

Original Rummikub®

2 à 4 Joueurs, 8 ans - Adulte

Contenu:

106 plaques (deux séries de plaques portant un chiffre de 1 à 13 de quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et orange + 2 jokers)

4 supports

règles de jeu

But du jeu:

Etre le premier à poser toutes ses plaques en formant diverses combinaisons de chiffres.

Préparation:

Mélangez les plaques numérotées, face cachée, sur la table. Chaque joueur choisit une plaque dans la banque et celui qui tire 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. Chaque joueur prend 14 plaques numérotées qu'il dispose sur son support. Les plaques restantes sont empilées, face cachée, et composent la banque.

Début de la partie:

Pour commencer une partie, il faut que chaque joueur puisse poser sur la table une ou plusieurs combinaisons de chiffres dont la somme totale atteint au moins 30 points. Les combinaisons possibles sont:

- **une série** : combinaison de 3 ou 4 chiffres portant le même numéro, mais de couleurs différentes. Par exemple, le 7 noir, 7 rouge, 7 bleu et 7 orange forment une série.

- **une séquence** : suite numérique de 3 chiffres de la même couleur. Par exemple, bleu 3,4,5,6. Le chiffre 1 est toujours joué comme le nombre le plus petit, il ne peut pas suivre le chiffre 13.

Si un joueur n'a pas les 30 points requis, il doit piocher une plaque lorsque c'est son tour de jouer, jusqu'à ce qu'il obtienne les 30 points qui lui permettront de commencer à jouer (il sera peut-être obligé de piocher plusieurs tours de suite avant de pouvoir poser ses plaques).

Chaque joueur a un temps limite d'une minute par tour. Si le joueur n'arrive pas à terminer ses combinaisons une fois le temps écoulé, il doit replacer toutes les plaques dans leurs positions de départ sur la table et piocher 3 plaques comme pénalité. Les plaques restantes (celles dont le joueur ne se rappelle plus les positions de départ) doivent être placées en haut de la banque.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs ait posé toutes les plaques. A ce moment là, le joueur dit Rummikub. Tous les autres joueurs font alors le décompte de leurs points.

Lorsqu'il n'y a plus de plaque dans la banque, le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs ne puissent plus placer de plaques sur la table.

Manipulations et combinaisons possibles

La manipulation des combinaisons étalées sur la table peut-être faite de différentes façons:

- **en ajoutant un ou plusieurs chiffres pour former une nouvelle série:**

sur le support



sur la table



Les chiffres bleus 4,5,6 sont sur la table; le joueur ajoute le 3 bleu et le 8 bleu de son support.



- **en déplaçant un ou plusieurs chiffres pour former une nouvelle série:**

sur le support



sur la table



Il manque un chiffre sur le support pour former une séquence bleue. Le joueur prend le 4 bleu de la série de quatre sur la table et il peut ainsi former la séquence 3,4,5,6.



- **en ajoutant un ou plusieurs chiffres pour former une nouvelle combinaison:**

sur le support



sur la table



Le joueur ajoute le 11 bleu à la séquence et utilise les 8 pour former une nouvelle série.



● **en divisant une série pour en former de nouvelles:**

sur le support



Le joueur divise la séquence et utilise le 6 rouge pour former deux séquences

sur la table



● **en combinant des séries:**

sur le support



Le joueur place le 1 bleu du support avec le 1 orange de la séquence et 1 rouge pour former une nouvelle série.

sur la table



● **en divisant plusieurs séries pour en former de nouvelles:**

sur le support



Le joueur manipule les trois séquences existantes sur la table, et utilise le 10 noir et le 5 bleu du support pour former trois nouvelles séquences et une nouvelle série.

sur la table



Le Joker

Il y a 2 jokers dans le jeu. Le joker remplace n'importe quelle plaque, sans tenir compte du chiffre et de la couleur. Lorsque le joker est utilisé lors de

remplace.

Vous pouvez prendre un joker d'une séquence ou d'une série déjà constituée à condition de le remplacer immédiatement par le chiffre et la couleur correspondant.

La plaque utilisée pour remplacer le joker doit obligatoirement être prélevée sur le support (et non dans une combinaison sur la table).

Un joker qui vient d'être remplacé doit être rejoué dans le même tour, en l'ajoutant à une séquence, à une série ou avec une ou plusieurs plaques prises sur le support. Un joker ne peut être remplacé tant que le joueur n'a pas posé sa séquence ou série d'ouverture.

Lorsque une séquence contient un joker, le joueur peut soit l'agrandir ou la diviser pour former de nouvelles combinaisons.

Dans une combinaison de chiffres, la valeur du joker est celle du chiffre qu'il remplace. Mais, lorsque en fin de jeu, il vous reste un joker sur votre support, il vaut alors 30 points.

Les points

Dès qu'un joueur place sa dernière plaque sur la table, la partie est terminée. Son score est le total de tous les chiffres restants sur les supports des autres joueurs. Ces derniers totalisent les chiffres restants sur leur propre support et inscrivent ce total en quantité négative.

Si au cours d'une partie, la banque est épuisée et que plus personne ne puisse jouer, le gagnant est le joueur dont la somme total restante sur son support est la plus basse.

Les autres joueurs totalisent les chiffres restants sur leur support moins le total du gagnant. Ils inscrivent leur score en quantité négative. Le gagnant ajoute toutes ces quantités négatives pour connaître son score qu'il inscrit en quantité positive.

Vous pouvez jouer autant de parties que vous le désirez puis additionner les scores pour déterminer le grand gagnant.

Exemples de 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, vous pouvez décider de garder la quatrième plaque et 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 quelquefois 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 jeu).