

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





Le jeu du rébus est un jeu de l'esprit qui consiste à deviner le sens d'une succession de dessins qui, à travers les sons qu'ils évoquent, permettent de comprendre un mot, une phrase ou une expression. Dans le jeu Rébustory, la démarche est un peu différente, dans la mesure où il s'agit de créer des rébus plutôt que de les déchiffrer.

Chaque carte est illustrée d'un dessin qui évoque un son et donc une syllabe. Pour faciliter la tâche des joueurs, le nom correspondant à chaque dessin figure sur la carte, ainsi que sa phonétique et pour les plus jeunes, sont aussi indiquées d'autres manières d'écrire le son.

Toutes ces indications ne sont bien sûr pas exhaustives et les joueurs peuvent trouver d'autres significations.

De plus, la formation d'un rébus implique une certaine souplesse d'utilisation des sons par rapport à la prononciation habituelle, les joueurs décideront au début de la partie ce qu'ils estiment être valable.

Par exemple (son "é", "è", différentes prononciations du son "O", son long ou court...)

CONTENU DU JEU

252 cartes dont 232 cartes "images", 18 jokers et 2 cartes "Rébustory", un sabot, un tableau de marque effaçable, un marqueur spécial, une feutrine, une règle de jeu.

BUT DU JEU

Former un maximum de rébus.

Exemple :



CHAT



POT

+ = CHAPEAU

Pour ce faire, nous vous proposons deux règles de jeu différentes :

PREMIER JEU

DÉBUT DE LA PARTIE

Bien mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chacun, Une partie des cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche, les autres sont laissées dans la boîte et serviront à approvisionner la pioche lorsqu'elle sera épuisée. Le plus jeune joueur commence, (Pour le jeu entre adultes, le premier joueur est désigné d'un commun accord.)

S'il peut, il dépose devant lui un rébus de 2 cartes minimum et rejette, face visible, une carte dans le sabot. S'il ne peut pas faire de rébus, il ne dépose pas de cartes et rejette, face visible, une carte dans le sabot.

Ensuite, pour toujours avoir 7 cartes en main, il prend, dans la pioche, la ou les cartes qui lui manquent.

Les joueurs suivants auront la possibilité de prendre la dernière carte rejetée dans le sabot à la place d'une carte de la pioche. Pour ce faire, le joueur place à côté du sabot la carte qu'il s'apprête à rejeter, prend la carte qui l'intéresse puis rejette, dans le sabot, celle qu'il avait préparée.

C'est alors au tour du suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

On peut prolonger un rébus déjà déposé dans son jeu ou dans le jeu d'un autre joueur.

Exemple :

Le JOUEUR A pose "vallée"



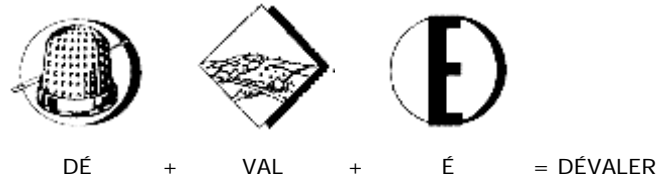
VAL



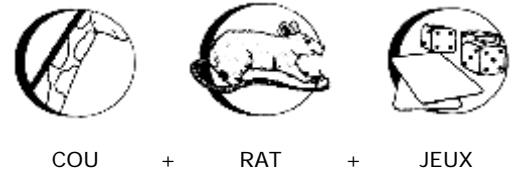
É

+ = VALLÉE

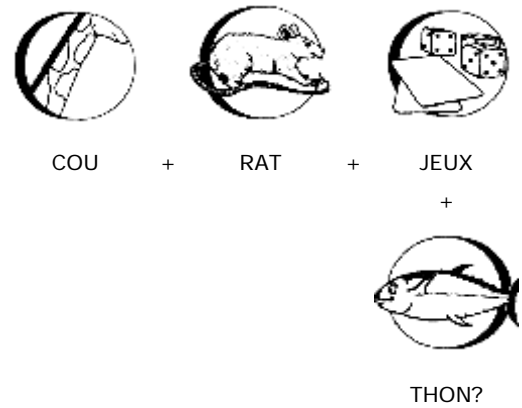
Le JOUEUR B pose "dé" et fait le mot "dévaler"



De plus, on peut déposer en "mots croisés".
Exemple : un joueur a déposé le moi "courageux"



Le joueur suivant peut former le mot croisé "jeton".



