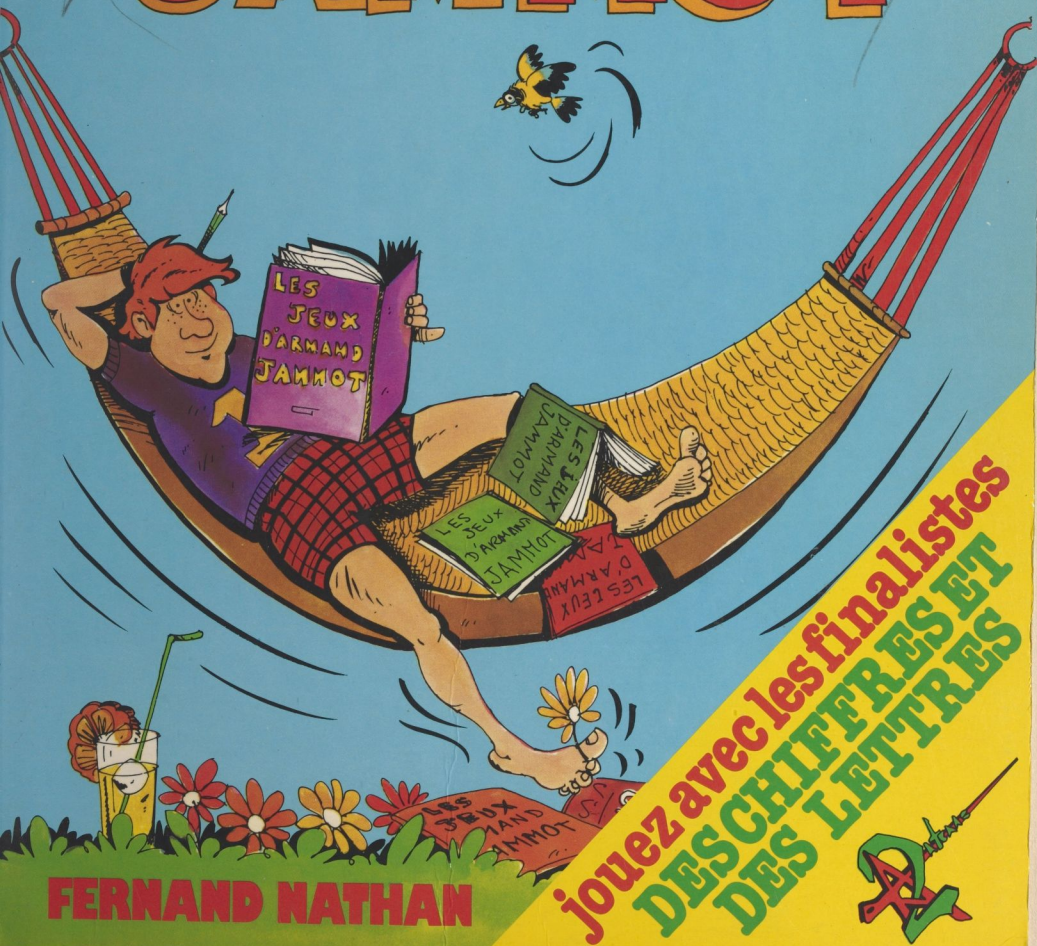


Él. 4° Z

334

LES JEUX D'ARMAND JAMMOT



FERNAND NATHAN

Jouez avec les finalistes
DES CHIFFRES ET
DES LETTRES

79
4

LES JEUX D'ARMAND JAMMOT



jouez avec les finalistes
**DES CHIFFRES ET
DES LETTRES**

LES MULTIPLICATIONS CROISÉES
LES MOTS COUPÉS
LA GRILLE CODÉE
LES SEMBLABLES
LE JEU DES PROVERBES
TROIS LETTRES POUR TROIS MOTS
LE BON COUP D'OEIL
MOTS CROISÉS A THEME
etc ...

EL
4°Z
397

PLUS DE 300 JEUX

FERNAND NATHAN

Afin de vous permettre de déterminer rapidement le degré de difficulté de chaque jeu que nous vous proposons, vous serez accompagné, tout au long de cet album, par notre « grosse tête » de service qui, grâce aux expressions de son visage tourmenté, vous donnera une indication sur la « force » du jeu que vous allez entreprendre.

