

4 JEUX
EN 1

REBUS MANIA

SWISS



CONCEPT

2



Un jeu de Richard Coderrey



Règles du jeu



Spielregeln



Regole del gioco



Reglas del juego



Rules



FRANÇAIS



CONTENU:

162 cartes à jouer différentes dont 8 cartes « joker » représentant n'importe quelle syllabe + 1 livret « règles et variantes de jeu »

MODE DE JEU « RÉ - BUS »

Créez un maximum de mots dont la phonétique est inspirée des syllabes, des lettres et des illustrations sur les cartes et remportez la partie !

Par exemple:



verre deux terre

= vers de terre



râ^{te}au d auto

= radeau



Attention ! Plusieurs mots peuvent être utilisés pour le même dessin. Par exemple: soulier - chaussures - basket - godasse.



Ou lorsqu'un dessin a plusieurs éléments vous pouvez n'utiliser qu'un de ces éléments. Par exemple : fruits, poire, pomme, banane, abricot, ...

Pour prendre le jeu en main, il est recommandé de jouer quelques parties en n'utilisant que les cartes valant 1 point et les cartes « Joker » !

Déroulement d'une partie

1. Désignez un maître de jeu qui va déposer et maintenir 16 cartes au milieu des joueurs en rechargeant à chaque fois que des cartes sont gagnées.



Pioche

16 cartes découvertes

2. Tout le monde joue en même temps ! Jonglez avec les syllabes des mots illustrés sur les cartes, le premier qui trouve un mot crie « Bingo » et propose sa solution. Si celle-ci est validée par les autres joueurs, il empoche les cartes utilisées pour le créer. Mais si elle est refusée, le joueur est exclu du tour de jeu en cours (option : ainsi que du tour suivant). Au cas où personne ne trouve de mot après 1 minute, renouvelez 3 des 16 cartes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur trouve un mot. Toutefois, si personne ne trouve de mot après 3 relances, la partie prend fin.
3. En fin de partie, chacun fait le décompte de ses points. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

MODE DE JEU « ALPHA'BÊTE »

Soyez le plus rapide à vous approprier les cartes découvertes possédant la lettre de la carte tirée sur la pioche « alphabète » et remportez la partie !

Déroulement d'une partie

1. Désignez un maître de jeu qui organise une première pioche avec toutes les cartes « lettres de l'alphabète » et une seconde pioche avec le reste des cartes. Puis il dispose 12 cartes de la seconde pioche au milieu des joueurs faces illustrées visibles. Le maître de jeu tient un décompte des points obtenus par chaque joueur à chaque tour de jeu. Il devra également rajouter des cartes au centre afin d'y maintenir constamment 12 cartes.



Pioche

12 cartes découvertes

2. Tout le monde joue en même temps ! Le maître de jeu retourne une carte de la pioche « alphabète ». Chaque joueur doit chercher et attraper le plus vite possible les cartes dont « le mot illustré » comporte la lettre

de la carte alphabète qui vient d'être retournée. Une fois que chaque joueur a pris les cartes qu'il voulait, faire un tour de table pour effectuer une vérification. Si une carte prise par un joueur est refusée, celui-ci doit remettre toutes les cartes prises en jeu et se voit exclu du tour de jeu en cours (option : ainsi que du tour suivant).

3. En fin de partie, chacun fait le décompte de ses points. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

MODE DE JEU « MIC - MAC »

Idéal à l'heure de l'apéro !

Trouvez « un point commun » ou « un lien » à un maximum de cartes, accumulez des points et remportez la partie !

Exemple de point commun : couleur, forme, 1^{ère} lettre du mot, etc.

Exemple de lien : « maison », car dans une maison on y trouve un chien, une plante, un radiateur, etc.

Déroulement d'une partie

1. Désignez un maître de jeu qui va déposer et maintenir 6 cartes au milieu des joueurs en rechargeant à chaque fois que des cartes sont gagnées.



