

325 - Lex

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : King.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce jeu de mots sur plateau est une variante du « Scrabble ». Le support de jeu extensible permet d'accueillir un mot de 3 à 9 lettres, composé à l'aide de cartes adaptées. En cours de partie, les joueurs le replie ou l'allonge en fonction de la longueur des mots proposés.

Le mot de 3 lettres, placé au départ, sert de base aux mots suivants. Les joueurs doivent ensuite créer d'autres mots, soit en ajoutant des lettres devant ou derrière le mot précédent, soit en recouvrant celles existantes par de nouvelles lettres.

BUT DU JEU

Composer des mots comptabilisant le plus de points possible. Le gagnant est celui qui établit le score le plus élevé.

PRESENTATION DU JEU

- Les coins supérieurs droits des cartes ont été découpés afin de faciliter la lecture du Braille et le rangement des cartes.
- Sur une carte, la lettre est écrite en Braille sur sa partie supérieure, à gauche et à droite. Sa valeur est écrite au milieu de sa partie inférieure.
- Les cartes vierges et les jokers ont des valeurs négatives.
- Lorsque le support est allongé au maximum, 9 compartiments sont disponibles. En cours de partie, il sera replié et allongé en fonction de la longueur des mots proposés.

PREPARATION DU JEU

- Au départ, le support à lettres est replié au maximum et peut recevoir 3 cartes. Il est placé au milieu de la table.
- On mélange les cartes et chaque joueur en reçoit 7.
- Les cartes restantes sont placées dans le sabot en bois, faces cachées.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Qui commence ?
À l'aide de leur main de 7 cartes, les joueurs essaient de composer un mot de 3 lettres totalisant le plus de points. Chaque joueur annonce son mot et la valeur obtenue. Celui qui a la valeur la plus élevée, commence la partie, place son mot sur le support de jeu et note ensuite le score obtenu.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur oriente le support vers lui en le faisant pivoter, et essaie de composer un

nouveau mot. Si ce mot comporte plus de 3 lettres, il allonge l'étagère, vers la droite ou vers la gauche, puis il totalise les valeurs de toutes les lettres visibles sur le support et note le résultat sur le bloc de score.

- Enfin, il pioche le nombre de cartes nécessaires pour former à nouveau une main de 7 cartes.
- Un joueur peut composer un nouveau mot de trois façons différentes :
 - en plaçant des lettres devant ou derrière le mot existant et/ou...
 - en recouvrant des lettres existantes par de nouvelles lettres et/ou...
 - en recouvrant des lettres existantes par des cartes vierges. Mais attention, car seules les 2 lettres de début et de fin du mot précédent peuvent être recouvertes par une carte vierge.

Le résultat final doit toujours être un nouveau mot et un mot qui n'est pas interrompu par une carte vierge !

De plus, Il est obligatoire de toujours conserver au moins une lettre du mot précédent !

Les jokers

- Les jokers remplacent n'importe quelle lettre, et peuvent être utilisés comme carte vierge uniquement par un joueur qui en possède un et le dépose pour former son mot.

A leur tour, les joueurs suivants ne pourront pas changer la signification d'un Joker déjà posé précédemment sur le support de jeu.

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

FIN DE LA PARTIE

- 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, alors qu'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 son score final, un joueur doit additionner les scores obtenus de ses mots successifs et déduire de cette valeur, celle des cartes qu'il a encore en main.

QUELS MOTS UTILISER ?

Mots acceptés

- Tous les mots qui se trouvent dans un dictionnaire usuel. Exemple : fille.
- Les diminutifs (fillette).
- Les pluriels (filles).

Mots refusés

- Les noms propres.
- Les mots d'une langue étrangère.
- Les abréviations et les marques.
- Les noms d'institutions, d'entreprises.
- Les noms avec une apostrophe ou un trait d'union.

Ceci dit, vous pouvez vous écarter de ces règles en acceptant certaines catégories de mots. Tout est permis, à condition de vous mettre d'accord avant de jouer !