

Règle du « jeu du rébus »

• COMPOSITION

- 26 fiches « rébus »
- 1 pioche de 98 jetons lettrés
- 1 sablier d'une minute
- 1 fiche « solutions des rébus »
- 1 fiche « règle du jeu du rébus »
- 4 chevalets en plastique

• DEROULEMENT

- A chaque tour, un joueur prend le rôle de maître du jeu. C'est lui qui sera le dépositaire de la fiche « solutions des rébus » et vérifiera la justesse des réponses des autres joueurs.
- Chaque joueur pioche une des 26 fiches « rébus » du jeu. Cette fiche « rébus » propose au joueur de deviner un mot de 4 lettres.
- Le sablier est retourné. Les joueurs vont avoir 1 minute pour deviner le mot qui se dissimule derrière les quatre images qui illustrent la fiche « rébus ».

Comment deviner le mot ?

C'est la première lettre de chaque mot illustré par une image qui, placées bout à bout, reconstituent le mot dans son intégralité.

EXEMPLE

13			
	Carte n°20		

Ici, le mot à trouver est « TYPE » : T comme treize, Y comme yorkshire, P comme pis, E comme épée.

- A l'aide des jetons lettres, les joueurs vont devoir placer les bonnes lettres sous les bonnes images.
- Si un joueur ne découvre pas ou se trompe dans l'énoncé du mot caché derrière son rébus, il remet la fiche « rébus » dans la pioche.
- Le joueur qui a deviné juste garde sa fiche « rébus ».

Le gagnant est celui qui aura élucidé le plus grande nombre de rébus à la fin de la partie.

Solutions du jeu du rébus

- Carte n°1 : Autoroute. Bicyclette. Uv. Spiderman (ABUS)
- Carte n°2 : Automobile. Caniche. Truelle. Esquimau (ACTE)
- Carte n°2 : Boussole. Os. Xylophone. Exposition (BOXE)
- Carte n°4 : Bouse. Amour. Indexe. Étoile (BAIE)
- Carte n°5 : Cône. Institutrice. Nénuphar. Quad (CINQ)
- Carte n°6 : Dragon. Éphémère. Ulm. Xylophone (DEUX)
- Carte n°7 : Hippopotame. Unijambiste. Insomnie. Tronc (HUIT)
- Carte n°8 : Jupe. Alligator. Damier. Espadrille (JADE)
- Carte n°9 : Journal. Écharpe. Uriner. Xylophone (JEUX)
- Carte n°10 : Jongleur. Usine. Insectes. Nénuphar (JUIN)
- Carte n°11 : Jockey. Unijambiste. Rhinocéros. Yack (JURY)
- Carte n°12 : Kimono. Insectes. Water-polo. Idée (KIWI)
- Carte n°13 : Lunettes. Insectes. Ogre. Narval (LION)
- Carte n°14 : Mâchoire. Inauguration. Nager. Extincteur (MINE)
- Carte n°15 : Nain. Enveloppe. Urne. Funambule (NEUF)
- Carte n°16 : Orage. Girouette. Reine. Échec (OGRE)
- Carte n°17 : Quille. Ustensiles. Artiste. Ingrédients (QUAI)
- Carte n°18 : Quadrillage. Urne. Oignon. Infusion (QUOI)
- Carte n°19 : Nuage. ULM. Institutrice. Trou (NUIT)
- Carte n°20 : Ciseaux. Herbe. Uppercut. Tarte (CHUT)
- Carte n°21 : Vautour. Esquimau. Nacelle. Tas (VENT)
- Carte n°22 : Yoga. Eau. Ulm. Xylophone (YEUX)
- Carte n°23 : Yéti. Orgue. Girafe. Abricot (YOGA)
- Carte n°24 : Zigzag. Os. Nuage. Extincteur (ZONE)
- Carte n°25 : Bouteille. Unijambiste. Sultan. Enclume (BUSE)
- Carte n° 26 Coq. Os. Domino. Épuisette (CODE)