

RébuStory®

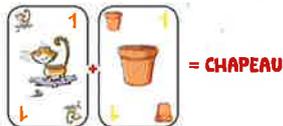
CONTENU DU JEU

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.

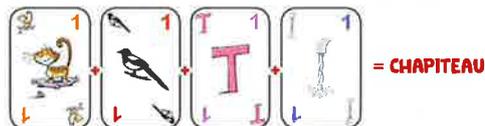
Le 1er joueur (tirage au sort) commence :

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.

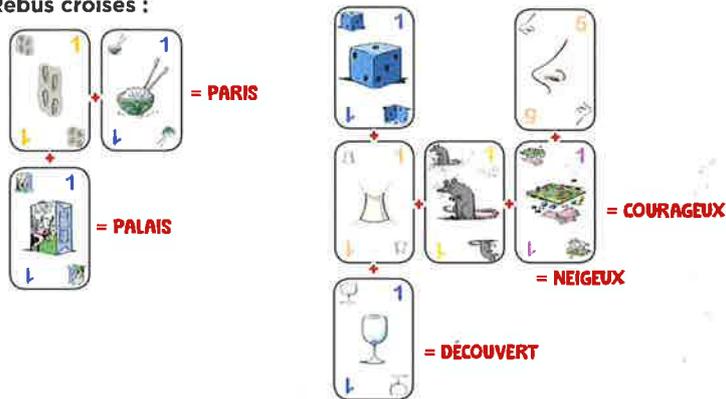
Et c'est autour du 2e joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre), il pioche à son tour une nouvelle carte. Puis il dépose devant lui les cartes qui composent des rébus. Et ainsi de suite comme le premier joueur.

FORMATION DES REBUS

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



Rébus croisés :



LE JOKER

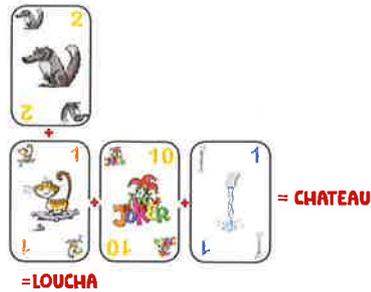
Il remplace une syllabe (1 carte) dans un mot.

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

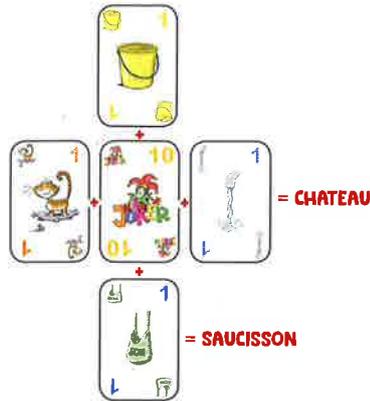


Exemple d'un rébus croisé :

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 : orangerai

Le Rébustory compte pour rang et jeu



Où 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 :

Orangerai : (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.

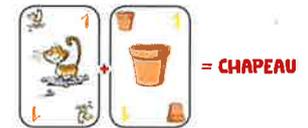


COMMENT COMPTER LES POINTS ?

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 :

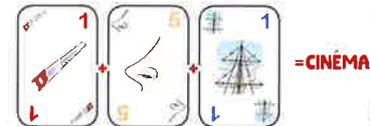
(on ajoute les points de chaque carte : 1+1 = 2 points)



Un rébus de 3 cartes compte

double :

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



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

(1 point + 1 point + 1 point + 1 point = $4 \times 3 = 12$ points)



= **ORANGERAIE**

Un rébus croisé :

la carte croisée compte 2 fois :

Le 1er rébus: PAS + RIZ = Paris

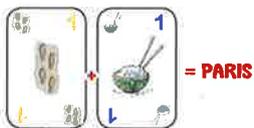
(1 point + 1 point = **2 points**)

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 = $21 \times 2 = 42$ 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 + 20 points = $22 \times 3 = 66$ 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.

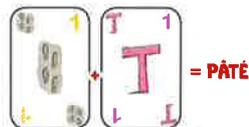
Le gagnant de la partie est celui qui aura marqué le plus de points en ayant fait le même nombre de tours que celui qui est arrivé le premier à 300 points.

LE SON DES CARTES

Chaque carte représente un mot d'une syllabe.

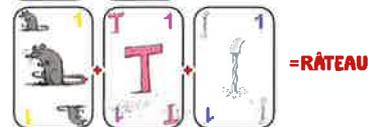
Les cartes lettres, A, B, C, F, G, I, K, M, P, R, T, V peuvent se prononcer de 2 façons : pleines ou apostrophe.

Exemple de lettre pleine :



= **PÂTE**

Exemple de lettre apostrophe :



= **RÂTEAU**

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
						
NŒUD	PAON	QUEUE	ROUE	SOL	TIR	ZOO
						
NŒUD	PART	R	RUE	SON	TOUR	JOKER
						
NU	PAS	RAIE	S	T	TRAIT	REBU STORY

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