Rummikub®

LE RAMI DES CHIFFRES

RÈGLES DU JEU

2 à 4 joueurs - à partir de 8 ans.

Contenu :

104 plaques (8 séries de plaques numérotées de 1 à 13 et de 4 couleurs différentes).
2 jokers
4 réglettes
Règles du jeu

Préparation :

1. Montez les réglettes et distribuez en une à chaque joueur.
2. Mélangez les plaques, face cachée, sur la table. Chaque joueur choisit une plaque dans la pioche et celui qui a le chiffre le plus élevé commence la partie (le joker ne peut pas être pris en compte). Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Chaque joueur prend 14 plaques qu'il dispose sur sa réglette. Les plaques restantes composent la pioche.

Les combinaisons :

Les combinaisons qu'il faut essayer de réaliser sont :

Une "série" : une combinaison de trois ou quatre chiffres portant le même numéro mais de couleurs différentes.
Par exemple : le "7" noir, le "7" rouge, le "7" bleu et le "7" orange.

Une "suite" : suite de trois chiffres ou plus de la même couleur. Par exemple : le "3", le "4", le "5" et le "6" bleus.

Remarque : le chiffre "1" doit toujours être suivi du chiffre "2" et ne peut être placé après le chiffre "13.

Le jeu :

Pour débuter la partie, chaque joueur doit poser sur la table une combinaison d'au moins 30 points à partir des plaques de sa réglette. S'il ne peut pas créer cette combinaison de 30 points, il tire une lettre dans la pioche et attend son prochain tour de jeu.

Lors du premier tour, les combinaisons placées sur la table ne doivent pas être modifiées. Chacun des joueurs doit poser une nouvelle combinaison sur la table.

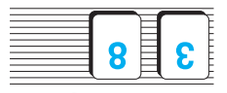
Chaque joueur, à chaque tour, dispose d'une minute pour jouer. S'il ne parvient pas à poser une combinaison avant la fin du temps imparti, il devra remettre en place toutes les combinaisons qu'il a déplacé sur la table avant de commencer et tirer trois plaques de pénalité dans la pioche. Si le joueur ne parvient pas à reformer toutes les combinaisons qui étaient sur la table avant son tour, les plaques qui ne retrouvent pas leur place doivent être remises dans la pioche.

Recombinaisons :

C'est la partie la plus attrayante du jeu Rummikub. En effet, après avoir créé leur première combinaison, les joueurs vont pouvoir utiliser les chiffres déjà posés sur la table pour les recombiner avec les plaques de leur support. Ils peuvent aussi bien manipuler les chiffres déjà posés par leur adversaires que par eux-mêmes.
Vous pouvez modifier les combinaisons se trouvant sur la table des manières suivantes :

● **Ajouter un ou plusieurs chiffres à une suite ou une quatrième couleur à une série :**

Sur votre réglette

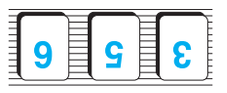


Sur la table

La suite "456" et la série de trois "8" sont posées sur la table. Le joueur ajoute son 3 bleu à la suite et son 8 bleu à la série.

● **Déplacer un chiffre d'une combinaison posée sur la table et l'utiliser pour former une nouvelle combinaison**

Sur votre réglette



Sur la table

Il manque un "4" bleu sur la réglette pour former une suite. Le joueur prend donc le "4" bleu de la série posée sur la table et forme la suite "3456" bleue.

● **Ajouter un quatrième chiffre à une combinaison posée sur la table et retirer un autre chiffre pour former une nouvelle combinaison :**

Sur votre réglette

Sur la table

Le joueur pose son "1" bleu avec le "1" orange de la suite "1234" et le "1" rouge de la série de quatre "1" pour former 2 séries de "1" et une suite "234".

2

● **Combiner des séries ou des suites pour en former une nouvelle :**

Sur votre réglette

Sur la table

Le joueur sépare la suite posée sur la table et utilise son "6" rouge pour en former deux nouvelles.

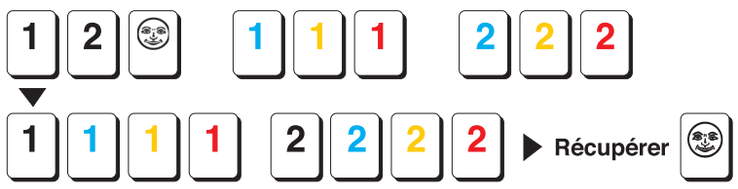
● **Diviser une combinaison pour en former une nouvelle :**

Sur votre réglette

Sur la table

Le joueur sépare les trois combinaisons : il met le "1" noir avec la série de "1" et bouge le "2" noir pour faire une série de quatre "2". Il récupère ainsi le joker.