Ce classement « arbitraire » ne doit surtout pas vous empêcher de tenter les jeux « difficiles » qui, nous l'avouons, ont été classés ainsi, uniquement dans le secret espoir de vous inciter à y jouer.

Bons jeux et bonnes vacances ...



FACILE



MOYEN



DIFFICILE



© Editions FERNAND NATHAN 1977

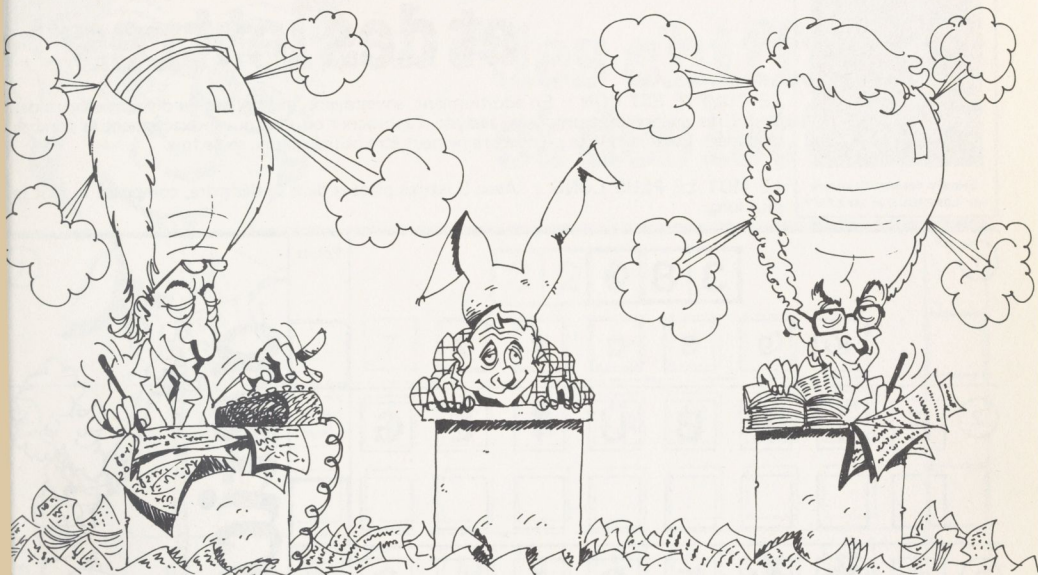
DESSINS : GERARD CLAM

PHOTOS : MICHEL LOYE

CONCEPTION ET RÉALISATION : ARMAND JAMMOT, MAURICE JAMMOT, REGIS FLAMENT

MAQUETTE : CLAUDE DEVE

JOUEZ CONTRE UN DES FINALISTES 1977 DES CHIFFRES ET DES LETTRES



12.000.000 de téléspectateurs - autant, sinon plus que pour une rencontre internationale de football à laquelle participerait l'équipe de France - ont suivi avec passion la finale de la Coupe 1977 des Champions des Chiffres et des Lettres qui a opposé le 12 Février à Monte-Carlo, M. Leprince et M. Leveque.

12.000.000 de personnes ont vu les deux hommes se tenir au coude à coude pendant la presque totalité de la rencontre sans qu'aucun d'entre eux parvienne à se détacher jusqu'au moment où M. Leprince a perdu pied sur le mot «noyade» qu'il n'avait pas vu.

Nous avons rassemblé dans cet album, tous les «coups» du Mot le plus long et du Compte est Bon qui ont été joués pendant cette finale homérique et également pendant les demi-finales. Ces coups ont été disposés de manière à ce que vous puissiez vous mesurer individuellement à chacun des 2 champions.

Que le meilleur gagne !

Mais n'oubliez pas dans l'appréciation de votre score qu'il est plus facile de jouer chez soi les pieds dans ses pantoufles, que dans une salle devant mille spectateurs sous le feu des projecteurs et sous l'œil des caméras, avec un chronomètre qui égrène impitoyablement les 45 secondes qui limitent votre temps de réflexion.

