

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



INTRODUCTION

Jeu de société développé et conçu sur un besoin fondé du public en général à la recherche d'une méthode didactique adaptée à ses activités ludiques. Un brevet d'invention fut déposé dans divers pays dont la France, les États-Unis, etc. Francophones, néo-francophones, allophones... Ce jeu s'adresse autant à l'amateur de vocabulaire qu'au cruciverbiste averti à la recherche du mot juste. Il s'adresse aussi bien à l'adolescent en phase d'apprentissage qu'à l'adulte soucieux de parfaire ses connaissances.

Dans la conception des règles de LEXIMANIA, les joueurs sont soumis à trois épreuves de différentes natures ayant trait à la langue française, l'orthographe et le vocabulaire. Une série de variantes, décrites dans les règles du jeu, permettent aussi, sous forme ludique, de mieux se familiariser à l'apprentissage de nouveau vocabulaire.

Francophones à la recherche de l'usage de mots québécois, québécois à la recherche de l'usage de mots d'argot ou familiers... LEXIMANIA répond aussi à cette conscience linguistique propre à nos deux peuples.

Daniel Lardon, mai 1995

PRINCIPES DU JEU

2 à 4 joueurs ou par équipes à partir de 12 ans.

Le matériel: vérifiez la présence de toutes les composantes du jeu dont la description complète est indiquée au-dessous de la boîte.

Les joueurs sont soumis à trois épreuves : DICO, LEXICO et 100 MOTS. Les épreuves DICO et LEXICO (jouées avec les cartes) concernent plus particulièrement l'orthographe et le vocabulaire, tandis que l'épreuve 100 MOTS concerne la recherche de mots. La capacité de répondre correctement détermine la progression sur le plateau de jeu. **Afin de vous familiariser au jeu LEXIMANIA dans sa version originale, nous vous recommandons d'abord de jouer la "version simplifiée" telle que décrite dans "les variantes du jeu".**

BUT DU JEU

Atteindre la case 300 points permettant d'accéder à la phase finale "PYRAMIDE", puis, case par case, parvenir en premier au sommet.

PRÉPARATION DU JEU

- Placez sur les dés à 12 faces les pastilles autocollantes en respectant le modèle recommandé sur la feuille "habillage des dés".
- Le plateau de jeu est posé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion de couleur qu'il place sur la position "DÉPART" au devant de l'un des quatre tracés numérotés 10. Les jetons "BONUS" sont rassemblés sur la table.
- La boîte contenant les cartes est placée à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur (ou équipe) doit se munir d'une feuille de papier et d'un crayon.
- Pour savoir qui débutera la partie, les joueurs lancent à tour de rôle l'un des 4 dés "LETTRES". Le joueur qui obtient la lettre la plus proche de "A" commence la partie. On joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui débute la partie lance les deux dés 12 faces.

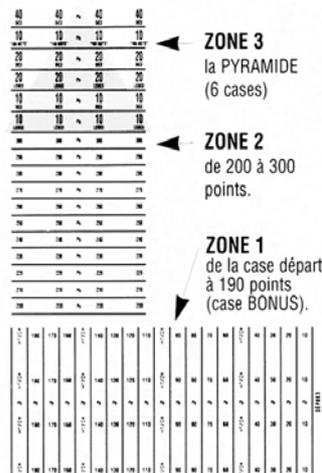
LES COMPOSANTES DU JEU

1. LE PLATEAU DE JEU:

Il se divise en 3 zones composées de cases d'une valeur de 10 points:

- Zone 1: Les pions progressent d'abord horizontalement, de la droite vers la gauche, jusqu'à la dernière case "BONUS".
- Zone 2: Puis, la progression se poursuit verticalement jusqu'à la dernière case correspondante à 300 points.
- Zone 3: Phase finale "PYRAMIDE". La progression se conclue dans la zone 3 "PYRAMIDE".

Les couleurs des six triangles sous LEXIMANIA correspondent aux 3 catégories d'épreuves.



