

RAMICUBE

Family games



Ages 6+

RAMICUBE

FR

Le jeu se joue avec 104 pièces, 2 jokers compris. Chaque pièce (à l'exception des 2 jokers) porte un chiffre. Ces chiffres vont de 1 à 13 en quatre couleurs différentes: noir, rouge, bleu et orange, 4 planches

Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celui qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remet la pièce tirée dans la cagnotte.

Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en « séries » ou en « rangées ».

SÉRIE: une série est composée d'au moins 3 pièces de la même couleur en une succession chiffrée croissante. Par exemple: rouge, 8, 9 et 10. Une série peut être composée d'un nombre de pièces (1-13). Le 13 est la pièce qui clôture une série. Après le 13 on ne peut plus placer de 1.

RANGÉE: une rangée est composée d'un maximum de 3 pièces de la même valeur chiffrée, mais de couleurs différentes.

Par exemple les chiffres 13 en orange, rouge et bleu. Une rangée peut être composée au maximum de 4 couleurs parce qu'une couleur ne peut se retrouver qu'une seule fois dans la même rangée.

Pour démarrer le jeu, un joueur doit déposer sur la table une ou plusieurs série(s) et/ou rangée(s) (quelle que soit la combinaison), représentant ensemble un total de 30 points minimum. Si un

joueur qui ne peut pas déposer une série de démarrage du jeu, il doit prendre une pièce dans la cagnotte. Il passe son tour et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le jeu compte 2 jokers qui peuvent être utilisés à la place de la carte manquante pour constituer une série ou une rangée.

Le joker utilisé dans une série de démarrage du jeu a la valeur de la pièce qu'il remplace. Lorsqu'un joueur a déposé une série/rangée de démarrage sur la table, il peut directement ou plus tard ajouter une ou plusieurs pièces à la série/rangée de démarrage pour la compléter ou pour manipuler. Le

joueur peut aussi prendre une série ou rangée complète de sa planchette et la déposer sur la table. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se débarrasser d'une pièce, série ou rangée, il doit alors prendre une

pièce dans la cagnotte et perd ainsi son tour, c'est donc au tour du joueur suivant.

ATTENTION: En jouant, vous créez un champ commun de séries et rangées, il ne faut donc pas déposer les pièces séparément pour chaque joueur.

MANIPULER

Les séries et rangées peuvent être manipulées comme suit:

• Construire: une ou plusieurs pièce(s) est/sont retiré(s) de la planchette et ajouté(s) à une série ou la quatrième couleur est ajoutée à une rangée (par exemple: 3 + 4, 5, 6 en/ou 8, 8, 8 + 8)

• Combiner: sur la table il y a une série bleue de 8, 9 et 10. Vous possédez un 11 bleu, un 8 noir et un 8 jaune. En ajoutant le 11 bleu à la série, vous pouvez enlever le 8 bleu et déposer sur la table une rangée de 8 - 8 - 8

• Diviser: il y a sur la table une série rouge de 4, 5, 6, 7 et 8. Vous avez un 6 rouge sur votre planchette. Vous pouvez maintenant diviser la série et constituer deux séries rouges, la première 4, 5, 6 et la deuxième 6, 7, 8

Exemple: Sur la table il y a les séries suivantes:

5, 6, 7 - orange

5, 6, 7 - rouge

5, 6, 7, 8, 9 - noir

Sur la planchette vous avez un 10 noir et un 6 bleu. Vous pouvez défaire les séries ci-dessus et composer trois nouvelles rangées (5, 5, 5), (6, 6, 6) (7, 7, 7) et ajouter un 5 bleu pour faire une plus grande rangée (5, 5, 5, 5). Vous pouvez ajouter le 10 noir près des cartes noires 8 et 9.

Le joker prend toutes les valeurs chiffrées et la couleur, aussi pour la série de démarrage du jeu.

Pendant le jeu, le joker peut être échangé par tous les joueurs pour la valeur et la couleur correspondant à la série ou la rangée. Le joker échangé doit immédiatement être rejoué et ne peut donc être replacé sur la planchette. Ce joker à nouveau prend la couleur et le chiffre correspondant à la série/rangée à déposer.

Pour rendre le jeu plus passionnant, vous pouvez jouer en décidant d'une limite de temps. Chaque joueur a droit à 1 minute pour déposer ses pièces et manipuler. Au bout de 1 minute, il doit avoir déposé ou manipuler des séries ou rangées d'au moins 3 pièces. Si un joueur dépasse la limite de temps impartie, il doit reprendre les pièces qui ne font pas partie de séries ou de rangées et les remettre sur sa planchette. Il doit en outre prendre 3 pièces dans la cagnotte.

Le joueur qui a déposé en premier toutes ses pièces, gagne le jeu. Les points repris sur les pièces restantes des perdants sont comptés. Chaque pièce est comptée en fonction du chiffre inscrit sur la pièce. Le total des points des perdants est compté comme bonus sur le compte du gagnant.