



Abalettre

le jeu des lettres à dégommer

A) Caractéristiques

Type de jeu : Annonces
 Nombre de joueurs : 1 à 4
 Nombre de paquets - Triés/Mélangés: 1/joueur T
 Matériel : Papier/Crayon
 Mots autorisés : Sauf conjug./adj. fém./pluriels
 Joker : Nb illimité/mot
 Comptage des points : Autre
 Durée : 30 à 90 mn
 Version courte : En 5 carreaux
 Difficulté : !!!!

B) But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible à la manière d'un jeu de quilles !

C) Déroulement du jeu

1) Se munir d'un papier et d'un crayon et tracer un tableau, comme suit :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
Joueur n°1													
Joueur n°2													
Joueur n°3													
Joueur n°4													

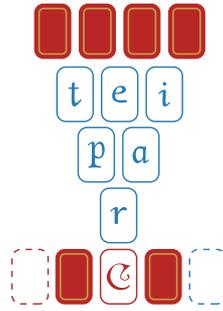
2) Chaque joueur prend 1 paquet de 123 cartes-lettres et en mélange séparément maj. et min. ; il pose, devant lui, face cachée, son tas de maj. (à gauche) et son tas de min. (à droite), avec un espace entre les 2 pour y retourner les futures maj., comme suit :



La carte en pointillés rouges (de gauche) symbolise l'emplacement de la future corbeille de maj., celle en pointillés bleus, la corbeille de min. ;

3) Le joueur désigné pour débiter la partie place 10 min. (les 4 du fond face cachée, les 6 suivantes face visible !) et 1 maj., comme suit :





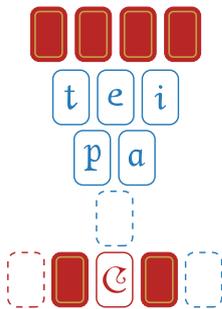
Une partie d'**Abalette**, comme une partie de « Bowling », se jouant en 10 carreaux, chaque carreau donnant droit à 2 essais (1 seul en cas d'abat*), le joueur doit ainsi essayer de « dégommer » les 6 **min.** des 3 premiers rangs (les 4 du dernier rang étant « dégommées » par voie de conséquence !) en composant 1 ou 2 mots (contenant lesdites **min.** !), et en respectant la règle qui veut que pour utiliser telle **min.**, il faut obligatoirement utiliser celle située devant :

- pour utiliser le **r**, aucune obligation ;
- pour utiliser le **p** et/ou le **a**, il faut utiliser le **r** ;
- pour utiliser le **t**, il faut utiliser le **p** ;
- pour utiliser le **e**, il faut utiliser le **p** ou le **a** ;
- pour utiliser le **i**, il faut utiliser le **a** ;

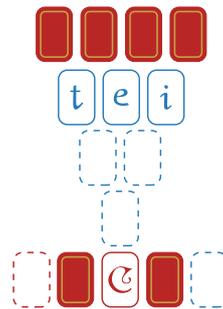
*un abat consiste à « dégommer » les 10 **min.** avec la première **maj.** ;
 une réserve consiste à « dégommer » les 10 **min.** avec les 2 **maj.** ;
 un trou consiste à ne « dégommer » qu'une partie des 10 **min.** avec les 2 **maj.**

5) Le joueur annonce alors son mot et ramasse les **min.** concernées ainsi que celles du dernier rang si la carte située devant a été utilisée, à savoir :

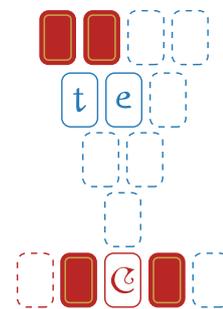
Exs :



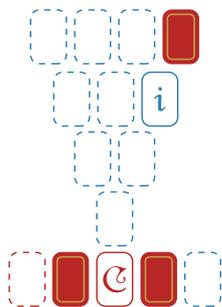
Si le joueur fait « **Cri** »