2. DÉ "CATÉGORIES D'ÉPREUVES": VERT, VIOLET, ROUGE, BLEU

Le dé couleur indique la nature de l'épreuve à laquelle les joueurs seront soumis: VERT: épreuve de questions DICO concernant les noms communs.

VIOLET: épreuve de questions LEXICO concernant les adjectifs et les verbes.

ROUGE: épreuve 100 MOTS concernant la recherche de mots.

BLEU: le joueur a le choix parmi l'une des 3 épreuves précédentes.

3. DÉ "VALEUR"

Le dé "VALEUR" indique les points mis en jeu (10, 20, 40) pour les 3 catégories d'épreuves correspondant en fait au niveau de difficulté de la question pour les épreuves DICO ET LEXICO. Le(s) gagnant(s) avance(nt) du nombre de points inscrits sur le dé "VALEUR".

- : indique que le joueur a le choix des points (10, 20 ou 40). Stratégiquement le joueur peut vouloir obtenir un "BONUS" ou progresser plus rapidement sur le plateau de jeu.
- : indique que le joueur peut soumettre deux réponses aux épreuves DICO ou LEXICO.

4. JETONS "BONUS" + BONUS

Un jeton "BONUS" est obtenu lorsqu'un joueur atteint une case "BONUS". Le joueur reçoit son jeton et avance obligatoirement à la case suivante.

Le jeton "BONUS" permet par la suite de récuser une question DICO ou LEXICO. Par exemple, si le joueur détient un jeton "BONUS" et qu'il ne pense pas connaître la réponse, il peut aussitôt jouer un jeton. Dans ce cas, une nouvelle question lui est posée. Par contre, le joueur ne peut utiliser qu'un jeton par tour de table.

5. SABLIER

À l'instant où l'épreuve débute, un joueur doit retourner le sablier. Tous les joueurs ont 45 secondes pour écrire leur réponse (DICO ou LEXICO) ou composer des mots (100 MOTS).

6. DÉS "LETTRES"

Les 4 dés "LETTRES" sont utilisés exclusivement pour l'épreuve 100 MOTS: 3 dés "consonne" et un dé "voyelle". La face blanche du dé "voyelle" laisse le choix au joueur de sélectionner sa voyelle.

7. LES CARTES QUESTIONS

La boîte de cartes contient 350 cartes dont 150 de niveau junior (12 à 16 ans) et 200 cartes adultes. Les cartes "JUNIOR" sont identifiées au bas de chacune d'entre elles par la mention "JUNIOR" et par un trait noir aux deux extrémités. Chacune des cartes présente trois questions DICO (noms communs) et trois questions LEXICO (adjectifs et verbes) réparties en trois niveaux de difficulté (10, 20 et 40 points). Pour chacune des questions, trois indices sont fournis. La réponse est inscrite au verso.

LES ÉPREUVES DU JEU

1. ÉPREUVES DE QUESTIONS DICO ET LEXICO

Ces épreuves sont obtenues au lancer du dé "CATÉGORIES D'ÉPREUVES", vert pour DICO et violet pour LEXICO. Le joueur doit tenter de répondre à une question. La question lui est posée par le joueur placé à sa gauche.

Le questionneur prend une carte dans la boîte et, sans prendre connaissance de la réponse inscrite au verso, pose la question correspondante au dé "VALEUR"; soit 10, 20, 40 (ou au choix du joueur selon le dé "VALEUR"). Le questionneur donne alors les 3 indices mentionnés sur la carte et retourne le sablier. C'est à ce moment que le joueur peut se servir d'un jeton "BONUS" pour obtenir une autre question. Tous les joueurs participent à la recherche de la bonne réponse en l'inscrivant sur une feuille de papier.

À l'issue des 45 secondes, le joueur annonce sa réponse à haute voix et le questionneur vérifie la réponse au verso de la carte. Si le joueur a la bonne réponse, il avance sur le plateau de jeu du nombre de cases correspondant aux points mis en jeu par le dé "VALEUR". Le joueur garde alors la main et lance à nouveau les 2 dés. Si le joueur ne peut répondre ou si la réponse est fautive, les autres joueurs ayant la bonne réponse avancent du nombre de points mis en jeu. La main passe alors au questionneur.

