Attention, nous vous recommandons de ne pas jouer sur une surface rugueuse pour éviter d'abîmer vos lettres.

©Disney

Copyright © 2021 Winning Moves UK Limited.
LEXICON is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd.
Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Winning Moves SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.

WM00568-FRE
www.winningmoves.fr

LEXICON GO! par Claire Simon et Tom Liddell.

8+

JEU DE LETTRES
55 tuiles

BUT DU JEU

1. Remporter la manche en étant le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses lettres en constituant un ou plusieurs mots devant soi ou en complétant les mots des adversaires.
2. Il faut remporter cinq manches pour gagner la partie !
3. Utilisez les personnages magiques pour augmenter vos chances de gagner.

MISE EN PLACE

- Constituez la pioche en mélangeant toutes les lettres, face cachée, au centre de la zone de jeu, à égale distance de tous les joueurs.
- Chaque joueur pioche 10 lettres pour former son jeu et les place face cachée devant lui.

COMMENT JOUER ?

1. Un joueur annonce à voix haute «LEX-GO !» et tous les joueurs retournent en même temps leurs lettres.
2. Pour vous débarrasser le plus rapidement possible de toutes vos lettres, vous avez plusieurs solutions :
   - **CRÉER** un ou plusieurs mots en alignant les lettres nécessaires devant vous.
   - **MODIFIER** les mots de vos adversaires en y ajoutant vos propres lettres restantes (par ajout ou remplacement de lettres).

   Lorsque vous **COMPLÉTEZ** un mot, vous ne pouvez pas changer l'ordre des lettres déjà alignées, mais vous pouvez en ajouter à n'importe quel endroit :

   ex. : **SOU — SOURIS** ✓ **PAN — NAPPE** ✗
   CHAT — CHANT ✓ **MAIS — SIMBA** ✗

   Lorsque vous **REMPLACEZ** une lettre, vous devez récupérer la lettre de votre adversaire dans votre jeu :

   ex. : **PARC — PART** *La lettre **C** s'ajoute à votre jeu*
   MATIN — MALIN *La lettre **T** s'ajoute à votre jeu*

   - **ÉCHANGER** une lettre. Vous devez annoncer à voix haute «ÉCHANGE» et vous devez laisser une lettre de votre jeu contre une autre de la pioche. Vous ne pouvez pas échanger une deuxième lettre tant que l'un de vos adversaires n'a pas procédé lui-même à un échange.

COMMENT GAGNER ?

1. Lorsque vous avez utilisé toutes les lettres de votre jeu, annoncez à voix haute «DISNEY !».
2. Si tous vos mots sont corrects, vous remportez la manche. Si l'un de vos mots est incorrect, vous êtes éliminé de cette manche (si vous avez un doute sur la validité d'un mot, utilisez un dictionnaire, un livre Disney ou procédez par vote).
3. Mélangez les lettres et commencez une nouvelle manche.
4. Le premier joueur qui gagne cinq manches gagne la partie !

IMPORTANT :

- Les accents, trémas et cédilles ne sont pas représentés sur les lettres. Le joueur peut néanmoins les utiliser en les précisant à l'oral. Si cette lettre est remplacée au cours du jeu, celle-ci perd ou conserve son accent, tréma ou cédille selon le besoin du joueur.
- Veuillez respecter les interdictions suivantes :
  - les mots d'une seule lettre,
  - les pluriels,
  - les noms propres, acronymes, sigles et abréviations (seuls ceux de l'univers Disney sont autorisés).

PERSONNAGES MAGIQUES

MICKEY peut prendre l'identité de n'importe quelle lettre. Lorsqu'il est aligné pour faire un mot, le joueur doit annoncer quelle lettre celui-ci représente. La lettre annoncée ne peut être modifiée au cours de la manche.

Chaque **PERSONNAGE MAGIQUE** ne peut être utilisé qu'une seule fois par manche. Annoncez à voix haute le nom du personnage avant de réaliser les actions suivantes :

- **GÉNIE —** *Votre souhait est exaucé !* Vous pouvez prendre un total de trois lettres du jeu de n'importe quel(s) autre(s) joueur(s).*
- **RALPH LA CASSE —** *Je vais tout casser !* Mettez le désordre en mélangeant le jeu d'un adversaire.
- **OLAF —** *Olaf aime les gros câlins !* Figez le jeu d'un adversaire pendant 10 secondes et profitez-en pour lui faire un gros câlin !
- **ARIEL —** *Une de plus dans votre collection !* Vous pouvez prendre une lettre du jeu d'un adversaire si cela vous permet de compléter l'un de vos mots.*

*Le mot de l'adversaire impacté par la lettre subtilisée doit donc être reconstitué.