

DES  
**CHIFFRE &**  
DES  
**LETTRES**

**RÈGLES DU JEU**

## **PRINCIPE**

Le jeu oppose de deux à six joueurs et comprend deux sortes d'épreuves :

- 1** • Une épreuve d'orthographe et de vocabulaire intitulée  
« LE MOT LE PLUS LONG »
- 2** • Une épreuve de connaissances arithmétiques et de calcul intitulée  
« LE COMPTE EST BON »

## **Objectif du jeu**

Avoir le plus de points au bout de 12 manches.

Chaque partie est composée de 12 manches :

- 4 manches de chiffres (Le compte est bon)
- 8 manches de lettres (Le mot le plus long)

**NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 6 JOUEURS**

## LE COMPTE EST BON

Lors de la 1<sup>ère</sup> manche, le plus jeune joueur pioche dans le sac CHIFFRES, six chiffres et les pose sur le support adapté.

Il s'agit pour chaque joueur, à l'aide de leur ardoise effaçable, d'effectuer dans **un temps déterminé de 45 secondes** (c'est-à-dire le sablier blanc), un certain nombre d'opérations d'arithmétique élémentaire : addition, division, soustraction ou multiplication, afin de trouver exactement un nombre de trois chiffres proposé par le hasard ou de s'en approcher le plus possible.

Un joueur appuie sur le buzzer



pour le lancement aléatoire d'un chiffre

entre 1 et 999.

Pour effectuer leurs calculs, les joueurs ont à leur disposition les six chiffres tirés dans le sac.

Attention, dans les calculs effectués par les joueurs, chacun des six chiffres ne peut être utilisé qu'une seule fois, mais les joueurs ne sont pas tenus d'utiliser tous les chiffres. Les résultats des opérations intermédiaires sont réutilisés dans la suite du calcul, une seule fois seulement.

Cette manche met à la disposition des joueurs :

- 20 cartonnets numérotés de 1 à 10
- 4 cartonnets portant les nombres 25 - 50 - 75 et 100.

### Le décompte des points est le suivant :

- Le compte est bon : **10 points**
- Le compte le plus approchant : **7 points**

Il est bien entendu que la meilleure solution est celle qui se trouve le plus près du nombre proposé quel que soit l'écart avec ce nombre proposé.

Ainsi, pour le nombre proposé de 447, si les solutions de deux joueurs sont :

- **JOUEUR A : 444**
- **JOUEUR B : 450**

Les deux joueurs étant à 3 points du nombre proposé, marquent chacun **7 points**.

## LE MOT LE PLUS LONG

Lors de la 2<sup>e</sup> manche, le joueur situé à droite du plus jeune joueur pioche dans les sacs **VOYELLES** ou **CONSONNES** une lettre et la pose sur le support. Le joueur à sa droite pioche une 2<sup>e</sup> lettre dans l'un des sacs et ainsi de suite : chaque joueur demande alternativement une lettre, dans la limite des 10 lettres.

Les joueurs joueront sur le même tirage et ils devront composer le mot le plus long possible.

Pour chaque tirage, les joueurs devront demander au minimum 2 voyelles.

Avec les lettres posées sur le support, ils composeront un mot de 2 à 10 lettres et disposeront pour cela de **30 secondes** (c'est-à-dire le sablier bleu).

## RÈGLEMENT OFFICIEL DU MOT LE PLUS LONG

Les dictionnaires de référence pour « **LE MOT LE PLUS LONG** » sont :

- Le **PETIT LAROUSSE** de l'année en cours (excluant pages roses et noms propres).
- Le **PETIT ROBERT** de l'année en cours ainsi que ses deux annexes concernant les mots (adjectifs + nom communs) en rapport avec des personnages et avec des noms de lieux. Toutefois, en raison d'imprécisions ou de discordances entre les deux dictionnaires, certaines options ont été prises :

### Mots acceptés

---

**1°** Tous les mots simples de 2 à 10 lettres figurant en gras (qu'ils soient ou non suivis d'un article) à l'exception :

- des préfixes, suffixes et symboles
- des formes personnelles verbales
- des interjections, onomatopées et sigles sauf s'ils sont également définis comme noms.

**2°** Tous les mots composés (y compris les locutions) figurant en gras (à l'exception de ceux comportant une partie entre parenthèses qui ne sont acceptés ni avec ni sans la partie entre parenthèses.)

Font toutefois exception les verbes pronominaux qui sont acceptés sans le pronom personnel.

**3°** Sont acceptés les mots ne figurant qu'en cours d'article, dits « mots cachés » dans le milieu des joueurs.

Sont acceptés les mots qui ont la même racine que le « mot caché » soit immédiatement visible de l'article.