Pioche

6 cartes découvertes

2. Tout le monde joue en même temps ! Décelez un « point commun » ou « un lien » entre les 6 cartes retournées. Le premier qui trouve crie « Bingo » et propose sa solution. Au cas où personne ne trouve une réponse comprenant les 6 cartes, un tour de table est organisé afin de savoir quel joueur a la solution utilisant le plus de cartes. Dès lors, celui-ci propose sa solution. Si celle-ci est validée par les autres joueurs, il empoche les cartes utilisées pour la créer. Mais si la proposition est refusée, le joueur est exclu du tour de jeu en cours (option : ainsi que du tour suivant). Si plusieurs joueurs proposent le même nombre de points le plus élevé, c'est le premier joueur qui a dit le chiffre qui peut donner sa solution.

3. En fin de partie, chacun fait le décompte de ses points. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

MODE DE JEU

« SEVEN »

Idéal à l'heure de l'apéro !

Soyez le plus rapide à trouver un mot qui commence par la lettre sur la carte tirée de la pioche « alphabète » et qui correspond au domaine de la carte tirée de la pioche « catégorie » (animal, véhicule, etc.) et remportez la partie !

Déroulement d'une partie

1. Désignez un maître de jeu qui va organiser une première pioche comprenant toutes les cartes avec les lettres de l'alphabète et une seconde pioche

uniquement avec les cartes permettant d'être catégorisées (par exemple : animal / nature / véhicule). Les 2 pioches sont ensuite placées au milieu des joueurs à l'envers (face cachée). Le maître de jeu tient un décompte des points obtenus par chaque joueur.



2. Tout le monde joue en même temps ! Le maître de jeu retourne une carte de chacune des deux pioches. Le premier qui trouve un mot crie « Bingo » et propose sa solution. Si celle-ci est validée par les autres joueurs, il marque un point. En revanche, si la proposition est refusée, le joueur est exclu du tour de jeu en cours (option : ainsi que du tour suivant).

3. Le premier joueur qui obtient 7 points a gagné.





DEUTSCH



INHALT:

162 verschiedene Spielkarten, darunter gibt es 8 "Joker"-Karten, die für eine beliebige Silbe oder ein beliebiges Wort einsetzbar sind + 1 Spielanleitung mit verschiedenen Spielvarianten.

SPIELMODUS

« RÉ - BUS »

Erfinden Sie so viele zusammengesetzte Wörter wie möglich, deren Phonetik von Silben, Buchstaben und Illustrationen auf den Karten inspiriert sind, und gewinnen Sie das Spiel!

Zum Beispiel:



König

+



Frosch

= FROSKKÖNIG



Achtung! Mehrere Wörter können für die gleiche Zeichnung verwendet werden, zum Beispiel (Schuh - Turnschuh - Laufschuh - Latschen - Treter - Puschen - Slipper) oder bei Zeichnungen mit mehreren Elementen, Kompositionen wie (Frucht, Birne, Apfel, Banana, Aprikose, ...).

Teil

1. Benennen Sie einen Spielleiter, der während des gesamten Spiels 16 Karten in der Mitte der Spieler platziert und verwaltet, indem er jedes Mal, wenn Karten gewonnen werden, neue dazulegt.



Stapel zum Ziehen

16 Entdeckungskarten

2. Alle spielen zur gleichen Zeit! Jonglieren Sie mit den Wörtern, die auf den aufgedeckten Karten abgebildet sind, der erste, der ein Wort findet, ruft "Bingo" und bietet seine Lösung an. Wenn dieses Wort von den anderen Spielern anerkannt wird, bekommt er alle Karten, mit denen das Wort erstellt wurde. Aber wenn es abgelehnt wird, wird der Spieler vom aktuellen Spielzug ausgeschlossen (+ ab dem nächsten Zug, wenn Sie es wünschen). Falls nach einer Minute niemand ein Wort findet, erneuern Sie 3 der 16 offenen Karten und so weiter, bis ein Spieler ein Wort findet. Wenn jedoch nach 3 Versuchen niemand ein Wort findet, endet das Spiel.
3. Am Ende des Spiels zählt jeder seine Punkte, der Gewinner ist derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat.

SPIELMODUS

« ALPHABET »

Seien Sie der Schnellste, der sich die Karten aneignet, auf denen ein Wort ist, das den Buchstaben des Alphabets der gezogenen Karte enthält, und gewinnen Sie das Spiel!