A chaque tour, le joueur dépose autant de cartes que possible.
Les points sont donc marqués à chaque fois qu'un joueur a fini de déposer ses cartes à son tour de jeu et non à la fin de la partie. Il est donc préférable de nommer un joueur responsable du décompte des points.

VALEUR DES CARTES

Chaque carte comporte une valeur en haut à droite. Cette valeur est également symbolisée par la forme géométrique dans laquelle est placé le dessin.

ROND	LOSANGE	RECTANGLE	HEXAGONE
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS	5 POINTS
TRIANGLE	JOKER	RÉBUSTORY	
10 POINTS	10 POINTS	20 POINTS	

LE JOKER

Il remplace une syllabe dans un mot. Un joueur peut reprendre cette carte lorsqu'elle est déposée dans son jeu ou dans celui d'une autre joueur, s'il a la carte correspondant au son symbolisé par le joker.
Le joker vaut 10 points.

LA CARTE RÉBUSTORY

Elle remplace 2 syllabes dans un mot. Elle compte pour 2 cartes. On ne peut pas commencer le jeu avec la seule carte "Rébustory" et pour être valable, elle doit être associée avec au moins une autre carte hormis le joker.

Comme dans le cas du joker, elle peut être prise et remplacée. La carte "Rébustory" vaut 20 points.

Note : la carte "Rébustory" remplace 2 syllabes dans un mot, quelles soient juxtaposées ou séparées par une autre carte

Exemple : SALE THYM BANC Q = SALTIMBANQUE

Supposons que le joueur ait la carte "thym" et la carte "banc", la carte "Rébustory" compte pour le son "sal" et le son "que".

VALEUR DES RÉBUS

Un rébus vaut la somme des points des cartes qui le compose multiplié par 2 s'il comporte 3 cartes, par 3 s'il comporte 4 cartes et ainsi de suite.

Exemple

1) un rébus de 2 cartes



FIL



LAIT

+

4 points x 3 (nombre de cartes - 1) = 12 points

(3 points + 1 point)

Exemple de rébus avec Joker :

4 points x 2 (nombre de cartes - 1) = 6 points

2) un rébus de 3 cartes

3 points x 2 (nombre de cartes - 1) = 6 points

3) un rébus de 4 cartes



TOUR
(2 points)



+ NŒUD
+ 1 point



+ JOKER (=SOL)
+ 10 points)

13 points x 2 (nombre de cartes - 1) = 26 points

Exemple de rébus avec Rébustory :



PART
(1 point)



+ RAT
+ 1 point



+ RÉBUSTORY
(TONNE + AIR)
+ 20 points)

22 points x 3 = 66 points

(3 = nombre de cartes, y compris "Rébustory" qui compte pour 2 cartes, - 1)

Exemple de deux rébus en "mots croisés" déposés en une fois



DÉ
(1 point)



+ PART
+ 1 point)



SCIE
(3 points)

DÉ + PART = DÉPART valeur: (1 point + 1 point) x 1 = 2 points

DÉ + FIL = DÉFILE valeur : (1 point + 3 points) x 1 = 4 points

Le joueur marque 2 points + 4 points = 6 points.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs peuvent convenir d'arrêter la partie lorsque l'un d'eux a atteint 100 points (Chacun ayant joué le même nombre de tours). Il est le gagnant.

Si plusieurs joueurs atteignent et/ou dépassent 100 points, c'est celui qui a le plus de points qui gagne.

Selon leur niveau, les joueurs peuvent convenir, au début de la partie, d'atteindre un total de points plus ou moins élevé.

POUR LES JUNIORS

Si l'enfant qui a composé un rébus peut orthographier le mot correctement en l'épelant, il marque un bonus de 2 points.