PRINCIPE DU JEU ET MARQUAGE DES POINTS :

— **Pour le Mot le Plus Long :** Il s'agit à partir de 8 lettres proposées, de composer le Mot le plus long. Vous inscrirez dans la colonne points, autant de points que de lettres utilisées dans le mot que vous avez trouvé.

EX : F.M.C.O.E.A.E.H. — Réponse : AMOCHEE - Score : 7 Points.

— **Pour le Compte est Bon :** Il s'agit à partir de 6 chiffres ou nombres, d'effectuer des opérations (soustraction, addition, multiplication, division) afin d'approcher le plus possible ou de trouver le nombre de 3 chiffres qui vous est proposé. Chaque chiffre ou nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois. Si vous vous êtes approché du résultat recherché, vous marquez 4 points, si vous trouvez le résultat exact vous marquez 6 points.

EX : 8 - 7 - 75 - 8 - 6 - 4 -

— 437 —

Réponse : $8 + 7 = 15$, $8 : 4 = 2$, $15 - 2 = 13$, $6 \times 75 = 450$.

450 - 13 = 437

SCORE : 6 points.

* **Attention, pour chaque problème, vous devez respecter la limite de temps de 45 secondes.**

Pour savoir si vous êtes vainqueur du finaliste contre lequel vous venez de jouer, il vous suffit de faire le total de vos points et de l'inscrire à l'emplacement indiqué. En vous reportant aux pages réponses, vous pourrez comparer votre score et vos résultats avec ceux de votre adversaire.

Mr LÉVEQUE

Extraits des Matches contre
Mr LEPRINCE et Mr LEVY

JOUEZ CONTRE UN DES FINALISTES 1977

«des chiffres et des lettres»

LE COMPTE EST BON : En additionnant, soustrayant, multipliant ou divisant chacun des 6 chiffres ou nombres proposés, essayez d'approcher ou de trouver exactement le nombre de départ. Chaque chiffre ou nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

LE MOT LE PLUS LONG : Avec 8 lettres placées dans le désordre, composez le Mot le plus long.

									Points
①	381								
	10	9	3	2	7	7			
②	E	I	L	B	U	T	E	G	
③	A	M	U	E	G	A	L	C	
④	917								
	5	4	8	25	50	1			
⑤	I	E	A	D	C	F	K	B	
⑥	E	O	N	W	Q	I	N	C	

anticonstitution



FINALE DES CHAMPIONS 1977⁵

«des chiffres et des lettres»

									Points
7	3 2 0 7 8 3 8 1 10								
8	O	I	S	E	Q	V	U	F	
9	E	L	N	I	E	R	K	E	
10	5 8 6 50 10 4 6 3 1								
11	O	G	E	M	O	A	B	C	
12	E	M	I	L	C	U	T	E	



FINALE DES CHAMPIONS 1977

“des chiffres et des lettres”

