

## Le jeu de mots...

+ PIRQUETTE 7

RUE DE PINTAMONT 36  
7800 ATH 068281205

# BOX SON®

791 F  
A 410

**«Ce n'est pas ce que vous DITES, mais ce que vous ENTENDEZ qui compte !»**

**Âge : à partir de 10 ans**

**Nombre de joueurs : à partir de 2 et en 2 équipes.**

### Contenu :

300 cartes proposant 1200 rébus BOX SON, un présentoir à bascule, un sablier, un bloc de score, un autocollant, une règle du jeu.

### But du jeu :

Être la première équipe à marquer 25 points.

### Principe du jeu :

Pour marquer des points, les équipes devront à tour de rôle découvrir, dans un laps de temps défini par le sablier, les solutions des rébus Box Son choisis par l'équipe adverse.

### Qu'est-ce qu'un rébus BOX SON ?

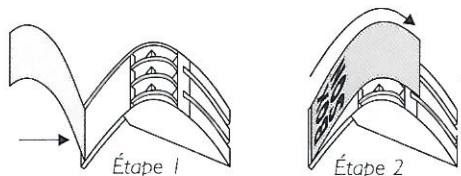
Il s'agit d'une suite de mots qui n'ont aucun lien entre eux mais dont la prononciation à voix haute "laisse entendre" un nom commun, un nom propre, une expression, un titre de film ou de livre, etc.

Exemple : prononcer **Latte orée fête** laisse entendre **la Tour Eiffel**.

### Le matériel :

Apposez l'autocollant fourni à cet effet sur le présentoir à bascule (voir l'illustration ci-dessous).

Présentoir à bascule



- **Les cartes** Box Son sont bicolores. La face bleue est destinée aux joueurs débutants et la face orange s'adresse aux joueurs plus expérimentés. La solution d'un rébus est imprimée au verso de la carte dans le haut.

Il y a quatre rébus Box Son par carte. Chaque carte doit être jouée dans l'ordre suivant : rébus A face bleue, rébus B face bleue, rébus A face orange, rébus B face orange.

- **Le sablier** détermine le temps maximum pour déchiffrer les rébus Box Son.

- **Le présentoir à bascule** est utilisé pour placer 3 cartes Box Son.

### Description d'une partie :

Une partie se joue à deux équipes \*. A chaque tour, chaque équipe a un rôle précis. Nous appellerons l'équipe "A", l'équipe qui va jouer pour déchiffrer les rébus. L'équipe "B" sera celle qui choisira les rébus et validera les réponses de l'autre équipe. Le rôle des équipes s'inverse à chaque tour.

*\*Pour jouer à deux ou trois joueurs, consultez les variantes à la fin de la règle.*

### Le rôle de chaque équipe :

#### Équipe A :

Sous la conduite d'un **chef d'équipe**, les joueurs doivent déchiffrer les rébus uniquement **en prononçant à voix haute** les mots lus sur la carte. Cette règle donne tout son piquant au jeu, car les joueurs prononcent souvent la réponse, sans s'en rendre compte. Chaque fois que la solution d'un rébus est trouvée, l'équipe gagne **1 point**.

#### Rôle du chef d'équipe :

Voyant la solution du rébus, mais ne connaissant pas les mots que ses coéquipiers sont en train de lire, il doit les **guider** pour trouver la solution, en les encourageant à mettre l'accent sur certaines syllabes, à dire le rébus plus lentement ou plus rapidement, etc.

Par contre, il ne peut donner **aucun indice** permettant de deviner la réponse.

#### Équipe B :

Un joueur de l'équipe est désigné pour être le **fureteur** ; il est écarté du jeu momentanément. Les autres joueurs tirent trois cartes. Ils doivent se familiariser avec les rébus et leurs solutions pour confirmer si les réponses de leurs adversaires sont exactes.

#### Rôle du fureteur :

Dès que le temps de jeu de l'équipe "A" est écoulé, le fureteur aura la possibilité de donner les réponses des rébus qui n'ont pas été déchiffrés ou qui ont été éliminés par l'équipe "A". Pour chaque rébus déchiffré, son équipe **gagne 1 point**.

#### Remarques :

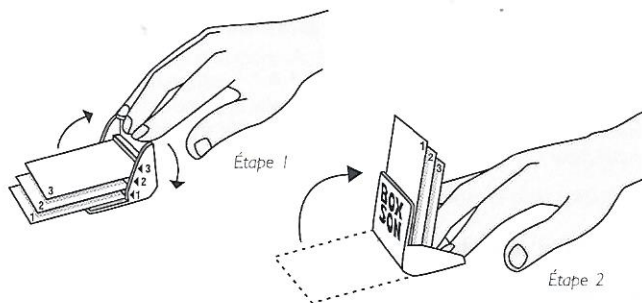
- Le fureteur ne doit en aucun cas connaître les solutions des rébus choisis par son équipe.
- Le fureteur et le chef d'équipe changent à chaque tour de sorte que tous les joueurs puissent tenir ces rôles au cours d'une partie.

