



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

STAR WARS



STAR WARS

© & TM Lucasfilm Ltd.
www.starwars.com

Copyright © 2022 Winning Moves UK Limited.

LEX GO! is an unregistered trade mark of Winning Moves UK Limited

WADDINGTONS NUMBER 1 is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd.

Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.

www.winningmoves.fr

WM02803-FRE
LEXICON GO! par Claire Simon et Tom Liddell.

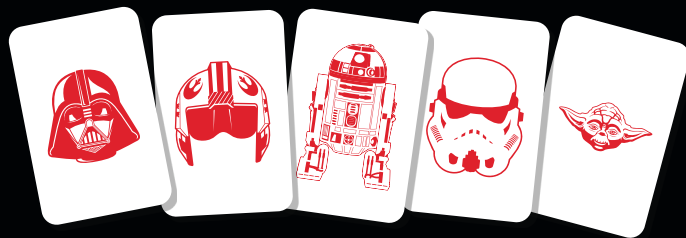


Winning Moves®



JEU DE LETTRES

55 tuiles



8+

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 tuiles galactiques 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 :	SI - SITH ✓	TEINT - TANTIVE ✕
	PAN - PADAWAN ✓	TAS - SOLDAT ✕

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

ex :	SOBRE - SABRE	La lettre O s'ajoute à votre jeu
	DROITE - DROITE	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 « LEX GO ! ».
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, une référence Star Wars 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 Star Wars sont autorisés).

TUILES GALACTIQUES

Le **CASQUE PILOTE REBEL** 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 **TUILE GALACTIQUE** ne peut être utilisé qu'une seule fois par manche. Annoncez à voix haute le nom du personnage avant de réaliser les actions suivantes :

- **R2-D2** : Votre ami de toujours vous aide ! Vous pouvez prendre un total de trois lettres du jeu de n'importe quel(s) autre(s) joueur(s).*
- **DARK VADOR** : « Maintenant, libère ta colère. » Détruisez tout en mettant le désordre dans le jeu d'un adversaire.
- **STORMTROOPER** : Dégainez votre blaster et éliminez de votre jeu la lettre de votre choix jusqu'à la fin de la manche.
- **YODA** : Vous utilisez la force pour figez le jeu d'un adversaire pendant 10 secondes.

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