

LEX

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu

- 82 cartes illustrées d'une lettre
- 1 étagère à lettres télescopique
- 1 bloc de score
- 1 exemplaire des règles du jeu

But du jeu

Le but du jeu est de composer des mots représentant la plus grande valeur possible. Le gagnant est celui qui remporte le plus haut score.

Préparatifs

Bien mélanger les cartes. Chaque joueur reçoit 7 cartes. L'étagère à lettres est placée au milieu de la table. Ne pas encore allonger l'étagère ; dans cette position, elle peut contenir trois cartes. Les cartes restantes sont empilées sur la table, faces cachées.

Qui commence ?

À l'aide de leur main de 7 cartes, les joueurs essaient de composer un mot de 3 lettres représentant la plus grande valeur. Chaque joueur annonce le mot formé et la valeur obtenue. Le joueur qui a formé le mot représentant la plus grande valeur montre ses trois cartes, et si tout est correct, il commence la partie.

Premier joueur

Le joueur qui commence la partie forme un mot et le dépose sur l'étagère. Si ce mot comporte plus de 3 lettres, il allonge l'étagère, vers la droite ou vers la gauche. Au total 9 cartes peuvent être déposées sur l'étagère. Le joueur additionne les valeurs des lettres composant son mot et note le résultat sur le bloc de score. Il prélève dans le dessus de la pile le nombre de cartes nécessaire pour former de nouveau une main de 7 cartes. Ensuite, c'est au tour du joueur assis à sa gauche. Ce joueur oriente l'étagère vers lui.

Joueur suivant

Le joueur suivant essaie lui aussi de composer un nouveau mot et peut le faire de trois façons différentes :

1. En plaçant des lettres devant ou derrière le mot existant et/ou
2. En recouvrant des lettres existantes par de nouvelles lettres et/ou
3. En recouvrant des lettres existantes par des cartes vierges.

Mais attention : une carte existante ne peut être recouverte par une carte vierge que si la carte existante est placée en début ou en fin de mot. Le résultat final doit toujours être un nouveau mot et un mot qui n'est pas interrompu par une carte vierge.

Les Jokers peuvent remplacer n'importe quelle lettre voulue. Le Joker peut aussi être utilisé

comme carte vierge, mais seulement par le joueur qui possède le Joker. Lorsqu'ils joueront à leur tour, les joueurs suivants ne pourront pas attribuer une autre signification à un Joker déjà utilisé.

Au moins une (1) lettre du mot précédent doit être conservée.

Le score du nouveau mot est obtenu par addition des valeurs positives et négatives figurant sur les cartes. Toutes les cartes comptent, donc aussi celles qui se trouvaient déjà sur l'étagère. Le score est noté au nom du joueur concerné.

Ensuite le tour passe au joueur assis à la gauche du second joueur.

Et ainsi de suite.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes de la pile ont été utilisées et que plus aucun joueur n'est capable de faire valoir une carte lorsqu'il a la main. Le jeu est également terminé lorsque toutes les cartes de la pile ont été utilisées et qu'un joueur est capable de faire valoir toutes ses cartes.

Pour connaître le score gagnant : additionner les différents scores obtenus par chaque joueur et déduire de ce nombre la valeur des cartes qu'il a encore en main. Le joueur qui a le score le plus élevé est le gagnant de la partie.

Quels mots utiliser ?

Général

Tous les mots qui se trouvent dans un dictionnaire général (français) peuvent être utilisés.

Mots acceptés

- Tous les mots se trouvant dans un dictionnaire général (français).
- Diminutifs (fillette).
- Pluriels (filles).

Mots refusés

- Noms propres: (Anne, Jean, Michel).
- Mots d'une langue étrangère (yes, ja).
- Abréviations (Mme, Dr, USA, SOS).
- Noms d'institutions, d'entreprises ou d'associations (Alitalia, Esso, Olympic, OTAN).
- Noms géographiques (Bretagne, Wallonie, Seine, Genève).
- Noms avec une apostrophe ou un trait d'union (l'arbre, petit-fils).

Vous pouvez vous écarter de ces règles, par exemple en acceptant des noms géographiques. Vous pouvez aussi décider de n'utiliser que des substantifs et des adjectifs. Tout est permis, à condition de vous mettre d'accord avant de jouer!