Teil

1. Benennen Sie einen Spielleiter, der einen ersten Stapel mit allen Karten auf denen Buchstaben des Alphabets sind und einen zweiten mit dem Rest der Karten macht und 12 Karten in die Mitte der Spieler legt. Der Spielleiter zählt die Punkte, die jeder Spieler in jeder Spielrunde erhält, und vervollständigt die aufgedeckten Karten, um ständig 12 Karten sichtbar zu haben.



Stapel zum Ziehen

12 Entdeckungskarten

2. Alle spielen zur gleichen Zeit! Der Spielleiter dreht eine Karte vom Buchstabenstapel um. Jeder Spieler, der Karten findet, deren Darstellung mit dem Buchstaben beginnt, der auf der Karte vom Buchstabenstapel zu sehen ist, muss diese so schnell wie möglich einstecken. Sobald jeder Spieler die Karten genommen hat, die er

wollte, wird in gemeinsamer Runde überprüft, ob niemand geschummelt hat. Wenn es korrekt ist, steckt er die Karten ein. Wird der Vorschlag jedoch abgelehnt, legt der Spieler die Karten zurück, die er gerade ins Spiel gebracht hat und ist von der aktuellen Spielrunde sowie der nächsten Runde ausgeschlossen.

3. Am Ende des Spiels zählt jeder seine Punkte. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat.

SPIELMODUS

« MIC - MAC »

Ideal für Aperitifs!

Finden Sie "Gemeinsamkeiten" oder "einen Zusammenhang" zu so vielen Karten wie möglich pro Spielrunde, stecken Sie so viele Karten wie möglich ein, sammeln Sie so viele Punkte wie möglich und gewinnen Sie das Spiel!

Beispiel für eine Gemeinsamkeit: Farbe, Form, 1. Buchstabe des Wortes, Kategorien (Tiere, Objekte,.....)

Beispiel für einen Zusammenhang: "Haus"..... im Haus gibt es einen Hund, eine Pflanze, einen Heizkörper,.....

Teil

1. Benennen Sie einen Spielleiter, der während des gesamten Spiels 6 Karten in der Mitte der Spieler platziert und verwaltet, indem er jedes Mal, wenn Karten gewonnen werden, neue dazulegt.



Stapel zum Ziehen

6 Entdeckungskarten

2. Alle spielen zur gleichen Zeit! Identifizieren Sie eine "Gemeinsamkeit" oder einen "Zusammenhang" zwischen den 6 offenen Karten. Der erste, der eine Idee hat, schreit "Bingo" und schlägt seine Lösung vor. Falls niemand eine Antwort mit allen 6 Karten findet wird in einer Diskussionsrunde herausgefunden, wer die Lösung mit den meisten Karten hat. Bei Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die Zahl zuerst gesagt hat. Wenn seine Lösung von den anderen Spielern anerkannt wird, steckt er die Karten ein, mit denen die Lösung erstellt wurde. Aber wenn es abgelehnt wird, wird der Spieler vom aktuellen Spielzug ausgeschlossen (+ ab dem nächsten Zug, wenn Sie wünschen).

3. Am Ende des Spiels zählt jeder seine Punkte. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat.

SPIELMODUS

« SEVEN »

Ideal für Aperitifs!

Seien Sie der Schnellste, um ein Wort zu finden, das mit dem Buchstaben der Karte vom ersten Stapel beginnt und dem Thema einer Karte vom zweiten Stapel entspricht und gewinnen Sie das Spiel!

Teil

1. Benennen Sie einen Spielleiter, der einen ersten Stapel mit allen Karten auf denen Buchstaben des Alphabets sind und einen zweiten mit dem Rest der Karten macht. Der zweite Kartenstapel dient als Kategorisierung wie

z.B.: Tier / Natur / Fahrzeug. Dann platziert man sie in der Mitte der Spieler. Der Spielleiter zählt die Punkte, die jeder Spieler während des Spiels erhält.



2. Alle spielen zur gleichen Zeit! Der Spielleiter legt je eine Karte von den beiden Stapeln ins Spiel. Der erste, der ein Wort findet, schreit "Bingo" und schlägt seine Lösung vor. Wenn es von den anderen Spielern anerkannt wird, erhält er einen Punkt. Wird der Vorschlag jedoch abgelehnt, wird der Spieler von der aktuellen und nachfolgenden Spielrunde ausgeschlossen.