13

5 5 1

4 5 6 7 75 1

Points

14

Y O E J N A D F

--	--	--	--	--	--	--	--

15

E A D L E V T I

--	--	--	--	--	--	--	--

16

4 3 5

4 6 50 100 8 25

17

U I R E M J O S

--	--	--	--	--	--	--	--

18

A E S Q U C E V

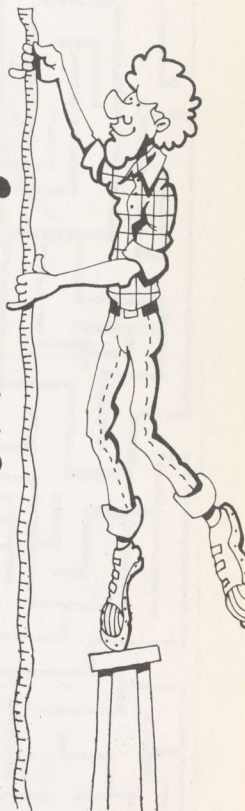
--	--	--	--	--	--	--	--

JOUEZ CONTRE UN DES FINALISTES 1977

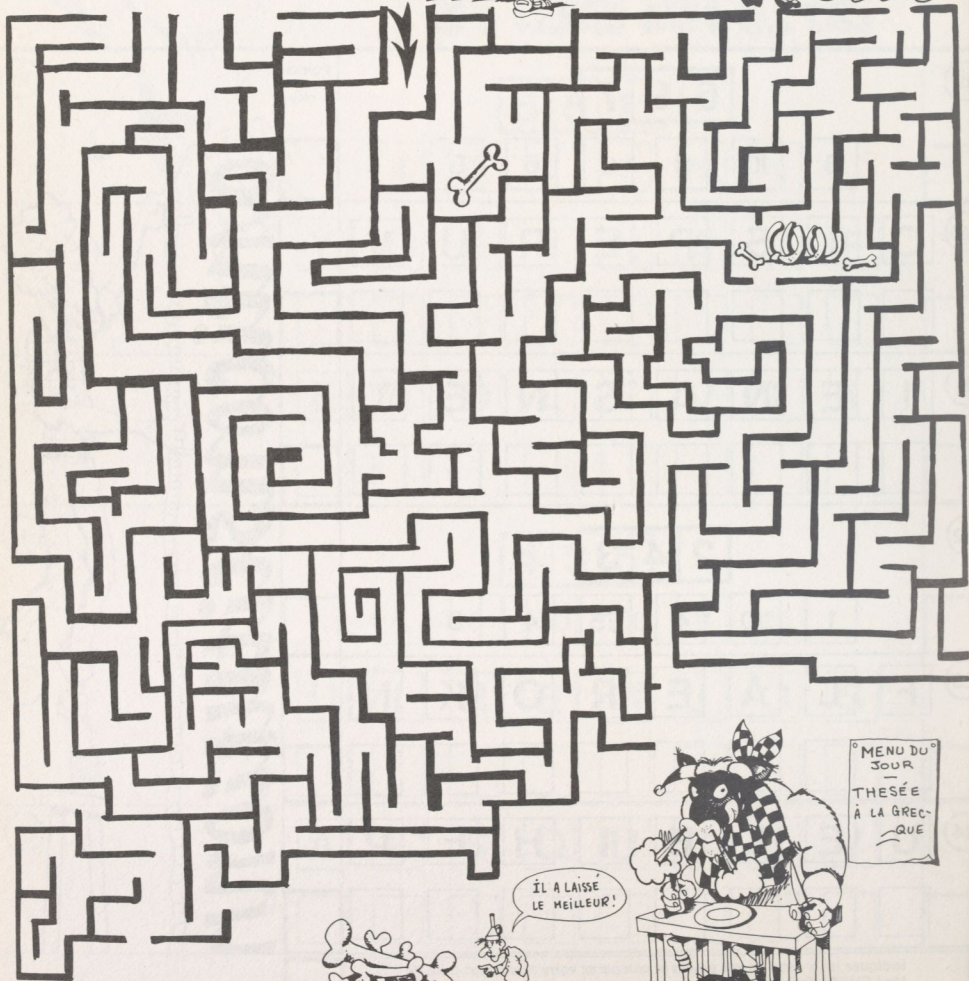
“des chiffres et des lettres”

								Points
19	6 9 7							
	8	10	3	2	6	5		
20	O	I	S	P	E	R	U	V
21	I	E	N	A	S	N	E	T
22	2 4 3							
	1	10	4	75	4	3		
23	F	L	A	E	R	O	K	N
24	U	E	L	B	I	H	E	P
Indiquez ici le total de vos points et comparez votre score avec celui de Mr LEVEQUE dont vous trouverez les résultats en page - réponses 18.								