Sur la table



Le vainqueur :

Dès qu'un joueur place sa dernière plaque sur la table, la partie est terminée. Les autres joueurs totalisent alors les chiffres restants sur leur propre réglette (voir paragraphe "CALCUL DES POINTS").

Le calcul des points :

Le score du joueur qui a posé toutes les plaques de sa réglette est égal au total de tous les chiffres restants sur les réglettes des autres joueurs. Ces derniers inscrivent le total de leur propre réglette en négatif dans leur score. Le joueur qui a le score le plus élevé est le gagnant de la partie !

Pour être sûr de votre calcul des scores, vous pouvez faire la somme des montants négatifs de chaque joueur et vérifier que cela corresponde bien au montant positif du gagnant.
Si, au cours d'une partie, la pioche vient à être épuisée (plutôt rare) avant qu'un joueur n'ait posé toutes les plaques de sa réglette, les joueurs ajoutent les points que représentent les lettres sur leur réglette : celui qui a le score le moins élevé est le gagnant de la partie ! Les autres joueurs calculent alors leur score : total de tous les chiffres restants sur leur réglette à ajouter en négatif. Le total des scores négatifs des autres joueurs est ajouté en positif au score du gagnant.

Exemple des scores :

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Partie 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Partie 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Partie 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Total	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Le Joueur A remporte la première partie, le Joueur C la deuxième et le Joueur D la dernière. Le joueur D est le grand gagnant !

Stratégie :

Au début d'une partie, il est parfois bon de ne pas poser toutes ses plaques sur la table de façon à laisser les autres joueurs "ouvrir le jeu", ce qui peut vous permettre par la suite d'avoir plus d'opportunités de modifier des combinaisons existantes.
Lorsque vous créez une combinaison de quatre chiffres par exemple, vous pouvez décider de garder la quatrième plaque et de n'en poser que trois. Aussi au tour suivant, vous aurez une plaque à poser plutôt que d'avoir à en piocher une.
De même, il est quelque fois bon de ne pas jouer un joker et de le garder en réserve (mais attention, il vaut 30 points s'il reste sur votre support en fin de partie !).

® Rummikub est une marque déposée.
© 1994 HERTZANO, TOUT DROITS RÉSERVÉS
℗ Modèle déposé.

D-1600-0236-0181 061107

Les jokers :

Un joueur ne peut pas récupérer de joker sur la table avant d'avoir posé sa première combinaison de 30 points. Il peut cependant tout à fait l'utiliser pour composer ce premier mot.
Un joueur peut récupérer un joker posé sur la table en posant le chiffre qu'il représente à sa place. Ce chiffre peut provenir de la réglette du joueur ou de la pioche (si le joueur vient de tirer une plaque dans la pioche). Dans une série de trois chiffres, le joker peut remplacer n'importe quelle des trois plaques.
Si un joueur récupère un joker provenant d'une combinaison posée sur la table, il doit le jouer dans le même tour et ne peut donc pas le poser sur sa réglette en attendant le prochain tour. Comme avec une combinaison normale, avec une combinaison contenant un joker, un joueur peut ajouter des chiffres, les recombiner ou en retirer. À la fin de la partie, si un joueur a encore un joker sur sa réglette, il reçoit une pénalité de 30 points.

Comment placer son joker :

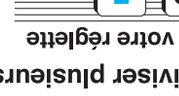
● **Diviser plusieurs combinaisons pour en former une nouvelle :**

Sur votre réglette

Sur la table

Le joueur utilise les trois combinaisons posées sur la table, son "10" noir et son "5" bleu pour former une nouvelle combinaison.

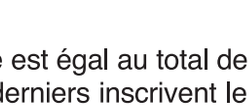
1. **Sur votre réglette**



Sur la table

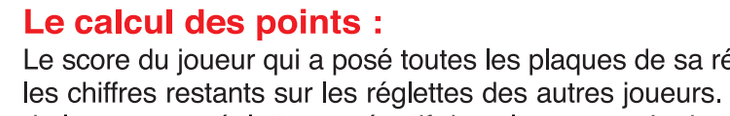
Le joueur peut remplacer le joker sur la table par un des deux "3".

2. **Sur votre réglette**



Sur la table

Le joueur peut séparer la suite, placer son "1" et son "7" en formant deux suites et récupérer le joker.



3. **Sur votre réglette**

Sur la table

Le joueur ajoute son "5" bleu et récupère le joker.

3

המיקוב הוראות צרפת מקט D-1600-0236-0181 מהדורת אוגוסט 2007

כחול אדום צהוב שחור