3. Der Erste mit 7 Punkten gewinnt.





ITALIANO

CONTENUTO:

162 carte di gioco diverse tra le quali 8 carte « Jolly »
rappresentando qualunque sillabe + 1 libretto delle
« regole et varianti di gioco »

REGOLE DEL GIOCO

« RÉ - BUS »

Vince chi crea il maggior numero possibile di parole la cui fonetica è suggerita da sillabe, lettere e illustrazioni sulle carte !

Per esempio:



re

bus

mani

a

= Rebusmania



oro

scopa

o

= Orosco



Attenzione! Si possono utilizzare più parole per lo stesso disegno. Per esempio: scarpa - calzatura - scarpone Oppure, quando un disegno è formato da più elementi, potete utilizzarne soltanto uno. Per esempio: frutta, pera, mela, banana, albicocca ...

Come si svolge una partita:

1. Scegliete un mazziniere che disporrà e conserverà 16 carte in mezzo ai giocatori, rimpiazzandole ogni volta che ne vengono vinte.



2. Tutti giocano contemporaneamente! Ragionate con le sillabe delle parole illustrate sulle carte, il primo che trova una parola grida « Bingo » e propone la sua soluzione. Se questa è confermata dagli altri giocatori, egli prende per sé le carte usate per crearla; se, invece, la soluzione viene respinta, il giocatore è escluso dal turno in corso (opzione: anche dal turno successivo). Nel caso in cui, trascorso un minuto, nessun giocatore individui una parola, sostituire 3 delle 16 carte e così via fino a che una parola viene individuata. Tuttavia, la partita termina se nessuno individua una parola dopo 3 tentativi.
3. Al termine della partita, ciascun giocatore conta i propri punti: vince quello che ne ha di più.

REGOLE DEL GIOCO

« ALPHA'BÈTE »

Vince chi prende il più rapidamente possibile le carte scoperte che contengono la lettera della carta estratta dal mazzo «alfabeto»!

Come si svolge una partita:

1. Scegliete un mazziere che terrà un primo mazzo con tutte le carte «lettere dell'alfabeto» e un secondo mazzo con le carte rimanenti. In seguito, egli disporrà 12 carte del secondo mazzo in mezzo ai giocatori, con il lato delle illustrazioni visibile. Il mazziere tiene il conteggio dei punti guadagnati da ciascun giocatore in ogni turno e deve anche aggiungere carte al centro affinché il loro numero sia sempre 12.



Pesca

Carte scoperte

2. Tutti giocano contemporaneamente! Il mazziere gira una carta dal mazzo «alfabeto». Ciascun giocatore deve cercare e prendere il più velocemente possibile le carte la cui «parola illustrata» contenga la lettera della carta alfabeto appena girata. Una volta che ciascun giocatore ha preso le carte che ha voluto, fare un giro di tavolo per

controllare. Se una carta presa da un giocatore viene rifiutata, questi deve restituire tutte le carte prese e viene escluso dal turno in corso (opzione: anche dal turno successivo).

- Al termine della partita, ciascun giocatore conta i propri punti: vince quello che ne ha di più.

REGOLE DEL GIOCO

« MIC - MAC »

Perfetto all'ora dell'aperitivo!

Vince chi trova «un punto comune» oppure «un collegamento» al maggior numero possibile di carte, accumulando punti!

Esempio di punto comune: colore, forma, 1a lettera della parola, ecc.

Esempio di collegamento: «casa», in quanto in una casa si trova un cane, una pianta, un radiatore, ecc.

Come si svolge una partita

- Scegliete un mazzinere che disporrà e manterrà 6 carte in mezzo ai giocatori, mantenendone costante il numero ogni volta che ne vengono guadagnate.



Pesca

Carte scoperte

2. Tutti giocano contemporaneamente! Individuate un «punto comune» oppure «un collegamento» fra le 6 carte girate. Il primo che lo trova grida «Bingo» e propone la sua soluzione. Nel caso in cui nessuno trovi una risposta contenente le 6 carte, si fa un giro di tavolo per conoscere quale giocatore ha la soluzione che utilizza il maggior numero di carte. Quindi, questo propone la sua soluzione che, se approvata dagli altri giocatori, comporterà la vincita di tutte le carte servite a crearla da parte di quel giocatore. Se, invece, la proposta viene respinta, il giocatore viene escluso dal turno in corso (opzione: anche dal turno successivo). Nel caso in cui più giocatori proponano il medesimo numero massimo di punti, il primo che ha detto il numero sarà quello che potrà fornire la sua soluzione.

