



Rébus Mix est un jeu d'ambiance où les joueurs vont deviner des mots, noms et expressions en réalisant des rébus de manière collective. À chaque tour, un joueur est désigné Rébuloque. Il devra remettre les dessins dans le bon ordre et deviner la signification du rébus composé des dessins réalisés par les autres joueurs.



Matériel

30 cartes «débutant»



6 crayons effaçables



1 taille-crayon



2 «écrivitoires»



50 cartes «confirmé»



1 sablier de 2 min



1 filtre rouge



40 cartes «expert»



12 planches «dessin»



1 compteur de score



But du jeu

Le but varie selon le mode de jeu choisi. Il en existe 2 :

• Coopératif (entre 4 et 7 joueurs) : le but est d'avoir le plus de points possible en :

- Interprétant correctement le rébus lorsque vous êtes Rébuloque.
- Réalisant rapidement les dessins les plus clairs possibles lorsque vous êtes dessinateur.

• Compétitif (entre 8 et 14 joueurs) : le but est de trouver le rébus avant l'autre équipe.

Mise en place

Donnez une planche « dessin » et un crayon à chaque joueur. Placez le compteur de score, le filtre rouge et le sablier à proximité. Sortez un « écrivitoire ». Choisissez un niveau de difficulté et formez une pioche avec les cartes associées.

Mode Coopératif

Dans ce mode de jeu, les joueurs vont tenter, à tour de rôle, de deviner le rébus réalisé par les autres joueurs, en utilisant le moins de temps et d'indices possibles.

Phase initiale

Désignez un joueur comme Rébuloque, c'est-à-dire celui qui devinera le rébus. Choisissez un niveau de difficulté. Le joueur situé à la gauche du Rébuloque pioche une carte et écrit en lettres capitales la proposition correspondant au nombre de joueurs sur l'écrivitoire.



Chaque carte contient une proposition en fonction du nombre de joueurs. Pour chaque proposition, une idée de découpage peut être consultée en utilisant le filtre rouge (attention, ça compte pour un indice). Dans l'exemple ci-dessus, le mot « Dépanner » peut être découpé de la façon suivante : « Dé » / « Pas » / « Nez ».

Phase de répartition

Durant cette phase, les joueurs vont se passer l'écrivitoire, en commençant par le joueur situé à gauche du Rébuloque. Lorsqu'il reçoit l'écrivitoire, le joueur doit effacer secrètement une partie de la réponse avant de transmettre l'écrivitoire au joueur suivant et ainsi de suite. Le premier joueur ne peut pas prendre la première syllabe. La partie qu'un joueur a effacée est la partie qu'il va ensuite devoir dessiner lors de la phase de jeu, il est donc important de la mémoriser.

Précisions importantes :

- Si le dernier joueur reçoit une proposition comprenant plusieurs dessins à réaliser, il choisit la partie qu'il devra dessiner et n'efface pas le reste de l'écrivitoire.
- Si le dernier joueur reçoit quelque chose qui ne signifie rien, pas de chance il devra se débrouiller malgré tout !

Conseil :

Il est recommandé de découper les mots en phonèmes (éléments sonores du langage parlé, considérés comme unités distinctives). Il est à noter que certaines «réponses» comprennent des mots de plusieurs syllabes à dessiner en un dessin.

Exemple de phase de répartition à 4 dessinateurs :



Le 1^{er} joueur choisit « pa » et l'efface de la planche avant de la transmettre au joueur suivant

Le 2^e joueur choisit « Dé » et l'efface de la planche avant de la transmettre au joueur suivant

Le dernier joueur n'a pas le choix et devra donc dessiner « nner »

Phase de jeu

Une fois que tous les joueurs ont sélectionné une partie du rébus, le sablier est retourné. Les joueurs auront alors 2 minutes pour dessiner ET faire deviner le rébus. Il ne faut donc pas perdre de temps et commencer à dessiner au plus vite sur la planche «dessin». Les joueurs peuvent utiliser des symboles (? , !, -> ...), des onomatopées ainsi que des chiffres

et des lettres (à condition qu'ils ne donnent pas directement la réponse. Exemple : il est interdit de dessiner un 1 pour faire deviner « un »). Dès qu'un joueur a terminé son dessin, il le présente au Rébuloque pour que ce dernier tente d'en comprendre la signification. Le Rébuloque peut demander confirmation auprès du joueur qui a réalisé le dessin (qui

ne peut répondre que oui ou non) et noter la signification au bas de la planche à dessin.

Exemple :



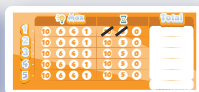
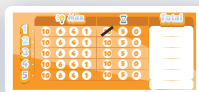
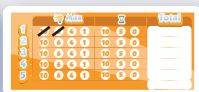
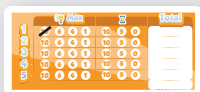
Lorsqu'il pense avoir trouvé le rébus, le Rébuloque l'énonce à haute voix et les autres joueurs doivent confirmer, le cas échéant.

Indices :

À la demande du Rébuloque, les joueurs peuvent donner des indices (position d'une planche «dessin», thème général du rébus, précisions sur un dessin...). À chaque indice donné, une case est barrée sur le compteur de score (10, puis 6, ...):

Sablier :

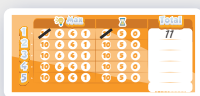
Si le rébus n'est pas trouvé durant le temps du sablier, celui-ci est retourné et la case 10 du compteur de score est barrée. Si le rébus n'est toujours pas trouvé durant le deuxième sablier, la case 5 du compteur de score est barrée. Il ne restera plus de point pour le temps.



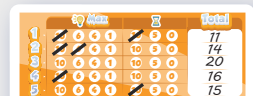
Score

À chaque manche, les joueurs font la somme des points liés aux indices et au sablier.

À la fin des cinq manches, les joueurs font la somme des points de chaque manche et se réfèrent au tableau des scores situé au verso pour évaluer leur réussite.



$$6+5=11$$



Mode Compétitif

Les joueurs se répartissent en deux équipes de 4 à 7 joueurs. À chaque tour, un Rébuloque est désigné dans chaque équipe. Les deux équipes doivent deviner le même rébus. Un joueur de chaque équipe consulte le rébus à réaliser et l'inscrit sur son écritoire. Les équipes démarrent la phase de répartition au même moment. Les joueurs peuvent commencer à dessiner dès qu'ils ont transmis la planche réponse au joueur suivant.

Aucun indice ne peut être donné au Rébuloque.

La première équipe à trouver la bonne réponse l'emporte !

Variante 2-3 joueurs

Les joueurs alternent entre le rôle de Rébuloque et de dessinateur. Le(s) dessinateur(s) réalise(nt) l'ensemble du Rébus, (à 3, ils se répartissent les dessins). Il n'y a pas de contrainte de temps.

Remarque : Plus le nombre de dessins à réaliser est important, plus la difficulté augmente.

Guilhem Bavre



Illustration : **Martin Maigret**
Édition : **Pauline Gason**
Direction : **Vincenzo Bianca**