2. LES INDICES DICO ET LEXICO

Le questionnaire doit toujours donner les 3 indices mentionnés sur les cartes, soit:

indice 1 : le nombre de lettres du mot recherché. Exemple: no.6 = 6 lettres

indice 2 : la nature du mot recherché.

DICO n.m.= nom masculin, n.f.= nom féminin

LEXICO adj. = adjectif v. = verbe

indice 3 : question de 10 points : la première lettre de la réponse.

question de 20 points : les 2 premières lettres de la réponse.

question de 40 points : les 3 premières lettres de la réponse.

EXEMPLES:

10 POINTS - RÉPONSE: Ballade, nom féminin, 7 lettres, débutant par B

20 POINTS - RÉPONSE: SAblonneur, adjectif, 10 lettres, débutant par SA

40 POINTS - RÉPONSE: LAMbrisser, verbe, 10 lettres, débutant par LAM

3. L'ÉPREUVE 100 MOTS

Lorsqu'un joueur obtient la catégorie 100 MOTS (rouge) au lancer des dés, tous les joueurs participent à cette épreuve qui se déroule de la manière suivante:

Le joueur lance les 4 dés "LETTRES". Puis, si, par exemple, il obtient les lettres LABS, il retourne le sablier et tous les joueurs ont 45 secondes pour trouver le maximum de mots différents incluant ces 4 lettres (ou 3 des 4 lettres pour "JUNIOR") dans un ordre quelconque. L'usage d'un dictionnaire peut être recommandé pour s'assurer de l'orthographe des mots trouvés.

Il est obligatoire que les mots trouvés:

- commencent par l'une des 4 lettres.
- comportent un minimum de 6 lettres (5 pour "JUNIOR").

exemples: BALUSTRE, SABLONNEX, ALBATROS, ABSOLUTISME ou ABSOLUMENT, etc.

Il est interdit:

- d'utiliser des mots composés, des noms propres et le pluriel d'un mot.
- de se servir des dérivés d'un mot que l'on a trouvé tel que: Cardiaque, Cardiologie et Cardiologique, etc.
- d'utiliser la forme conjuguée d'un verbe : mangerons, mangerait, etc.

Exemples: - blasé : trop court
- rabelaisien : ne commence pas par l'une des 4 lettres
- laboratoire : ne contient pas toutes les lettres
- ballades: nom pluriel

À l'issue des 45 secondes, les joueurs donnent lecture des mots qu'ils ont trouvés. Si un ou plusieurs joueurs ont trouvé les mêmes mots, ces mots communs sont supprimés et ne seront pas comptés. Lorsque cette étape est terminée, le joueur qui possède le plus grand nombre de mots gagne et avance du nombre de points correspondant.

EX ÆQUO:

Si, à l'issue de cette phase de suppression des mots communs, des joueurs sont à égalité, ils avancent chacun du nombre de points mis en jeu. Cependant, la main passe au joueur suivant.

LA PYRAMIDE : ÉTAPE FINALE

Entrée dans la "PYRAMIDE": Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 300 points dans la Zone 2, il doit avancer automatiquement à la première case DICO-10 POINTS. Les 6 cases de la "PYRAMIDE" doivent être franchies successivement. Le joueur positionné dans la "PYRAMIDE" ne lance plus les dés "CATÉGORIES D'ÉPREUVES et VALEUR". Lorsqu'il a la main, il doit se soumettre aux épreuves prédéterminées de chaque case. Les jetons "BONUS" peuvent être utilisés. Les joueurs gagnants qui n'ont pas la main et positionnés dans les Zone 1 et 2 avancent du nombre de points inscrits sur la case de la "PYRAMIDE".

Dans tous les cas, les joueurs situés dans la "PYRAMIDE" participent aux épreuves des autres joueurs et avancent d'une seule case à la fois s'ils gagnent.