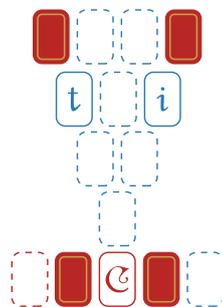
Si le joueur fait « **Crapaud** »



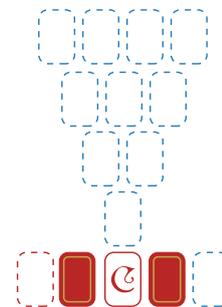
Si le joueur fait « **Caprin** »



Si le joueur fait « **Capter** »



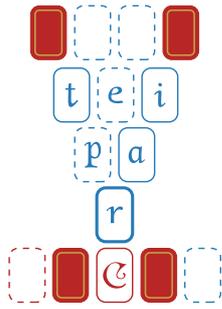
Si le joueur fait « **Carpe** »



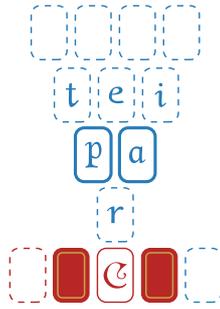
Si le joueur fait « **Chapitre** »



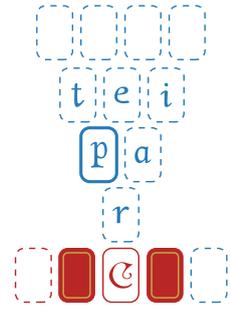
Contre-exemples !!!



Si le joueur veut faire « Cèpe »



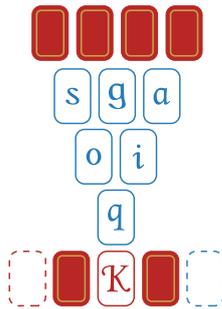
Si le joueur veut faire « Citer »



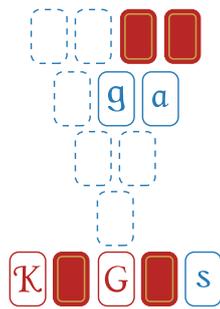
Si le joueur veut faire « Crainte »

6) Si le joueur n'a pas fait « abat », il a un 2nd essai, il joue un 2nd mot, mais en changeant de **maj.** !

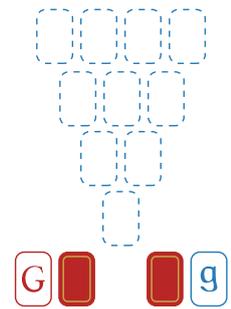
Ex 1 :



Si le joueur fait « Kiosque »

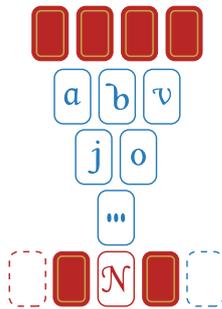


Si le joueur fait « Garage »

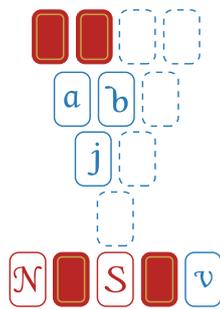


Résultat : « réserve » ! (6/)

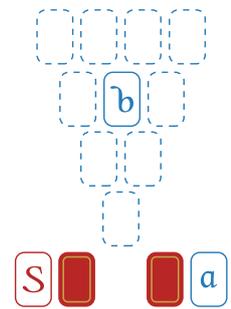
Ex 2 :



Si le joueur fait « Nouveau »

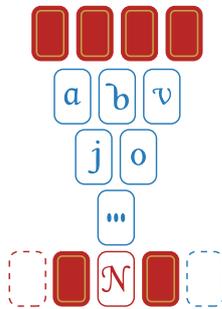


Si le joueur fait « Soja »

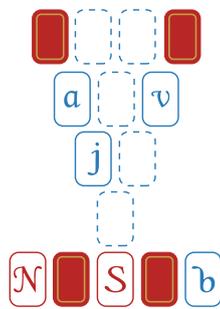


Résultat : « trou » ! (5/4)

