

147 - Lexicon

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté.

Editeur jeu original : Waddingtons.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Le but du jeu est d'éliminer ses cartes en composant des mots.

A son tour, le joueur choisit une des 4 possibilités suivantes :

- former un mot complet et le poser sur la table,
- modifier un mot existant en insérant une ou plusieurs de ses cartes,
- échanger des cartes de son jeu avec celles d'un mot placé sur la table,
- jeter une de ses cartes pour en piocher une autre.

BUT DU JEU

Etre le premier à éliminer toutes ses cartes.

PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit 10 cartes.
- Le reste des cartes est placé au milieu des joueurs pour constituer la pioche.
- La première carte est retournée sur la table, coté visible.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- La personne située à gauche de celui qui a distribué les cartes commence.
- Chaque joueur choisit une des 4 possibilités suivantes :
 1. Former un mot complet et le placer en vue sur la table.
 2. Jeter une de ses cartes et ensuite piocher une carte ou prendre la carte retournée. La carte jetée remplace la carte prise.
 3. Lorsqu'un mot est exposé sur la table, le joueur peut insérer une ou plusieurs

de ses cartes en les rajoutant au mot.
Un seul mot peut être modifié à chaque tour. Exemple : CHAT → ACHATS

4. Lorsqu'un mot est exposé sur la table, le joueur peut prendre une ou plusieurs de ses cartes et les changer avec d'autres sur la table à condition que le mot garde un sens. Un seul mot peut être modifié à chaque tour.

Exemple : EXPORT → EXPERT

- Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour.
- Les noms propres ne sont pas autorisés.
- Lorsque la pioche est finie, on retourne l'autre tas.
- Le joker représente n'importe quelle lettre. Une fois placé dans un mot, il devient la lettre qu'il est censé représenter.
Attention : il est conseillé de ne pas rester avec un joker lorsque le jeu se termine, car il vaut beaucoup de points !

FIN DE LA PARTIE

- Le premier joueur qui élimine toutes ses cartes gagne la manche.
- Les autres comptent le nombre de points qui leur restent en main.
Ces points sont comptabilisés et le jeu reprend.
- Le premier joueur qui atteint 100 points a perdu, les autres continuent jusqu'à avoir un seul gagnant.