minuteur spécial limitant à une minute et demie environ le temps alloué à chaque joueur pour composer son mot.

POUR JOUER EN VOYAGE

Enlever les cartes, le sablier, le sabot et la notice.

Retourner le boîtier de jeu et introduire le sabot dans la fente prévue à cet effet au milieu du grand côté du boîtier.

Placer également le sablier verticalement dans son logement.

BUT DU JEU

La règle

Le joueur qui ouvre la partie, après tirage au sort, choisira SEPT CARTES en tout dans les deux paquets de consonnes et de voyelles qui ont été placés séparément, face cachée, dans le sabot.

Il tire une première carte, et avant de tirer la carte suivante, il peut regarder celle qu'il vient de prendre et décider ainsi, en connaissance de cause, de son nouveau choix (consonne ou voyelle).

Ces sept cartes sont placées devant lui au verso du calage, dans les cases prévues à cet effet, de façon qu'elles puissent être vues de tous.

Le joueur retourne le sablier et

examine son jeu. Il dispose alors d'une minute et demie pour chercher le mot le plus long qu'il peut composer à l'aide de ces sept lettres.

Dès que le temps est écoulé, il doit annoncer son mot et le composer en disposant convenablement les unes à côté des autres, les lettres qu'il utilise.

TRES IMPORTANT

Lorsque le joueur qui parle en premier vient de composer son mot à l'aide des lettres placées devant lui, les autres joueurs ont la possibilité de réaliser avec le même jeu de sept lettres, et à sa place, un mot utilisant un nombre de lettres supérieur.

Dans ce cas, le joueur qui avait le

jeu et la parole perd son tour au profit de celui de ses adversaires qui a proposé le mot le plus long.

Les propositions sont faites pour les autres joueurs, à tour de rôle, en commençant par celui qui est immédiatement placé à la gauche du joueur qui avait la parole en premier.

Lorsque le mot est définitivement composé, les lettres utilisées sont écartées du jeu, et le joueur marque autant de points que le mot qu'il vient de former contient de lettres.

Le joueur suivant DOIT CONSERVER LES CARTES NON UTILISEES par le joueur précédent et choisir à son tour dans les paquets de consonnes et de voyelles, afin de compléter son jeu à SEPT CARTES.

Le jeu reprend ensuite sa progression normale.

LE MOT LE PLUS LONG se joue de deux à six joueurs. Avant de commencer, les joueurs doivent établir très clairement leurs conventions sur la nature des mots acceptés en cours de partie.

Nous leur conseillons de ne considérer comme valable que :

- les substantifs masculin
- les adjectifs féminin
- les verbes à l'infinitif et au participe passé. singulier pluriel

et de proscrire :

- les suffixes
- les préfixes
- les sigles (SNCF, EDF, ONU)
- les abréviations (COFD, ETC...)

Les noms propres de personnes ou

de lieux ne sont pas admis.
Le dictionnaire usuel est recommandé pour l'arbitrage des litiges.

CONSEILS ET PRECISIONS

Très important

Si, au cours de la partie, aucun des joueurs ne parvient à composer un mot avec les lettres dont il dispose, celles-ci seront écartées du jeu.

Le joueur qui avait la parole la conserve et puise sept autres lettres.

Lorsque le talon vient à s'épuiser, reprendre les cartes écartées, battre séparément les voyelles et les consonnes, puis les replacer sous le talon.

Exemple II

- 1) B tire 7 lettres au sabot : X R O I G T E
- 2) B compose le mot : T O G E
- il reste : X R I
- 3) C prend la parole et compose : T I G R E
- il reste : O X
- 4) C marque 5 points — les 5 lettres T I G R E sont écartées du jeu.

— Le joueur suivant conserve O X, puise au sabot 5 autres lettres et le jeu reprend sa progression normale.

SCHEMA DES OPERATIONS — JOUEURS : A, B et C

Exemple I

- 1) A tire 7 lettres au sabot : T I R P A E L
- 2) A compose le mot : T R I P E
- il reste : A L
- 3) B prend la parole et compose : P A R T I E
- il reste : L
- 4) C prend la parole et compose : P A R T I E L
- 5) C marque 7 points.

Exemple III

- 1) A tire 7 lettres au sabot : R Y A W T E X
 - 2) A compose le mot : R A T E
 - il reste : à W X Y
 - 3) Ni B, ni C, n'améliorent.
 - 4) A marque 4 points.
 - 5) Les lettres R A T E sont écartées du jeu.
- Le joueur suivant conserve W X Y et puise 4 autres lettres. Le jeu reprend sa progression normale.