Il s'agira :

- des variantes en genre et en nombre
- de dérivés
- de variantes orthographiques
- de mots argotiques
- de mots figurant dans les articles des préfixes
- d'abréviations
- de noms de famille ou de genre d'être vivants.

Par contre sont refusées les locutions verbales qui ne sont que des exemples d'utilisation du mot figurant en entrée : Plan d'eau (plan), sac à main (sac) etc.

## **Formes acceptées**

---

### **NOMS ET ADJECTIFS :**

#### **1° Le pluriel :**

- Si le mot n'est invariable pour aucun des deux ouvrages de référence, le pluriel est accepté même s'il est inusité, il s'agit le plus souvent de mots qui ne sont utilisés que dans des locutions :

**Abymes balans balants berlués cocagnes cuissages débotters dulies emports escients faïres gésines gnognot(t)es gringues guises jouvences latries martels mirbanes paraîtres pops punctums revients sortirs stratums tantinets toutimes toutims vouloirs.**

- Si le mot est invariable ou précisé singulier pour un des deux ouvrages et que l'autre ouvrage ne précise pas l'invariabilité, le pluriel est accepté.

De même, le pluriel est retenu lorsque le mot n'est qualifié de nom que par un seul des ouvrages : **anas chuts hiers meufs ploufs pschitts.**

Le pluriel des sigles écrits en lettres capitales est refusé sauf indication contraire (G.l's).  
Le pluriel est retenu pour certains mots dont le type grammatical n'est pas précisé (**confer, dixit, filioque, Pessah, Pourim, Shabout et Soukkot**).

## 2° Le singulier :

Certains mots sont indiqués au pluriel. Toutefois le singulier est accepté :

- s'il est indiqué en cours d'article
- s'il s'agit de groupes dont on peut isoler un des éléments.

## 3° Les variantes en genre :

Elles seront acceptées dans tous les cas où elles sont signalées, que ce soit en début ou en cours d'article. On les acceptera également pour les adjectifs dont le genre n'est pas précisé : **ablatif, baryté, capitulées, cranteur, mesureur, schleu...**

## VERBES :

Ne sont acceptés qu'à l'infinitif les verbes :

**accroire, apparoir, chaloir, courre, ester, férir, gésir, méfaire, quérir, sourdre.**

Les autres verbes sont acceptés également au participe présent et participe passé à quelques exceptions près :

### 1° Participe passé :

Il est variable (sauf précision contraire) dans les cas suivants :

- verbes transitifs directs même s'il s'agit d'un emploi transitif exceptionnel (verbes signalés par l'abréviation trans. dans le ROBERT).
- verbes intransitifs conjugués avec l'auxiliaire être : même si l'indication est faite par le biais d'un exemple comme pour les verbes **caner, clamecer (ou clamser), résulter.**
- verbes à construction passive : **obéir ou désobéir.**
- verbes purement pronominaux à l'exception d'entre-nuire.

- verbes employés pronominalement uniquement si le sujet peut-être complément d'objet direct.
- participe passé adjectivé signalé à l'article du verbe : **foiré, stridulé, surgi, tourbé...**

## **2° Participe présent :**

Il est presque toujours accepté à l'exception :

- des verbes **déchoir, ensuivre, falloir, frire, occire.**
- des verbes impersonnels.

## **Le décompte des points pour « LE MOT LE PLUS LONG » :**

On attribue **1 point** par lettre utilisée.

Lorsqu'un joueur ayant proposé « LE MOT LE PLUS LONG » le voit refusé pour faute d'orthographe ou parce que ce mot ne figure dans aucun des deux dictionnaires de référence (PETIT ROBERT et le PETIT LAROUSSE de l'année en cours), le nombre de points ne lui sera pas attribué et c'est l'autre joueur qui recevra les points.

**En cas d'égalité**, tous les joueurs ayant « LE MOT LE PLUS LONG » gagnent les points.

---

## **ET LE GAGNANT EST ...**

Une fois les 12 manches jouées, on fait le décompte total sur son ardoise de score et le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

**Toute l'équipe de DUJARDIN vous souhaite de joyeuses parties !**

**Si vous changez les piles, elles doivent être mises en place par un adulte.**

**Suivre les instructions ci-dessous :**

- N'utiliser que les piles conseillées.
  - Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
  - Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
  - Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
  - Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
  - Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
  - Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
  - Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
  - ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.  
Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger.  
Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.  
· Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

**Recyclage et traitement des piles usagées :**

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés.
- Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.



Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.

- Merci de déposer votre compteur électronique usagé dans le centre de ramassage de résidus.
- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Respectons l'environnement.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus.
- Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

© Armand JAMMOT / France Télévisions. © 2010 Dujardin. Tous droits réservés.

DUJARDIN - Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Hangar A4 - 33612 Cestas - France. SAV : sav.dujardin@tf1.fr  
SIREN 320 660 970 000 23



Ref : 58.030