DEUXIÈME JEU

Les cartes ont la même valeur que dans le jeu précédent.

Chaque joueur reçoit 10 cartes, le donneur commence la partie:

Il dépose les rébus qu'il peut faire avec un minimum de deux cartes pour le premier posé.

Il peut déposer des rébus en "mots croisés". Il jette une carte et en pioche une.

S'il ne peut pas faire de rébus, il jette une carte puis en pioche une.

On peut soit prendre une carte de la pioche soit prendre la carte rejetée par le joueur précédent.

C'est à son voisin de droite qui, après avoir joué, jette une carte puis en tire une.

Les joueurs peuvent prolonger un mot déjà déposé par un autre joueur et jouer dans le jeu des autres joueurs.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de carte en main. C'est le gagnant de la manche.

On compte alors les points et, ce jeu se déroulant en une partie de plusieurs manches, on recommence. La partie s'arrête Lorsque l'un des joueurs a atteint 300 points. Si plusieurs joueurs atteignent ce chiffre, c'est celui qui a le plus de points qui est déclaré vainqueur.

POUR JOUER SEUL

Le joueur tire 10 cartes et compose un rébus de 2 cartes. Puis tire 10 cartes et compose un rébus de 3 cartes et ainsi de suite pour former un rébus de 6 cartes.

Le joueur tire 20 cartes qu'il dispose devant lui et il essaie de composer le plus grand nombre de rébus possible en marquant le plus de points possible. Il a donc intérêt à composer les rébus les plus longs possibles.

VARIANTE :

Les joueurs peuvent choisir d'essayer de faire des phrases

RAPPEL DES SONS PHONÉTIQUES

Note : les "e" muets ... restent muets. Ainsi, le mot "pelle" donne bien le son "pel" = une syllabe et non "pel" + "le" en deux syllabes.

<i>a</i>	balle	<i>il</i>	oeil
<i>u</i>	rue	<i>x (gz)</i>	examen
<i>i, y</i>	si	<i>x (ks)</i>	taxi
		<i>ui</i>	puits
<i>e</i>	le	<i>a</i>	ail, gras
<i>l</i>	fil	<i>c, qu, k</i>	quai, clé
<i>r</i>	ré	<i>b</i>	banc
<i>m</i>	mi	<i>f, ph</i>	fil, phare
<i>t</i>	tas	<i>v</i>	vase
<i>n</i>	nu	<i>g</i>	gare
<i>p</i>	pas	<i>c</i>	bac
<i>d</i>	dur		
<i>o, au, eau</i>	chaud, seau, pot	<i>en, an</i>	plan vent
<i>o</i>	porte, sol	<i>on</i>	mont
		<i>ch</i>	cher
<i>s, c</i>	lys, sel, cerf	<i>g, j</i>	geai, jonc
<i>s, z</i>	muse		
<i>ou</i>	cou, pou	<i>in, ain, ein</i>	vin, pain
		<i>oi</i>	noix
<i>é, er, ez</i>	blé, nez	<i>oin</i>	foin
<i>è, ê, ai</i>	père, fer, pelle, raie	<i>eu, oeu (Ø)</i>	feu, yeux
	tête	<i>eu, oeu (œ)</i>	fleur
		<i>ille</i>	bille
		<i>gn</i>	agneau

Note : sur les cartes, le signe ":" mentionné après un son indique qu'il s'agit d'un son long.

"Par ext." mis pour "par extension" indique que le son qui suit est couramment admis à l'occasion de la formation d'un rébus.

Des extensions supplémentaires peuvent bien sûr, être admises, d'un commun accord, par les joueurs.

Nous vous souhaitons de joyeuses PART TEE pleines de ... bons mots !

