

# REBUSSIMO

## R E G L E S

### Le Jeu de l'Astuce et des Rébus

**P**rogresser sur le plateau en construisant des Rébus, et deviner, le plus vite possible, ceux proposés par les adversaires pour atteindre le premier la case "Arrivée", après s'être débarrassé de toutes ses cartes.

# LES 3 REGLES à

# CONNAITRE

1

Chaque joueur doit avoir en permanence, sur son chevalet, posé devant lui, **10 Cartes-Rébus, piochées préalablement au hasard dans le tas extérieur au plan de jeu.**

2

**En règle générale :** le joueur, qui a lancé le dé, **compose un rébus**, et bénéficie **toujours d'une minute pour réfléchir.** (le sablier est manipulé par un adversaire).

Avant que le temps ne soit écoulé, il **pose les Carte-Rébus, faces visibles par tous sur le plateau**, et retourne le sablier. Le Rébus proposé doit obligatoirement avoir une signification.

**Les autres joueurs bénéficient aussi d'une minute pour trouver**, et peuvent proposer autant de réponses qu'ils le désirent. A la **fin du délai** imparti, le joueur, qui a posé les cartes, les laisse, faces visibles, **au centre du plateau, et en pioche autant dans le tas, extérieur à la surface de jeu.**

3

**Principe :** si le rébus est déchiffré, **son auteur et le joueur qui l'a trouvé avancent leur pion d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées.** En cas d'échec, **le joueur qui a proposé le rébus recule d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées** (sauf cas particuliers). Et le joueur suivant lance le dé.

# LA REGLE

## DEBUT de PARTIE

Chacun pose son pion sur la case "Départ", et pioche au hasard 10 Cartes Rébus dans le tas extérieur, puis prend un chevalet. Les Cartes Rébus sont retournées, face cachée, et forment une pioche à l'extérieur du plateau. La partie débute par le joueur le plus jeune.

Chacun joue à tour de rôle en lançant **le dé**, qui **indique le nombre de cases à parcourir et par conséquent les différentes épreuves à effectuer**, dont les règles de jeu peuvent différer.

## LES CASES 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Le joueur, qui pose son pion sur l'une de ces cases, doit composer **un rébus de 2, 3, 4, 5, 6, ou 7 cartes selon le chiffre mentionné par la case.**

**A - Le rébus est déchiffré dans le délai :**

**Le joueur qui l'a deviné et celui qui l'a proposé avancent leur pion d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées.**

Les autres joueurs ne bougent pas leur pion.

**B - Le rébus n'est pas déchiffré ou il l'est hors délai :**

**Celui qui l'a proposé recule d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées.**

**C - Le rébus a été découvert, mais il ne comporte pas le nombre de cartes imposées par la cases, sur laquelle le joueur a posé son pion :**

**Il recule d'autant de cases que de Cartes-Rébus qu'il n'a pas su utiliser.**

**Et le joueur qui a deviné avance son pion d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées.**

## Les cases "TROUVEZ L'INTRUS"

Le joueur, qui pose son pion sur l'une de ces cases, doit composer **un rébus le plus long possible au sein duquel il place, où il veut, une carte-Rébus, qui n'a rien à voir avec la signification du rébus proposé.**

**Les autres joueurs doivent débusquer la carte intruse et déchiffrer le rébus.**

## Les cases "PLUS"

Le joueur dispose d'une minute pour composer un **rébus le plus long possible en utilisant à la fois les cartes placées sur son chevalet et au moins une carte déjà utilisée, située au centre du plateau.**

## Les cases "ECHANGE"

Le joueur doit **échanger autant de cartes que l'indique le dé** avec un ou plusieurs adversaires, **puis composer un rébus le plus long possible**, dans le temps qui lui reste. Les joueurs s'échangent les cartes en les tirant au hasard sur les chevalets.

**REGLES COMMUNES aux CASES "2,3,4,5,6,7", "PLUS" et "ECHANGE".**

**A - Le rébus est déchiffré dans le délai :**

**Le joueur qui l'a deviné et celui qui l'a proposé avancent leur pion d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées. Les autres joueurs ne bougent pas.**

**B - Le rébus n'est pas déchiffré ou il l'est hors délai :**

**Celui qui l'a proposé recule d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées.**

## Les cases "REBUSSIMO"

**Le joueur, qui pose son pion sur l'une de ces cases, doit composer un rébus d'au moins 8 cartes. S'il réussit, il avance de 8 cases ou plus. Sinon, il recule de 8 cases et remet ses cartes sur son chevalet. Le joueur, qui a déchiffré le Rébus, avance d'autant de cases que de Cartes-Rébus utilisées.**

## Les cases "LA CHAINE"

Le joueur, qui pose son pion sur l'une de ces cases, place une première carte sur le plateau, et retourne le sablier. Puis à tour de rôle, chacun va compléter la phrase commencée en construisant une phrase cohérente jusqu'à l'écoulement total du sablier.

**Le joueur qui brise la chaîne, ou qui n'a pas eu le temps de poser une carte avant l'écoulement total du sablier, laisse son pion sur la case où il se trouvait. Les autres joueurs avancent d'autant de cases que le rébus comporte de cartes.**

## LE RECOURS à LA PIOCHE

A son tour de jeu, **au lieu de lancer le dé**, tout joueur a le droit de jeter jusqu'à 10 Cartes-Rébus et en piocher autant dans la pioche, extérieure au plateau de jeu. Ensuite, il donne le dé au joueur suivant.

## La Fin de la Partie

Lorsqu'un joueur se trouve sur le dernier circuit du plateau, il peut piocher ou non de nouvelles Cartes-Rébus, sachant que pour gagner la partie, il faut se débarrasser de toutes ses cartes.

Dès qu'un joueur est arrivé sur la case "Arrivée", il ne recule plus. Cependant à son tour de jeu, il doit composer des Rébus comprenant autant de carte que le chiffre indiqué par le dé. S'il le désire, il peut utiliser les cartes situées au centre du plateau.

S'il tire le chiffre 1, il doit passer son tour.

S'il ne parvient pas à poser le nombre exact de cartes, il les remet sur son chevalet et passe son tour.

**Le premier joueur qui, placé sur la case "Arrivée", n'a plus de cartes, a gagné la partie.**