

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



REGLE DU JEU

SCRABBLE® REBUS

2 à 4 joueurs
9 ans et plus

HABOURDIN INTERNATIONAL



Jeu "Rebus" © 1985 DAVID MAIR. LICENCE MICHAEL KOHNER CORPORATION. "SCRABBLE" EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR J.W. SPEAR & SONS PLC.
MCMLXXXIV © J.W. SPEAR & SONS PLC. Tous droits réservés.
Fabriqué en Angleterre par J.W. SPEAR & SONS PLC, ENFIELD, MIDDLESEX.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 104 jetons rébus (35 bleus, 35 rouges, 34 jaunes)
- 3 sacs pour les jetons
- 1 règle du jeu comportant un glossaire.

PREPARATION

Séparez les jetons selon leur couleur et placez-les dans les sacs correspondants.
Tirez au sort afin de décider qui jouera le premier.
Puis chaque joueur prend 3 jetons de chaque couleur (donc 9 jetons au total) et les place devant lui.

LE JEU

Le premier joueur forme, avec ses jetons, un rébus d'au moins 2 jetons par exemple



(une corde) et le place sur le plateau, horizontalement ou verticalement de manière à ce qu'un des jetons couvre la case centrale marquée d'une étoile.

Le joueur marque alors ses points et reprend dans les sacs les jetons qui lui manquent de façon à ce qu'il ait toujours 3 jetons de chaque couleur.

C'est au tour du deuxième joueur (placé à gauche du premier) de jouer. Celui-ci, et ensuite chaque joueur à son tour, forme un nouveau rébus en plaçant un ou plusieurs jetons sur le plateau dans les conditions suivantes :

- Au moins un des jetons qu'il vient de placer doit toucher le rébus précédent.
- Le ou les nouveaux rébus formés doivent se lire horizontalement ou verticalement.

Il reprendra ensuite les jetons manquant afin d'en avoir à nouveau 3 de chaque couleur.

EXEMPLES :



2

COMPTAGE DES POINTS

Chaque jeton vaut 3 points. Donc un rébus de 4 jetons vaudra 12 points. Si l'on vient de couvrir une case rouge "triple score" avec un de ses jetons on multiplie par 3 les points du rébus. Donc un rébus de 4 jetons vaudra $12 \times 3 = 36$ points.

Et si l'on vient de couvrir une case bleue "double score", on multiplie par 2 les points du rébus. Donc un rébus de 4 jetons vaudra $12 \times 2 = 24$ points.

Attention : Les cases "triple score" et "double score" ne comptent que pour le premier rébus qui les recouvre.

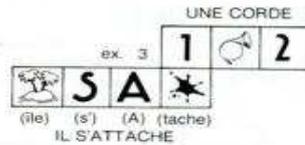
Si l'on parvient à former plusieurs rébus en un tour, chaque rébus est compté et le jeton commun est compté dans chaque rébus : dans l'ex. 3, on compte 12 points pour "il s'attache" et 6 points pour une "tache". Si un joueur parvient à placer ses 9 jetons en un seul tour, il reçoit un bonus supplémentaire de 50 points.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur n'a plus de jeton et que les 3 sacs sont vides, ou quand personne ne parvient à faire un rébus avec les jetons restant. Les joueurs possédant encore des jetons retirent à leur score 3 points par jeton restant. Le joueur qui n'a plus de jeton ajoute à son score 3 points multipliés par le nombre total de jetons restant en main de ses adversaires.

Le joueur qui obtient le meilleur score gagne la partie.

4



Un joueur a le droit de changer un ou tous ses jetons, quand c'est à lui de jouer, mais dans ce cas, il passe son tour.

Si à un moment de la partie, un sac est vide, le joueur qui doit remplacer ses jetons les prendra dans un autre sac de son choix.

COMMENT CONSTRUIRE UN REBUS

Un rébus est l'expression de mots ou de phrases par des signes ou des dessins dont le son offre une analogie avec ce que l'on désigne.

En règle générale, ce sont les autres joueurs qui jugent la valeur d'un rébus. C'est-à-dire que celui-ci, même s'il n'est pas très réaliste, peut être valable si les autres joueurs l'acceptent.



Les phrases sont acceptées à condition qu'elles soient construites correctement avec au minimum un sujet et un verbe (voir ex. 3, il s'attache).

Les mots seuls avec un article ou avec un qualificatif sont acceptés (voir ex. 1 "une corde", "embuscade") et il est aussi permis d'épeler un mot en utilisant les jetons lettres.

On a le droit d'ajouter des jetons au rébus existant, si on forme une nouvelle phrase correcte (voir ex. 2, "une corde" devient "il a une corde au cou").