3. Al termine della partita, ciascun giocatore conta i propri punti. Vince quello che ne ha di più.

REGOLE DEL GIOCO

« SEVEN »

Perfetto all'ora dell'aperitivo!

Vince chi trova il più rapidamente possibile una parola che inizia con la lettera presente sulla carta estratta dal mazzo «alfabeto» e che corrisponde al tema della carta estratta dal mazzo «categoria» (animale, veicolo, ecc.)!

Come si svolge una partita:

1. Scegliete un mazziere che terrà un primo mazzo contenente tutte le carte con le lettere dell'alfabeto e un secondo mazzo unicamente con le carte che possono

essere classificate (per esempio: animale / natura / veicolo). Poi egli dispone i 2 mazzi in mezzo ai giocatori con le carte coperte. Il mazzieriere tiene il conto dei punti guadagnati da ciascun giocatore.



2. Tutti giocano contemporaneamente! Il mazzieriere gira una carta da ciascun mazzo. Il primo giocatore che trova una parola grida «Bingo» e propone la sua soluzione che, se approvata dagli altri giocatori, gli farà vincere un punto. Se, invece, la proposta viene respinta, il giocatore viene escluso dal turno in corso (opzione: anche dal turno successivo).

3. Vince il giocatore che ottiene 7 punti.





ESPAGNOL




CONTENIDO:

162 cartas de juego diferentes (entre ellas, 8 cartas comodín que pueden sustituir a cualquier sílaba) + 1 manual de «reglas y variantes del juego»

INSTRUCCIONES DE « RÉ - BUS »

Crea el mayor número posible de palabras cuya fonética esté inspirada en las sílabas, letras e ilustraciones de las cartas, ¡y gana la partida !

Por ejemplo:

	+		+		= Pétalo
pe		montaña		regalo	
	+		+		= Cámara
caracol		cama		ratón	



¡Atención! Se pueden usar varias palabras con un mismo dibujo. Por ejemplo: zapato - calzado - zapatilla - deportiva. Cuando un dibujo tiene varios elementos, solo se puede utilizar uno de ellos. Por ejemplo: fruta, pera, manzana, plátano, albaricoque, ...

Desarrollo de una partida:

1. Se elige un director del juego, que se va a encargar de colocar 16 cartas en el centro de la mesa y de reponerlas cada vez que un jugador gane alguna.



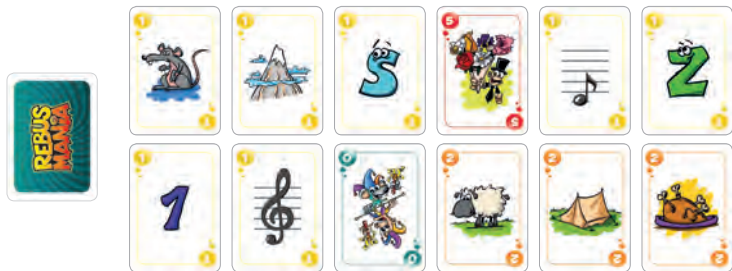
2. ¡Todo el mundo juega al mismo tiempo! Hay que manejar con destreza las sílabas de las palabras que representan las cartas. El primero que encuentra una palabra grita «Bingo» y propone su solución. Si esta palabra es aceptada por los demás jugadores, se lleva las cartas utilizadas para crearla. Si, por el contrario, no fuese aceptada, el jugador queda fuera del turno en curso (opcional: también del turno siguiente). En caso de que nadie encuentre una palabra en 1 minuto, se cambian 3 de las 16 cartas y así sucesivamente hasta que un jugador encuentra una palabra. No obstante, si después de 3 sustituciones nadie encuentra una palabra, la partida termina.
3. Al final, cada jugador cuenta sus puntos y gana el que tiene más.

INSTRUCCIONES DE « ALPHA'BÈTE »

¡Sé el más rápido en hacerte con las cartas mostradas que posean la letra de la carta obtenida del montón «alfabeto» y gana la partida!