Dujardin International.
92210 St-Cloud
N° Siren 320 486 780

RébusStory

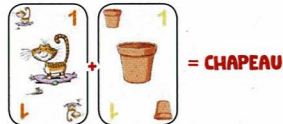
CONTENU DU JEU

165 cartes dont 152 cartes "images", 12 jokers et 1 carte Rébustory, un sablier et une règle de jeu

BUT DU JEU

Forme des rébus et sois le premier joueur à arriver au score de 300 points pour être sacré vainqueur de la partie. (Chaque joueur aura joué le même nombre de tours : voir le paragraphe "FIN DE LA PARTIE")

Exemple:



DEBUT DE LA PARTIE :

Mélange bien les cartes et distribue 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est empilé faces cachées. Prends un papier et un crayon pour noter les scores.

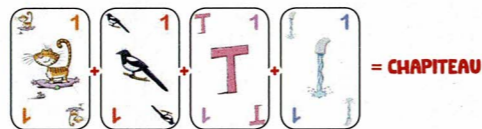
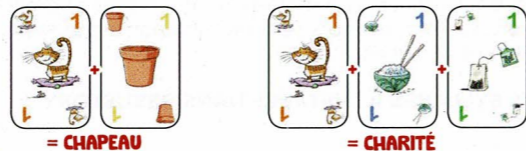
Le 1er joueur (tirage au sort) commence :

Pioche une carte (tu as 11 cartes). Dépose le plus de cartes possible en formant des rébus, puis compte tous tes points et note ton score (voir le paragraphe «COMMENT COMPTER LES POINTS»). Défausse au choix l'une des cartes qu'il te reste en main et pose-la à côté de la pioche face visible. Si tu n'as plus de cartes en main, car tu as déposé tes 11 cartes pour former des rébus, tu ne jettes rien. Reprends dans la pioche pour avoir à nouveau 10 cartes en main.

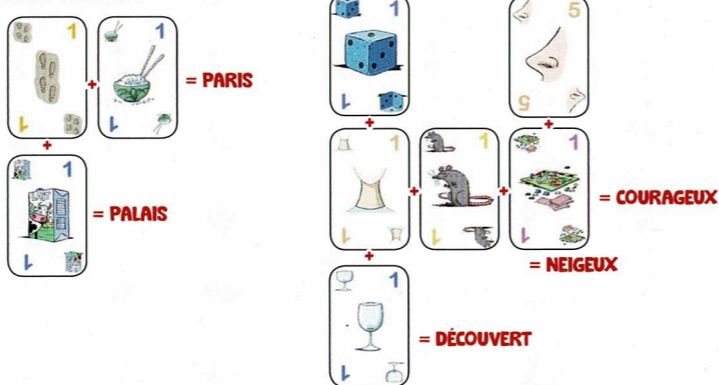
Et c'est autour du 2e joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre), il pioche à son tour une nouvelle carte. Puis il dépose devant lui les cartes qui composent des rébus. Et ainsi de suite comme le premier joueur.

FORMATION DES REBUS

Rébus simples : deux cartes, trois cartes, quatre cartes à la suite, etc.



Rébus croisés :



LE JOKER

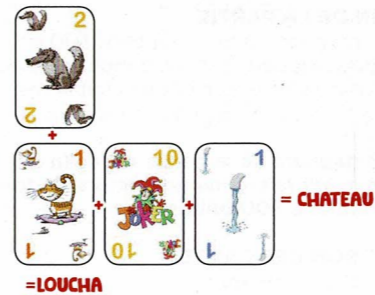
Il remplace une syllabe (1 carte) dans un mot.

Exemple d'un rébus simple : le joker remplace la carte « nœud »

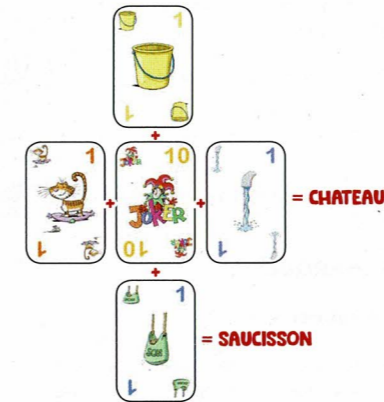


Exemple d'un rébus croisé :

a) le joker représente la lettre T



b) le joker sert pour faire des mots croisés, mais il peut prendre un son pour un mot, et un son différent pour le 2nd mot : ici pour le premier mot SAUCISSON, le joker prend le son "si", et pour le 2nd mot CHATEAU il prend le son « t » apostrophe.



