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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

JEU DE REBUS

de Claude Laydu et de Guy Montassut

Attention ! Ce jeu n'est pas un jeu d'orthographe mais un jeu d'esprit dans lequel les joueurs s'amusent à composer des mots où même des phrases, à l'aide de cartes. Ces cartes représentent des lettres, des nombres, des signes ou des dessins qui rendent à la lecture le son recherché.

COMPOSITION DU JEU :
- 128 cartes dont vous trouverez l'explication ainsi que la phonétique dans le lexique joint.

RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 1 à 4.

POUR JOUER A 2, 3 OU 4.

- Bien mélanger les cartes et les distribuer une par une. Chaque joueur reçoit 12 cartes qu'il étale devant lui. Les cartes restantes sont posées à l'envers, au centre de la table, et constituent la "pioche"
- A tour de rôle, les joueurs essaient de former un mot à l'aide des cartes qu'ils ont reçues. Un seul mot à la fois est permis.

  S'ils y parviennent, cela leur donne le droit de prélever, dans la "pioche", autant de cartes qu'ils en ont posées pour former leur mot.

  Dans le cas contraire, ils prennent une seule carte et attendent le tour suivant.

  Les joueurs ont donc intérêt à trouver et à poser, dès le début de la partie, des mots le plus long possible et à utiliser leurs jokers, puisque ceux-ci peuvent remplacer n'importe quelle syllabe manquante.

  Les joueurs peuvent également, au cours de la partie, échanger entre eux des cartes.

  Un joueur qui a posé un mot n'a pas le droit de le reprendre ou de modifier l'ordre des syllabes, mais il peut le rallonger en ajoutant, au début ou à la fin, une syllabe.

> ***1er exemple :*** *s'il a déjà posé les cartes n° 52 et 20 =*
> ***bas + l = balle***
> *il peut améliorer ce mot en mettant, au début, la carte n° 112 =* ***saint;*** *ce qui fait :*
> ***saint + bas + l = cymbale***

> ***2ème exemple :*** *s'il a posé les cartes n° 103 et 79 =*
> ***pot + lit = poli***
> *il ajoute la carte n° 116 =* ***son;*** *il obtient ainsi :*
> ***pot + lit + son = polisson***

  Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la "pioche".

  Toutefois, si les joueurs ont encore en main des cartes qui leur permettent de réaliser des mots, ils ont le droit de les poser.

- On compte alors les points.

  Une carte vaut un point. Chaque joueur fait le total des cartes qu'il a posées, puis déduit les cartes inutilisées.

  Le gagnant est celui qui obtient le total le plus élevé.

  En cas d'ex-aequo, le vainqueur est celui qui a posé le moins de mots de deux syllabes, puis de trois syllabes, ainsi de suite...

  Si les joueurs composent des phrases et non plus des mots, la règle du jeu est la même. (Il n'est pas nécessaire de former des mots comportant au minimum deux syllabes).

  Les joueurs s'efforceront alors de trouver les phrases les plus longues, aussi bien par les mots que par les syllabes.

POUR JOUER SEUL :

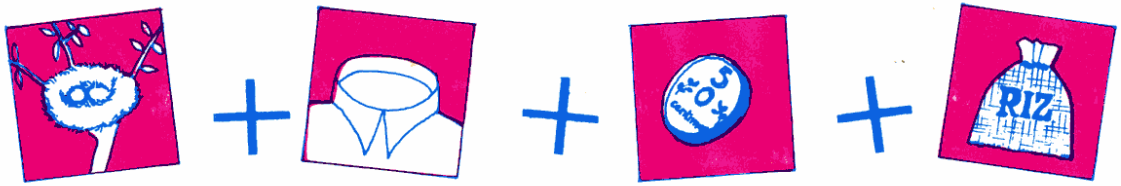
Jeu de patience, sans limite de temps, dans lequel le joueur s'efforce de composer le plus possible de mots.
- Chaque mot doit avoir un minimum de deux syllabes.
- Plus les mots comportent de syllabes, plus le jeu est difficile.
- Un joker peut remplacer n'importe quelle syllabe manquante.

(Un joueur entraîné peut composer des phrases sans être obligé de faire des mots de 2 syllabes).

VARIANTE :

Pour les jeunes enfants, la règle du jeu peut être simplifiée comme suit : ils se partagent toutes les cartes et essaient de trouver le maximum de mots ayant au moins deux syllabes, trois syllabes, etc...

UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN



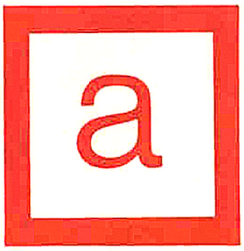
nid *col* *sou* *riz* = ***NICOLE SOURIT***

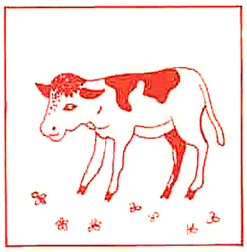
QUELQUES EXEMPLES DE PHRASES

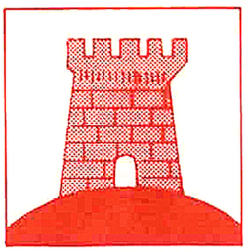
cartes n°
37 + 38 + 13 + 61 + 111 = ré + mi a cou + rue
= Rémi a couru

76 + 62 + 116 + 75 + 119 = lait dé son jeux + T
= Les dés sont jetés

13 + 121 + 123 + 85 + 71 + 116 = a thon tour mont gare + son
= A ton tour mon garçon !







ET AMUSEZ-VOUS BIEN !

JEU DE REBUS

jeux (je) + 2 (deu) + ré + bus (joker)

PETIT LEXIQUE DES CARTES avec leur explication phonétique

1 à 12	: Jokers.
13	: a.
14	: b (bé)
15	: c (cé ou ke)
16	: e (e, é ou è)
17	: g (gé ou ghe)
18	: i.
19	: k (ka ou ke)
20	: l (él ou le)
21	: m (èm ou me)
22	: n (èn ou ne)
23	: p (pé ou pe)
24	: r (érr ou re)
25	: s (éss ou se)
26	: u.
27	: v (vé ou ve)

28	: an.
29	: ir.
30	: on.
31	: zé.
32	: 1 (un)
33	: 2 (deu)
34	: 7 (sett)
35	: 100 (san)
36	: do.
37	: ré.
38	: mi.
39	: fa.
40	: sol.
41	: la.
42	: si.

Chaque joker peut remplacer une syllabe au choix du joueur.

N°	
43	: l'œufs (le)
44	: meuh (me)
45	: r'œufs (re)
46	: s'œufs (se)
47	: ail (a-ye)
48	: aile.
49	: âne.
50	: ange.
51	: banc (ban)
52	: bas (ba)
53	: cage (kage)
54	: cerf (sèr)
55	: champ (chan)
56	: chat (cha)
57	: cil.
58	: cœur (keur)
59	: col.
60	: cor.
61	: cou.
62	: dé "à jouer"
63	: dé "à coudre"
64	: dent (dan)
65	: eau (o)
66	: faon (fan)
67	: faux (fô)
68	: fée (fé)
69	: fer.
70	: fort (for)
71	: gare (gar)
72	: haie (hé)
73	: houx (ou)
74	: île (il)
75	: jeux (je)
76	: lait.
77	: lance.
78	: lion.
79	: lit (li)
80	: mai (mé)
81	: main (min)
82	: mare.
83	: mât (ma)
84	: mer.
85	: mont (mon)
86	: nez (né)

N°	
87	: nid (ni)
88	: nœud (neu)
89	: œufs (eu)
90	: oie (oua)
91	: or.
92	: ours (ourss)
93	: pain (pin)
94	: paon (pan)
95	: pas (pa)
96	: pelle (pè-le)
97	: phare (far)
98	: pie (pi)
99	: pied (piè)
100	: poids (poua)
101	: porc (pôr)
102	: porte.
103	: pot (pô)
104	: pou.
105	: queue (keu)
106	: raie (ré)
107	: rat (ra)
108	: riz (ri)
109	: rond (ron)
110	: rose (roze)
111	: rue (ru)
112	: saint (sin)
113	: scie (si)
114	: seau (sô)
115	: selle (sè-le)
116	: son.
117	: sou.
118	: taie (té)
119	: T (té)
120	: tas (ta)
121	: thon (ton)
122	: thym (tin)
123	: tour.
124	: trou.
125	: veau (vô)
126	: verre.
127	: vin.
128	: vis (viss)

QUELQUES EXEMPLES DE MOTS

2 syllabes : cartes n° 56 + 76 = chat + lait = **chalet**
n° 99 + 34 = pied + 7 = **piécette**
n° 108 + 36 = riz + do = **rideau**

3 syllabes : cartes n° 114 + 113 + 116 = seau + scie + son
= saucisson
n° 62 + 42 + 63 = dé + si + dé
= décidé
n° 28 + 101 + 119 = an + porc + T
= emporté

seau + scie + son
= saucisson

4 syllabes : cartes n° 45 + 86 + 35 + 46 =
r'œufs + nez + 100 + s'œufs = **renaissance**
n° 62 + 61 + 107 + 17 =
dé + cou + rat + g = **découragé**
n° 97 + 13 + 38 + 88 =
phare + a + mi + nœud = **pharamineux**

Pour les mots comportant plus de 4 syllabes, ne pas hésiter à se servir des jokers, par exemple pour ce mot de 6 syllabes :

94 + 120 + joker + 72 + 79 + 105
= paon + tas + gru (joker) + haie + lit + queue
= pantagruélique