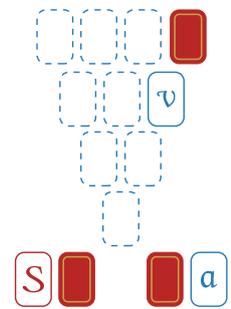
Ex 3 :



Si le joueur fait « Noble »



Si le joueur fait « Soja »



Résultat : « trou » ! (5/3)



7) Quand le joueur a fini son carreau, son résultat est noté dans le tableau :

- « **abat** » (10 cartes dégommées au 1^{er} mot) = **X** ;
- « **réserve** » (10 cartes dégommées en 2 mots) = **6/** (voir *Ex 1* : 6 cartes, puis le reste !) ;
- « **trou** » (- de 10 cartes en 2 mots) = **5/4** (voir *Ex 2* : 5 cartes, puis 4 !) ; **5/3** (voir *Ex 3* : 5 cartes, puis 3 !)

C'est alors au joueur suivant de « dégommer » ses propres « quilles », et ainsi de suite...

8) La partie prend fin quand tous les joueurs ont effectué leurs 10 carreaux ! Les points de chaque carreau sont notés en-dessous :

Barème des points :

- « abat » = 10 pts + nombre de cartes « dégommées » aux 2 essais suivants ;
- « réserve » = 10 pts + nombre de cartes « dégommées » à l'essai suivant ;
- « trou » = nombre de cartes « dégommées » ;

A noter que lorsqu'un joueur fait, au 10^{ème} carreau, « réserve », il a droit à 1 essai supplémentaire, « abat », à 2 essais supplémentaires !

Ex :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
Joueur n°1	6/2 8	X 18	7/1 8	3/ 20	X 18	2/6 8	0/6 6	7/ 18	8/ 13	3/3 6			123
Joueur n°2	X 12	0/2 2	6/2 8	8/ 13	3/ 11	1/5 6	X 18	8/0 8	0/5 5	5/ 13	3 0		96
Joueur n°3	7/ 18	8/0 8	2/4 6	6/2 8	0/5 5	X 23	X 18	3/5 8	2/ 20	X 23	5 0	8 0	137
Joueur n°4	2/ 13	3/ 12	2/6 8	5/0 5	3/ 11	1/4 5	8/0 8	2/4 6	3/5 8	X 30	X 0	X 0	106

Le joueur obtenant le meilleur total est alors déclaré **vainqueur** !

D) Remarques

1) Ne sont pas acceptés les pluriels, les adjectifs féminins et les conjugaisons !

2) Le mot annoncé, les cartes concernées doivent être ramassées dans l'ordre de « dégommage » pour éviter toute ambiguïté ;

3) Les **min.** non « dégommées » à l'issue du carreau (donc des 2 essais !) sont remises sous le paquet pour resservir de « quilles » ; si le paquet vient à être épuisé, retourner les **min.** « dégommées » pour en former un nouveau ;

4) Le nombre de **Jokers** par mot étant illimité, si plusieurs **jokers** sont retournés parmi les 6 **min.** des 3 premiers rangs, cela ne pose aucun problème et facilite d'autant plus un possible abat ;

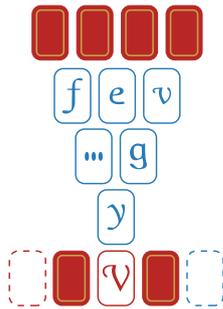
Idem lorsque le **JOKER maj.** est retourné, alors qu'un ou plusieurs **joker min.** l'ont été parmi les 6 cartes à « dégommer » !

5) **Abalettre** peut se jouer tout seul : l'objectif étant d'établir son propre record de points (300 maximum en 10 + 2 « abat ») !

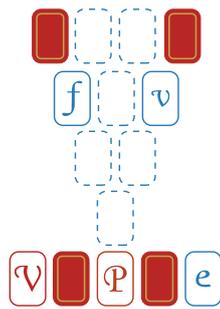


6) Comme lors d'une partie de « Bowling », après le 1^{er} essai, une certaine configuration ne permet pas, en toute logique, de « finir le travail » (même si les champions de bowling en sont parfois capables) !