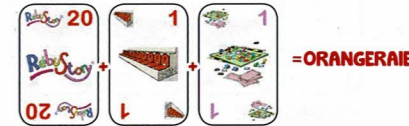
LE REBUSTORY

Il remplace deux syllabes dans un mot, n'importe où dans le mot. Il compte pour deux cartes.

Exemple d'un rébus simple : orangerie
Le Rébustory compte pour rang et jeu



Ou le Rébustory compte pour eau et raie.

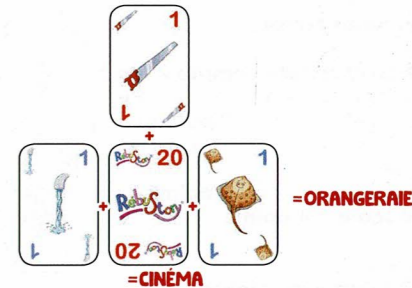


(le Rébustory peut compter pour eau et jeu, eau et rang, etc...) toutes les combinaisons sont possibles.

Exemple de rébus croisé :

Orangerie : (le Rébustory compte pour rang et jeu)

Cinéma : (le Rébustory compte pour nez et mat)



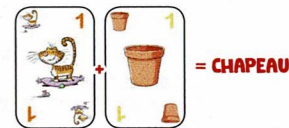
On ne peut pas faire un rébus avec le Rébustory seul, il doit être toujours associé avec au moins une autre carte image, hormis le joker. Mais on peut faire un mot avec le Rébustory et un ou plusieurs jokers et toujours avec au moins une carte dessin dans le mot.

COMMENT COMPTER LES POINTS ?

On compte les points tels qu'indiqués sur les cartes. La longueur de chaque rébus composé permet de multiplier le score obtenu pour ce rébus.

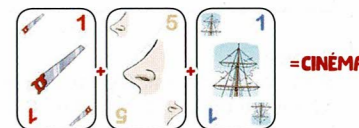
Un rébus de 2 cartes :

(on ajoute les points de chaque carte : 1+1 = 2 points)



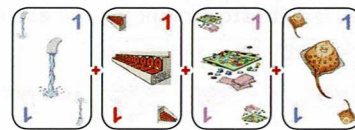
Un rébus de 3 cartes compte double :

(1 point + 5 points + 1 point = 7 x 2 = 14 points)



Un rébus de 4 cartes compte triple, etc....

(1 point + 1 point + 1 point + 1 point = 4 x 3 = **12 points**)



= **ORANGERAIE**

Un rébus croisé :

la carte croisée compte 2 fois :

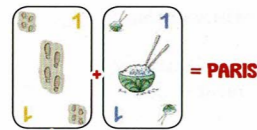
Le 1er rébus: PAS + RIZ = Paris

(1 point + 1 point = **2 points**)

Le 2ème rébus: PAS + LAIT = Palais

(1 point + 1 point = **2 points**)

Le score = **4 points**



= **PARIS**



= **PALAIS**

Un rébus avec 1 joker

valeur du Joker = **10 points**

Un rébus avec un Rébustory

- valeur du Rébustory = 20 points

- un Rébustory compte pour 2 cartes

exemple de rébus à 3 cartes

Rébustory (PIE + JA) + MAT = Pyjama

Le score: 20 points + 1 point = 21 x 2 = 42 points (un rébus à 3 cartes compte double)

exemple de rébus à 4 cartes (le Rébustory compte pour 2 cartes)

PAS + RAT + REBUSTORY (TONNE + AIR) = Paratonnerre

Score : 1 point + 1 point plus 20 points = 22 x 3 = 66 points (un rébus à 4 cartes compte triple)



Bonus

Si un joueur réussit à poser toutes ses cartes à son tour de jeu, il gagne en plus un bonus de 50 points.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint 300 points détermine la fin de la partie. Chaque joueur doit avoir joué le même nombre de tours. Si un ou plusieurs joueurs n'ont pas fait le même nombre de tours, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait le même nombre de tours.