Desarrollo de una partida:

1. Se elige a un director del juego, que organiza el primer montón con todas las cartas «letras del alfabeto» y un segundo montón con el resto de las cartas. A continuación, coloca boca arriba 12 cartas del segundo montón en el centro de la mesa. El director del juego irá anotando los puntos obtenidos por cada jugador en cada mano. Además, deberá colocar nuevas cartas en el centro para que siempre haya 12 cartas.



Montón

12 cartas descubiertas

2. ¡Todo el mundo juega al mismo tiempo! El director del juego muestra una carta del montón «alfabeto». Cada jugador debe buscar y hacerse lo más rápido posible con las cartas cuya «palabra ilustrada» tiene la letra de la carta «alfabeto» que se acaba de mostrar. Una vez que cada jugador ha cogido las cartas deseadas, se hace una

comprobación. Si no se acepta una carta cogida por un jugador, este debe devolver todas las cartas elegidas y queda fuera del turno en curso (opcional: también del turno siguiente).

3. Al final, cada jugador cuenta sus puntos y gana el que tiene más.

INSTRUCCIONES DE

« MIC - MAC »

¡Ideal para la hora del aperitivo!

Encuentra «un punto en común» o «una conexión» entre el mayor número posible de cartas, acumula puntos y gana la partida!

Ejemplo de punto en común: color, forma, primera letra de la palabra, etc.

Ejemplo de conexión: «casa», porque en una casa encontramos un perro, una planta, un radiador, etc.

Desarrollo de una partida:

1. Se elige un director del juego, que se va a encargar de colocar 6 cartas en el centro de la mesa y de reponerlas cada vez que un jugador gana alguna.



Montón

6 cartas descubiertas

2. ¡Todo el mundo juega al mismo tiempo! Detecta un «punto en común» o «una conexión» entre las 6 cartas mostradas. El primero que encuentra una palabra grita «Bingo» y propone su solución. En caso de que nadie encuentre una respuesta que incluya las 6 cartas, se pregunta a cada jugador para saber cuál tiene la solución que utiliza más cartas. Entonces, este propone su solución. Si esta es aceptada por los demás jugadores, se lleva las cartas utilizadas para crearla. Si, por el contrario, la propuesta no fuese aceptada, el jugador queda fuera del turno en curso (opcional: también del turno siguiente). Si varios jugadores proponen el mismo número de puntos más elevado, es el primer jugador que ha dicho la cifra el que puede dar su solución.
3. Al final, cada jugador cuenta sus puntos y gana el que tiene más.

INSTRUCCIONES DE

« SEVEN »

¡Ideal para la hora del aperitivo!

¡Sé el más rápido en encontrar una palabra que empiece por la letra de la carta obtenida del montón «alfabeto» y que se corresponda con la categoría de la carta obtenida del montón «categoría» (animal, vehículo, etc.), ¡y gana la partida!

Desarrollo de la partida:

1. Se elige a un director del juego, que va a organizar un primer montón con todas las cartas «letras del alfabeto» y un segundo montón solo con las cartas que permiten

crear categorías (por ejemplo: animal / naturaleza / vehículo). A continuación, coloca estos dos montones en el centro de la mesa (boca abajo). El director del juego irá anotando los puntos obtenidos por cada jugador.



2. ¡Todo el mundo juega al mismo tiempo! El director del juego le da la vuelta a la primera carta de ambos montones. El primero que encuentra una palabra grita «Bingo» y propone su solución. Si esta palabra es aceptada por los demás jugadores, consigue un punto. Si, por el contrario, la propuesta no fuese aceptada, el jugador queda fuera del turno en curso (opcional: también del turno siguiente).

3. Gana el primer jugador que consigue 7 puntos.





ENGLISH



CONTENT:

Box includes 154 playing cards and 8 joker cards to use as blank syllables. Also contains booklet with various games and rules.

VARIATION « GAME OF THROWS »

An ideal game with kids!

"Throw" as many words as possible combining syllables, phonetics, letters and images inspired from the deck of cards. The player with the largest amount of valid combinations wins.