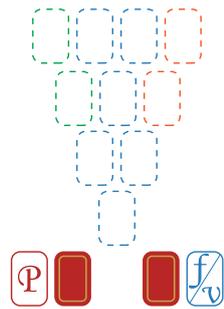
Ex 1 :



Si le joueur fait « Voyage »

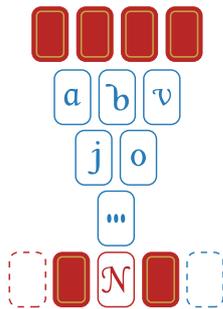


Le joueur fait soit « Pouf »,
soit « Privé »

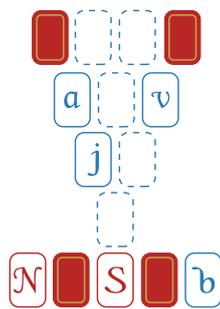


Résultat : « trou » ! (6/2)

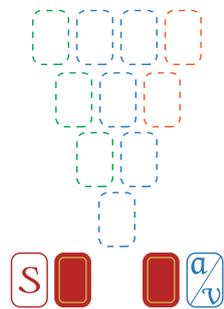
Ex 2 :



Si le joueur fait « Noble »



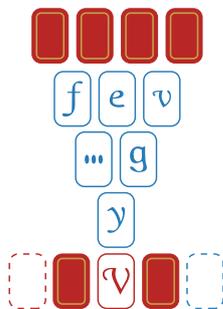
Le joueur fait soit « Soja »,
soit « Savon »



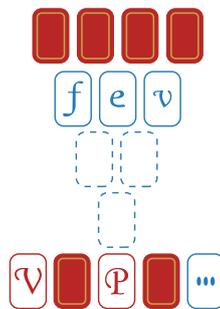
Résultat : « trou » ! (5/3 ou 5/2)

A noter qu'un joueur peut délibérément ne pas ramasser une **min.** contenue dans le mot annoncé, afin d'éviter un partage des **min.** restant !

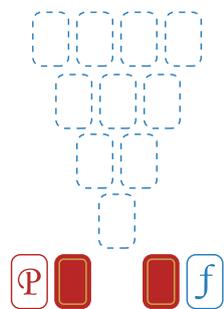
Ex :



Si le joueur fait « Voyage »



Si le joueur fait « Préventif »



Résultat : « réserve » ! (3/)

7) Toutes les marques ne sont pas possible à **Abalette**, contrairement au « Bowling » (Ex : 4 au 1^{er} essai) ! Si une marque autre que celles de la liste suivante est notée dans le tableau, c'est qu'il y a erreur :

« abat » : X

« réserve » : 8/ ; 7/ ; 6/ ; 5/ ; 3/ ; 2/ ; 1/

« trou » : 8/0 ; 7/1 ; 7/0 ; 6/3 ; 6/2 ; 6/0 ; 5/4 ; 5/3 ; 5/1 ; 5/0 ; 3/6 ; 3/5 ; 3/3 ; 3/0 ; 2/7 ; 2/6 ; 2/5 ; 2/4 ; 2/3 ; 2/1 ; 2/0 ; 1/8 ; 1/7 ; 1/6 ; 1/5 ; 1/4 ; 1/2 ; 1/1 ; 1/0 ; 0/9 ; 0/8 ; 0/7 ; 0/6 ; 0/5 ; 0/3 ; 0/2 ; 0/1 ; 0/0



8) Un temps de réflexion de 60 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

9) La durée d'une partie varie entre 30 et 90 mn !

10) Le nom **Abalette** évoque évidemment le meilleur coup au « Bowling », l'abat, à la différence près qu'il ne s'agit pas là d'abattre des quilles avec une boule, mais des lettres, en l'occurrence des **minuscules**, avec une **majuscule** !

E) Version courte

Limiter le nombre de carreaux à 5 (ou autre !?) !

Bon jeu !