## Début du jeu :

Les joueurs forment deux équipes. L'une d'elles est désignée pour être l'équipe " A " et sera celle qui commence la partie. La boîte de cartes BOX SON est placée côté " PIOCHE " pour tirer les cartes. Le bloc de score est à la disposition des joueurs. L'équipe " B " prend le présentoir à bascule et le sablier.

## Déroulement d'un tour de jeu :

L'équipe " A " désigne un chef d'équipe et l'équipe " B " un fureteur. L'équipe " B " tire trois cartes du côté " PIOCHE " de la boîte. Elle dispose les cartes dans le présentoir en les insérant dans leurs fentes respectives. Les rébus doivent être déchiffrés dans leur ordre d'apparition (tel qu'illustré ci-dessous).



Puis l'équipe " B " fait glisser le présentoir à bascule, **face cachée**, au chef de l'équipe " A ". Ce dernier le place **devant** ses coéquipiers, de manière à ce qu'une fois relevé, tous puissent aisément lire les rébus. Dès que l'équipe " B " retourne le sablier, le chef de l'équipe " A " relève le présentoir, permettant à ses coéquipiers de voir le premier rébus.

Tous les joueurs de l'équipe " A " peuvent proposer des solutions. Dès que le rébus est **déchiffré et confirmé** par l'équipe adverse, le chef d'équipe retire la carte du présentoir de manière à découvrir le prochain rébus.

À tout moment de la partie, un joueur de l'équipe " A " peut crier " passe " lorsqu'aucun de ses coéquipiers n'est capable de répondre. Le chef d'équipe retire alors la carte du présentoir, éliminant ainsi définitivement le rébus. Il ne sera pas possible de revenir à ce rébus, même s'il restait encore du temps pour le faire. Chaque rébus trouvé vaut **1 point**.

Le tour se poursuit ainsi jusqu'à la fin de l'écoulement du sablier ou jusqu'à ce que les trois rébus aient été déchiffrés ou éliminés.

Une fois le temps écoulé, le fureteur de l'équipe " B " a la possibilité de donner les réponses des rébus qui n'ont pas été déchiffrés ou qui ont été éliminés par l'équipe " A ". Chaque rébus trouvé vaut **1 point** pour son équipe.

### Remarque :

Dans le cas où les joueurs n'ont pas encore assez d'habileté pour déchiffrer les rébus, le temps de réflexion peut être doublé. Dès que l'écoulement du sable est fini, l'équipe " B " retourne **une seconde fois** le sablier.

## Fin d'un tour de jeu :

Les points gagnés par chaque équipe sont marqués sur le bloc de score. Les trois cartes utilisées sont placées dans la boîte de cartes du côté " REJET ". Pour le tour suivant, chaque équipe change de rôle.

## Fin de la partie :

Dès qu'une équipe a atteint 25 points ou plus, elle gagne la partie.

### Remarques :

- L'équipe qui n'a pas joué la première en tant qu'équipe " A ", joue un dernier tour de jeu, afin d'avoir une chance égale de gagner.

- En cas d'égalité, chaque équipe choisit un joueur parmi ses équipiers. Les deux joueurs désignés tirent 1 rébus et insèrent la carte dans le présentoir qui est ensuite relevé face aux joueurs des deux équipes. La première équipe qui déchiffre ce rébus est déclarée gagnante.

- La durée d'une partie peut être modifiée en augmentant ou diminuant le nombre de points nécessaires pour gagner.

## Règles du jeu pour deux ou trois joueurs

### 1. à deux joueurs,

Il n'y a ni chef d'équipe, ni fureteur. Les participants essaient tout simplement de deviner seuls les trois rébus que leur présente leur adversaire. Le calcul des points demeure le même.

### 2. à trois joueurs,

Le joueur " A " tire les cartes et manipule le présentoir. Le joueur " B " déchiffre les rébus et le joueur " C " est alors fureteur. Les joueurs empruntent ces rôles chacun leur tour. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points après que tous les joueurs aient eu le même nombre de chances de résoudre les rébus (ce nombre est déterminé au début de la partie).

## Bonne partie! et rappelez-vous que Box Son...

**« Ce n'est pas ce que vous DITES, mais ce que vous ENTENDEZ qui compte ! »**



PATCH®

© 2003 Patch Products, Inc.

Box Son est une marque déposée de Patch Products, Inc., Beloit, WI 53511 USA.

Les rébus Box Son et la marque "Ce n'est pas ce que vous DITES, mais ce que vous ENTENDEZ qui compte !" sont utilisés sous licence exclusive de TW Squared, Ltd.

Fabriqué et distribué en France par Megableu sous licence de Patch Product Inc.