Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :

ESCALE À JEUX
12 lits et 7 000 jeux en Bourgogne du sud

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection jeuxsoc.fr).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : **http://escaleajeux.fr**

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

LEXICON

Le nouveau jeu de cartes.
Jeu d'adresse, d'amusement et d'intérêt.

LA DONNE des cartes.

Pour déterminer le premier à donner les cartes, chaque joueur tire une carte et celui qui a la plus haute est le donneur (" A " étant la carte de plus grande valeur et " Z " de plus petite). Ensuite, la donne est prise par chacun à son tour.
Dix cartes sont distribuées à chacun des joueurs. Le reste des cartes est placé en talon, la première carte ouverte et mise à côté du talon. Pour cinq joueurs ou plus, il faut deux jeux de cartes.

MARCHE DU JEU

Le joueur à la gauche du donneur attaque, puis celui à sa gauche et ainsi de suite. Chaque joueur, après avoir examiné ses cartes, doit choisir l'une des alternatives suivantes :

- Former un mot complet et l'exposer sur la table.
- Jeter une des cartes et prendre, ou bien la carte exposée, ou bien la première carte non exposée du talon. Il doit jeter une carte avant d'en prendre une autre. La carte qui a été jetée se pose sur la carte exposée, ou bien la remplace, si celle-ci a été prise.
- Quand un mot a été exposé sur la table, le joueur peut introduire une ou plusieurs lettres dans ce mot. Mais en faisant cela, l'ordre des lettres ne doit pas être renversé. Les nouvelles lettres à introduire doivent être ajoutées soit aux extrémités, soit au milieu du mot. On ne peut changer qu'un mot à chaque tour.
  Exemple :
  Mer ---> A**mer**tume.
  Tour ---> En**tour**er.
  Mot ---> **Mo**r**t**e.
  Dos ---> **Dos**e.
- Quand un mot est exposé sur la table, le joueur peut prendre une ou plusieurs cartes de sa main et la ou les échanger contre une ou plusieurs lettres dudit mot, pourvu qu'il laisse ce mot complet, exemple :
  Il peut retirer l'" R " de " Farine " et en former le mot " FAMINE " en remplaçant l'" R " par un " M " de sa propre main. On ne peut attaquer qu'un seul mot à chaque tour.

Aucun des joueurs n'a le droit de laisser passer son tour sans jouer suivant l'une des quatre alternatives a, b, c ou d, mais il ne doit pas en jouer plus d'une à chaque tour.
Le tour d'un joueur est terminé quand il a joué suivant une de ces quatre alternatives.

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le plus vite possible. Le premier joueur y parvenant termine le tour et les autres joueurs portent au score, à leur nom respectif, la somme des chiffres inscrits sur les cartes qui leur restent en mains, et les cartes sont données à nouveau. Le premier joueur qui arrive à100 points se retire, puis le second, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un : le gagnant.

Seuls, les mots du dictionnaire sont admissibles. Les noms propres ne peuvent pas se jouer s'ils ne sont pas dans le dictionnaire.

Un joueur peut challenger l'existence d'un mot ou son orthographe s'il le croit non-existant ou mal écrit.
Si le challenger a tort, 10 points sont ajoutés à son score.
S'il a raison, 10 points sont retirés de son score et celui qui a placé le mot sur la table reprend ses cartes et laisse passer son tour.

La carte " Maîtresse " représente n'importe quelle lettre.

Lorsqu'il n'y a plus de carte au talon, le tas de cartes exposées peut être repris, rebattu et remis sur la table dans la position originale, puis le jeu continue comme avant.

COMMENT ORGANISER UN TOURNOI DE LEXICON

Vu la popularité sans cesse grandissante des tournois de LEXICON, nous faisons les suggestions suivantes pour leur organisation

1. Des tables doivent être prévues pour quatre joueurs chacune. Le jeu étant individuel - et non par équipes, quatre joueurs quelconques peuvent commencer ensemble; un commissaire peut être désigné pour chaque groupe de dix tables.
2. La donne est désignée par le tirage; celui des joueurs qui a tiré la carte la plus haute devient donneur (" A " étant la plus haute et " Z " la plus basse carte).
   Les joueurs ayant tiré la même carte tirent de nouveau.
3. Le donneur mélange et distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est alors déposé au milieu, la première carte étant découverte à côté du talon, suivant les Règles du Jeu.
4. Le joueur placé à gauche du donneur joue donc le premier, et le jeu continue jusqu'à l'élimination d'un joueur, ou bien jusqu'à ce que la sonnerie indique l'arrêt.
   Sept minutes (ou moins si l'on en a décidé ainsi) est la durée maximum permise pour le jeu de chaque main. Chaque joueur doit alors additionner les cartes restant en mains, et ce total est marqué par chacun. Le joueur à gauche doit parapher et contrôler les chiffres du joueur à sa droite.
5. Le joueur qui finit, ou bien celui dont le score est le plus bas à chaque table, est le gagnant et doit aller à la table suivante, de la table n°1 à la table n°2, de la table n°5 à la table n°6, etc...
   Le gagnant de chaque table doit battre les cartes et les donner à la table suivante dès son arrivée.
6. A la fin du tournoi les gagnants sont ceux dont le score est le plus bas.

NOTA

Si un mot est erroné, il peut être challengé par l'un des autres joueurs de la table. Le challenger doit appeler le commissaire pour juger.
Si le mot est erroné (autrement que par son orthographe) le joueur qui en est l'auteur est pénalisé de 50 points, et ceux-ci seront, marqués au score par le commissaire. L'auteur de l'erreur reprend alors ses cartes et perd un tour. Le challenger ne bénéficie pas de points ; seul l'auteur de l'erreur est pénalisé de 50 points.
Les fautes d'orthographe ne sont pas pénalisées mais les auteurs de ces fautes doivent reprendre leurs cartes et perdre un tour.
Si une faute d'orthographe, ou un mot sujet à disqualification passe inaperçu, et que le joueur suivant a joué, la faute ne peut plus être rectifiée, et doit être admise.

SOUVENEZ-VOUS : LE SCORE LE PLUS BAS EST LE GAGNANT

Copyright by MIRO COMPANY - 1937 Paris.
Tous droits de reproduction, de traduction, et d'adaptation réservés.
Le nom LEXICON, les cartes, les textes et la marque sont déposés