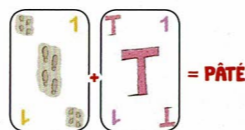
Le gagnant de la partie est celui qui aura marqué le plus de points en ayant fait le même nombre de tours que celui qui est arrivé le premier à 300 points.

LE SON DES CARTES

Chaque carte représente un mot d'une syllabe.

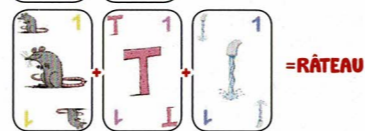
Les cartes lettres, A, B, C, F, G, I, K, M, P, R, T, V peuvent se prononcer de 2 façons : pleines ou apostrophe.

Exemple de lettre pleine :



= **PÂTE**

Exemple de lettre apostrophe :



= **PÂTEAU**

REMARQUES

Le sablier

Si un joueur met trop de temps pour composer ses rébus, le ou les autres joueurs décident d'un commun accord de renverser le sablier pour laisser le temps de finir de jouer à ce joueur. A la fin du sablier, ce joueur devra impérativement finir de poser son ou ses rébus, puis cela sera au tour du joueur suivant. (Avec la pratique, vous n'aurez peut-être plus besoin du sablier.)

Variante pour les plus jeunes

On compte 1 point par carte, quelque soit le chiffre indiqué sur la carte, y compris pour les cartes Joker et Rébustory. La longueur de chaque rébus permet de multiplier les scores comme pour la règle de base. La partie se termine au bout de 3 tours, le joueur qui a le plus haut score est le gagnant.

Divers

Quand la pioche est épuisée prends les cartes de la défausse, mélange-les bien et empile-les faces cachées. Prends un Dictionnaire près de toi pour vérifier si un mot existe. Tu pourras apprendre de nouveaux mots! Tous les mots sont permis : noms communs, noms propres, verbes conjugués, etc...

LISTE DES SYLLABES ILLUSTRÉES DANS REBUSTORY

A	BAS	CHAR	DEUX	FÉE	HOTTE	LAC
AIL	BAS	CHAT	DIX	FER	HOUX	LAIE
AILE	BOL	CHAUD	DO	FIL	I	LAIT
AIR	BOND	CHER	DON	FOU	ILE	LÉ
AN	BOUE	CHOU	DOS	G	JEAN	LIT
ANE	BUS	CIL	DRAP	GARE	JET	LOUP
AS	C	COR	EAU	GO	JEU	LYRE
B	CAMP	COU	F	GUI	JOUR	LYS
BALLE	CAR	DAIS	FA	HAIE	JUS	M
BANC	CENT	DÉ	FAON	HALLE	K	MAIE
BARRE	CERF	DENT	FAUX	HEURE	LA	MAIN

MAT	CEUFS	PHARE	RAIL	SAOUL	TAIE	V
MER	OIE	PIE	RANG	SCIE	TAS	VAL
MI	OR	PONT	RAT	SEAU	TEE	VEAU
MILLE	OS	PORT	RÉ	SEIN	TEMPS	VENT
MONT	OS	POT	REINE	SELLE	TERRE	VERRE
MUR	P	POUX	RIZ	SEPT	THÉ	VIN
NEZ	PAIN	PRÉ	ROND	SION	THON	VOL
NID	PAIX	QUAI	ROT	SKI	THYM	YEUX
NCEUD	PAON	QUEUE	ROUE	SOL	TIR	ZOO
NCEUD	PART	R	RUE	SON	TOUR	JOKER
NU	PAS	RAIE	S	T	TRAIT	REBUSTORY

Si vous avez des questions ou suggestions pour «Rébustory», contactez-nous : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,A-1140 Vienna / Austria, ou contact@piatnik.com

Copyright © 1988-2020 - Gilles MILLEMANN
Tous droits réservés dans tous les pays. Tous les dessins et modèles sont copyright, reproduction interdite pour tous les pays. Auteur du jeu : Gilles MILLEMANN