Les noms propres sont autorisés.

En revanche les énumérations sont interdites. Ex. :



3

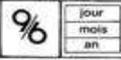
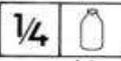
GLOSSAIRE

Dans les pages suivantes, un glossaire reprend tous les symboles employés dans le jeu Scrabble® Rébus. A côté de chaque symbole vous trouverez un exemple simple.

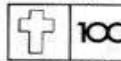
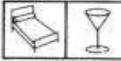
Ce glossaire est là pour vous servir de guide. Essayez de trouver d'autres significations aux symboles et de découvrir des rébus originaux.

5

 verre
ver
vert
 vent
vends
souffle
 panse
pense
ventre
 scie
si
 fut
vin - vingt
vain - vingt
 neuf
six
fraction
 quart
car
part
 lache
noir
 A
as
 ET
et
est
 M
aime

 TU
vertue
 A
avant
 D
dépense
 merci
 ravín
 neuf
ans
 carrelet
 détache
 A
affût
 ET
tenter
 S M
sème

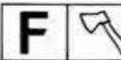
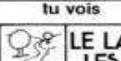
 cœur
aime
aimer
 voie
vois, voix
chemin
 croix
crois
 B
bée
 K
cas
 porte
entrée
 hache
H
hachoir
 lit
lis
 sou
sous
pièce
argent
 S
es
 ré

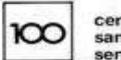
 liqueur
 voilier
 croissant
 beau
 encas
 porteur
 lâche
 l'hiver
 souvent
 est-ce toi ?
 denrée

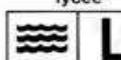
6

7

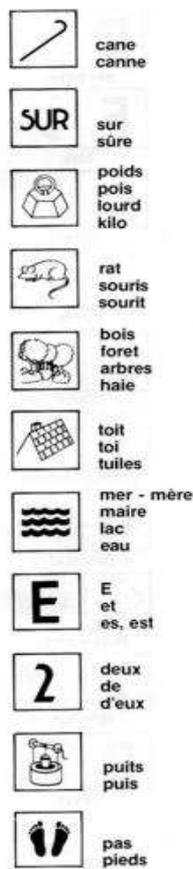
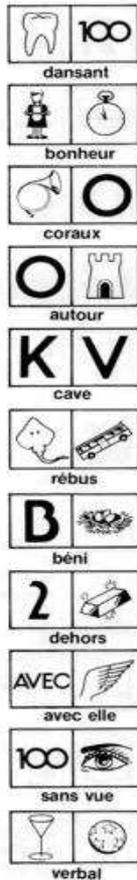
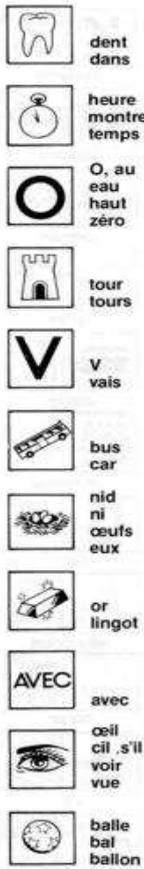
 R
air
aire
 F
 tente
tante
 T
thé
 cou
coups
coups
 nœud
ne
corde
lier
 1
un
une
 dé
D
 calendrier
an
mois, moi
jour
 TU
tu
tue
 LE LA
LES
le, la,
les, lait
laie

 TR
taire
 F
fâche
 détente
 T
jeter
 couvent
 laineux
 1
malin
 décor
 journée
 TU
tu
vois
 LE LA
LES
voilà

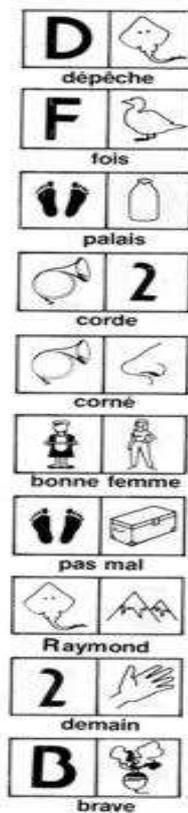
 7
sept
cette
 100
cent
sans
sent
 D
dé
 C
ces
 L
elle
aile
 jeu
je
 aile
elle
plume
 la, elle
femme
fille
dame
 queue - que
crin - crains
 ile
il
ilot
 il
le - lui
homme
garçon

 K 7
cassette
 passant
 démon
 lycée
 merle
 je pense
 belle
 elle coud
 cœur
 s'il
 il porte

9



10



11

12

1039