For example:



King

+



Toad

phonetically = Code (k-oad)



Careful! Different words can be applied to the same card. For example, toad could also be "frog" or "amphibian" other words like "shoes" could be trainers, slippers, etc. Separate elements could also be taken from the drawing for example "fruit" could inspire pear, apple, banana, apricot,

How to play:

1. Designate a game leader, responsible to keep 16 cards facing up in the middle of the table. Each time one or several cards have been used, they must be replaced.



2. Everyone plays at the same time! Players juggle with word pieces from the cards laid out on the table. The first person who finds a word calls "bingo" and "throws" their word at the other players. If the word is known and accepted, the player takes the cards from which the word was created. If the word isn't accepted by the other players, he/she will lose a turn (or more according to all players' decision). In case no word is found after a minute, 3 of the 16 cards will be replaced and so on until someone calls out "bingo." If 3 attempts fail, the game ends.
3. To conclude the game, each player counts one point per card and the person with the most points becomes the "King or Queen of Throws"!

VARIATION

« TUTTI FRUTTI »

An ideal game with for Happy Hour!

Find a common thread or a connection between as many cards as possible. Keep the cards you played and pocket the points ! The winner with the largest amount of points wins the game.

Common threads could be colors, shapes, 1st letter of the word, category (animal, utensil, etc.)

For example, from the drawing representing a house you could pick out the cards representing things or beings present in a house such as a heater, a dog, a plant or a child.

How to play:

1. Designate a game leader, responsible to keep 6 cards face up in the middle of the table. Each time one or several cards have been used, they must be replaced.



Pioche



Face up

2. Everyone plays at the same time! Find a common thread or a connection between the cards laid out on the table. The first person who has a solution calls out "bingo" and announces his/her words. In case no player has found a connection between all 6 playing cards, the game leader goes around the table and finds out which player has used the most cards. If two players have used the same

amount of cards, the one who first called out "bingo" goes first and gives their solution. If it is approved by the other players, he/she picks up the cards and pockets the points. If the solution isn't accepted by the other players, he/she loses a turn (or more according to all players' decision).

3. To conclude the game, each player counts their cards and the winner is the person with the most points.

VARIATION

« ALPHA - BEAST »

An ideal game for Happy Hour!

Find a word from the cards laid out that starts with the letter picked out from the alphabet game. Be the fastest and you will be the winner!

How to play:

1. Designate a game leader, responsible to pick out one card from the alphabet deck and a second one out of the rest of the cards. He/she lays 12 cards face up in the middle of the table. The leader keeps count of the points obtained by each player for every turn and replaces the cards as to maintain a total of 12 cards facing up.



Pioche

Face up

2. Everyone plays at the same time! The leader places a card from the alphabet deck on the table, the players must find words from the cards laid out that start with the letter from the alphabet deck as quickly as possible. Once all players have taken the cards they chose, each person announces the word they have to verify that the image and the word match. If they do, the player keeps the cards. If the word is refused, the cards are placed back on the table and the player loses his/her turn as well as the next one.
3. To conclude the game, each player counts their cards and the winner is the one with the most points.

VARIATION

« SEVEN »

An ideal game for Happy Hour!

Be the fastest to find a word which starts with a letter from the alphabet deck and matches with a specific category that has been chosen. Win the game by being the first player to pocket 7 points !

How to play:

1. Designate a game leader, responsible to pick out one card from the alphabet deck and a second one out of the rest of the cards. A category, such as Animal, Nature or Vehicle is defined and approved by all players. The leader lays the 2 cards face up in the middle of the table. He/she keeps count of the points obtained by each player for every turn.



2. Everyone plays at the same time! The leader keeps turning two cards from each deck at each new turn. The first player who finds a word calls out "bingo" and announces his/her word. If it is accepted by all other players, a point is given. If the proposal is refused, the cards stay on the table and the player loses that turn as well as the next one.
3. The first player to reach 7 points wins the game !



Produit par:



Aircécreation
Ch. du Levant 31,
1315 la Sarraz
Switzerland
www.airce.ch



Rebusmania c'est :

Jonglez avec les syllabes de dessins à interpréter phonétiquement et créez un maximum de nouveaux mots afin de remporter la partie !



Egalement disponible du même Auteur « Le roi de l'impro »

Pioche des cartes, raconte une histoire, fais rire tes potes et décroche le titre de Roi de l'Impro !

Idéal aussi pour raconter les histoires du soir aux enfants.