

### RAPPEL DES SONS PHONÉTIQUES

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

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

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

"Part 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 : 320 486 790



# REBUSTORY®

### 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'approprie 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"



DÉ + VAL + É = DÉVALER

De plus, on peut déposer en "mots croisés".

Exemple : un joueur a déposé le mot "courageux" :



COU + RAT + JEUX

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 Rebustory, 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 "Rebustory", un sabot, un tableau de marque effaçable, un marqueur spécial, une feutrine, une règle de jeu.

#### BUT DU JEU

Former un maximum de rébus.

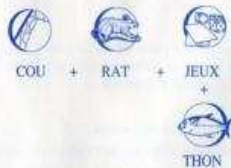
Exemple :



CHAT + POT = CHAPEAU

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

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	TRIANGLE	JOKER	REBUSTORY
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS	5 POINTS	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 REBUSTORY

Elle remplace 2 syllabes dans un mot. Elle compte pour 2 cartes. On ne peut pas commencer le jeu avec la seule carte "Rebustory" 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 "Rebustory" vaut 20 points.

Note : la carte "Rebustory" 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 "Rebustory" 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 = FILAIT

VALEUR : (3 points + 1 point) x 1 (nombre de cartes - 1) = 4 points

##### 2) un rébus de 3 cartes



SCIE + NEZ + MÂT = CINEMA

VALEUR : (1 point + 1 point + 1 point) x 2 (nombre de cartes - 1) = 6 points

##### 3) Un rébus de 4 cartes



EAU + RANG + JEUX + RAIE = ORANGERAIE

VALEUR : (1 point + 1 point + 1 point + 1 point) x 3 (nombre de cartes - 1) = 12 points

#### EXEMPLE DE RÉBUS AVEC JOKER :



TOUR + NOEUD + JOKER (=SOL) = TOURNESOL

VALEUR : (2 points + 1 point + 10 points) x 2 (nombre de cartes - 1) = 26 points

#### EXEMPLE DE RÉBUS AVEC "REBUSTORY"



PART + RAT + REBUSTORY (TONNE + AIR) = PARATONNERRE

(1 point + 1 point + 20 points) x 3 = 66 points

(nombre de cartes, y compris "Rebustory" qui compte pour 2 cartes, - 1)

#### EXEMPLE DE DEUX RÉBUS EN "MOTS CROISÉS" DÉPOSÉS EN UNE FOIS



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

+



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'épellant, 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

A - 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.

B - 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.

# REBUSTORY®

## Tableau de marque

NOM DES JOUEURS					
Addition des cartes "images" du rébus	=				
Joker	+ 10				
Rébustory	+ 20				
Valeur des cartes	=				
Nombre de cartes du rébus (-1)	X				
VALEUR DU REBUS	=				
Bonus orthographe	+ 2				
TOTAL	=				