anticonstitution

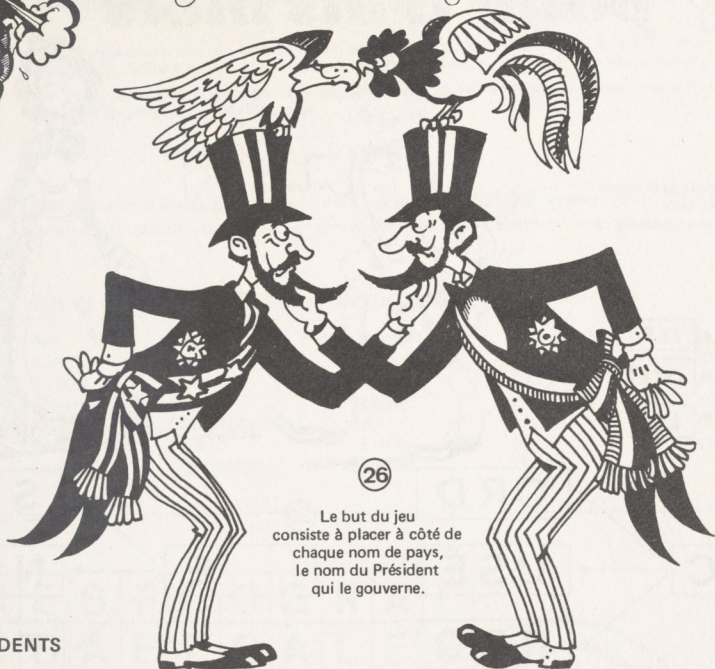


trouvons Le Minotaure avec THESÉE



MENU DU
JOUR
—
THESÉE
À LA GREC-
—
QUE

le jeu des présidents



26

Le but du jeu
consiste à placer à côté de
chaque nom de pays,
le nom du Président
qui le gouverne.

LES PRÉSIDENTS

- 1 - SULEYMAN DEMIREL
- 2 - CEARBHALL O'DALAIGH
- 3 - EPHRAIM KATZIR
- 4 - GUSTAV HUSAK
- 5 - ANOUAR EL SADATE
- 6 - FIDEL CASTRO
- 7 - ELIAS SARKIS
- 8 - LEOPOLD SEDAR SENGHOR
- 9 - RUDOLPH GNAEGI
- 10 - CONSTANTIN CARAMANLIS
- 11 - ALDO MORO
- 12 - COLONEL MAAMAR KHADHAFI
- 13 - NICOLAE CEAUSDESCU
- 14 - HUFUZ ASSAD
- 15 - HABIB BOURGUIBA
- 16 - GÉNÉRAL ERNESTO GEISEL
- 17 - JOSIP BROZ TITO
- 18 - COLONEL HOUARI BOUMEDIENE
- 19 - HELMUT SCHMIDT
- 20 - RUDOLF KIRCHSCHLAGER

LES PAYS

- A - ALLEMAGNE DE L'OUEST
- B - BRÉSIL
- C - YOUGOSLAVIE
- D - ALGÉRIE
- E - AUTRICHE
- F - ROUMANIE
- G - ITALIE
- H - TURQUIE
- I - CUBA
- J - ISRAËL
- K - SÉNÉGAL
- L - IRLANDE
- M - GRECE
- N - SYRIE
- O - TUNISIE
- P - TCHÉCOSLOVAQUIE
- Q - ÉGYPTÉ
- R - SUISSE
- S - LIBYE
- T - LIBAN

REponses

Page 88

TROIS LETTRES POUR SIX MOTS

- 27 PISTON TONDRE
FISTON TONNES
SANTON TONNER
- 28 SAUTER TERGAL
CHUTER TERTIO
GOUTER TERRIL
- 29 ÉCHINE INÉDIT
CALINE INÉGAL
ANGINE INERTE

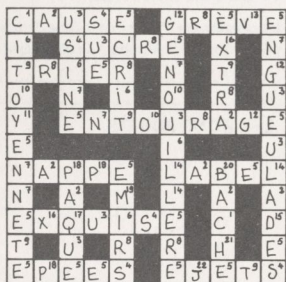
Page 89

LE JEU DES PROVERBES

- 30 QUI PEUT LE PLUS PEUT LE MOINS
31 IL N'Y A PAS DE FUMÉE SANS FEU

Page 90

LA GRILLE CODÉE



Page 91

LES SEMBLABLES

33



34



Page 92

LES MOTS COUPÉS

- 35 BUVEUR - RETARD - CLAPET
RÉGLEZ - MOTION
- 36 ÉMEUTE - SURVOL - MINUIT
FINAUD - RAPACE

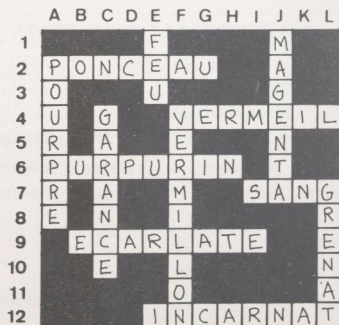
Page 93

LE BON COUP D'OEIL

- 37 : 5
38 : 5

Page 94

LES MOTS CROISÉS À THEME



Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