DERNIÈRE CASE: DICO-40 POINTS:

Si le joueur a la main, il doit répondre correctement à la question DICO-40 POINTS pour remporter la partie.

Si le joueur n'a pas la main, il peut toutefois participer à toutes les épreuves de 40 points, gagner l'épreuve et la partie.

IMPORTANT

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Risque d'ingestion de petits éléments.

ANALYSE DE DEUX CAS EN PHASE FINALE

CAS No 1:

Pierre est dans la "PYRAMIDE" sur la case 100 MOTS-10 POINTS.

Jean est également dans la "PYRAMIDE" sur LEXICO-20 POINTS.

Laurie et Hélène sont en Zone 2.

C'est au tour de Pierre de jouer. Il lance les 4 dés "LETTRES".

• Si **Pierre** gagne, il monte son pion à la dernière case au sommet de la "PYRAMIDE". S'il répond correctement à la dernière question DICO-40 POINTS, il remporte la partie.

• Si **Jean** gagne, il monte d'une case.

• Si **Hélène** (ou Laurie) gagne, elle avance de 10 points. Pierre, dans ce cas, reste sur la même case et perd la main.

CAS No 2:

Les joueurs sont dans cette même position. C'est à Hélène de jouer et elle obtient la catégorie 100 MOTS-20 POINTS au lancer des deux dés.

• Si **Hélène** gagne, elle avance de 20 points.

• Si **Laurie** gagne, elle avance de 20 points.

• Si **Jean** gagne, il monte d'un case.

• Si **Pierre** gagne, il avance à la dernière case de la "PYRAMIDE".

LES VARIANTES DU JEU LEXIMANIA

LEXIMANIA VERSION SIMPLIFIÉE: Modifications aux règles de jeu

Épreuves de questions DICO et LEXICO: Le questionnaire présente la question, les 3 indices et les lettres de la réponse en donnant les voyelles et les consonnes dans un ordre quelconque. Le questionnaire ne peut participer à l'épreuve, cependant, les joueurs ne gardent jamais la main. Si une mauvaise réponse est fournie, les autres joueurs qui ont trouvé la bonne réponse avancent d'autant de points. Tous les autres règlements sont maintenus.

Exemple: LEXICO-20 POINTS Paysage terrifiant?
indice: DA, un adjectif de 9 lettres
lettres: AEEU TQSDN

(Réponse: DANDESQUE)

VERSION RAPIDE: Les joueurs peuvent jouer en Zone 1 et passer directement à la PYRAMIDE ou en Zone 2 puis, à la "PYRAMIDE". (Durée: 1 heure)

VERSION CADET: Afin d'intégrer les cadets (11 ans et moins), vous pouvez utiliser la version simplifiée en indiquant les indices ainsi que la réponse. Les joueurs doivent alors écrire correctement la réponse pour gagner l'épreuve.

DIFFÉRENTES VARIANTES

Différentes variantes sont présentées selon le niveau désiré et le niveau de difficulté souhaité. Elles sont présentées par ordre croissant de difficulté et le choix pourra être fait en considération des objectifs fixés:

1. version **simplifiée** avec cartes "JUNIOR".
2. version **originale** avec cartes "JUNIOR".
3. version **simplifiée** avec cartes adultes.
4. version **originale** avec cartes adultes.

JEU EN ÉQUIPES (2 à 4 équipes) :

Durant le déroulement du jeu des questions DICO ET LEXICO, un joueur de chaque équipe est désigné à tour de rôle pour répondre à la question. S'il ne connaît pas la réponse, il peut solliciter un membre de son équipe qui pourra soumettre une réponse. Durant le déroulement de l'épreuve 100 MOTS, un joueur de chaque équipe présente le résultat de la recherche de son équipe.

Nous vous informons que de nouvelles séries de 350 cartes anglaises et françaises seront prochainement disponibles chez votre revendeur.

Jeu LEXIMANIA disponible en version anglaise.

