

RUMMIKUB JUNIOR (Jumbo 2008)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Contenu

4 x 10 plaquettes en bois (de 4 couleurs différentes), numérotées de 1 à 10 (chaque chiffre est entouré d'un pictogramme qui lui est propre : une maison pour le 1, un carré pour le 2, etc.) ;
2 plaquettes "joker", de mêmes dimensions, en bois également ;
2 plaquettes "roi", plus grandes ;
1 sac de rangement des plaquettes, en tissu ;
1 règle de jeu

Rummikub junior, le plaisir de jouer tout en apprenant.

Mode d'emploi

De deux à quatre joueurs à partir de trois ans peuvent jouer à **Rummikub**.

Quelques mots au préalable

L'idée de **Rummikub junior** est de transmettre aux enfants de manière facilement accessible et réalisable la compréhension du monde des chiffres et, dans un deuxième temps, de promouvoir la pensée logique.

Le **Rummikub junior** offre - à des niveaux de jeu différents - un grand plaisir au jeu qui s'aligne à chaque fois sur les capacités et niveaux d'apprentissage de l'enfant.

Nous vous conseillons de bien examiner les pièces de jeu avec votre enfant au préalable. Ainsi les frustrations qui pourraient apparaître plus tard dans le jeu seront réduites au minimum.

Chiffres, formes et couleurs . Les bases du jeu

Rouge, bleu, vert et jaune – c'est en ces couleurs que sont les pièces de jeu du **Rummikub junior**. Dans chacune des couleurs, il y a des pièces de jeu avec des chiffres de 1 à 10. Pour faciliter la reconnaissance et l'attribution des chiffres, chaque chiffre a une forme qui lui est attribuée (carré, coeur, triangle, étoile, etc.). Cette forme entoure le chiffre. En outre, il y a des formes noires, plus petites, qui se trouvent sur chaque pièce toujours dans les coins inférieurs, à gauche et à droite. Il y a cependant une exception : le 1 car une série commence par ce chiffre. De ce fait, la construction (au début) des séries de chiffres est garantie ainsi que le mécanisme de contrôle. Si les petits déposent les chiffres correctement dans une suite croissante, les petites formes des deux pièces à la suite l'une de l'autre donnent une paire (semblable à celle d'un jeu de dominos).

Quelques conseils en passant . Apprendre avec plaisir.

Rummikub junior est le mélange parfait entre jeu et apprentissage. Il importe peu que votre enfant ait déjà des connaissances en chiffres ou vienne juste de les aborder. Vous pouvez utiliser les pièces de **Rummikub junior** également comme soutien à l'apprentissage. Laissez simplement votre enfant mettre la série de chiffres de 1 à 10 dans une couleur à l'aide des pièces.

Vous verrez que votre enfant fera vite des progrès en jouant et se réjouira de manipuler des chiffres en étant satisfait de ses nouvelles connaissances en la matière.

Il importe seulement de prévoir suffisamment de temps avec votre enfant avant de s'amuser avec

Rummikub junior afin que les petits ne se précipitent dans le jeu sans en maîtriser assez les conditions préalables : ils risqueraient d'y perdre ainsi leur enthousiasme pour le monde des chiffres !

Bases du jeu. Séries et groupes

Le but du jeu est de déposer sur la table le premier toutes ses pièces en paires . De manière générale on doit faire la différence dans le jeu **Rummikub junior** entre deux possibilités différentes de déposer ses pièces.

1. en série, c'est-à-dire une suite de chiffres qui se suivent, de la même couleur, en commençant par le plus petit nombre.

2 . en groupes, c'est-à-dire une suite des mêmes nombres (et donc dans la même forme)de différentes couleurs .

Il est conseillé de vous exercer au préalable avec votre enfant en faisant quelques essais.

Pour ce faire, vous lui donnez un chiffre et il doit trouver le chiffre suivant, chiffre supérieur ou inférieur et les mettre ensemble.

Pour cela, mettez de préférence les pièces directement l'une à côté de l'autre de manière à ce que la correspondance des petites formes puisse être comparée dans les coins et que votre enfant puisse assimiler directement ce mécanisme.

L'exercice de formation de groupes a aussi tout son sens afin de montrer aux petits la façon d'aborder les chiffres. Répartissez de préférence les pièces de toute la palette de couleurs sur la table et cherchez ensemble avec votre enfant par exemple tous les 4 (dans une variante plus simple toutes les étoiles avec le chiffre 4 , en incluant les formes). Vous verrez que cela procure un réel plaisir.

Votre enfant et vous vous êtes avec les mécanismes de base du jeu ?

Alors on peut commencer ! Jumbo vous souhaite beaucoup de plaisir.

Les REGLES DE JEU. Débutant ou expert ?

Le jeu démarre vraiment ici. **Rummikub junior** peut être joué à **trois niveaux différents de difficultés**

Niveau 1 - DEBUTANTS

Préparation du jeu

On ne tient pas compte des jokers pour cette variante du jeu (on les range donc dans la boîte du jeu). On met également le roi Rummikub sur le côté - celui -ci étant destiné uniquement au vainqueur comme prix.

On met ensuite les pièces dans le sac et on les y mélange bien.

Maintenant, chaque joueur peut tirer 7 pièces. Mais, prudence ! : les yeux doivent rester fermés durant ce processus et tricher n'est pas permis non plus ! Les pièces restent cachées tant que les joueurs n'ont pas tiré chacun leurs 7 pièces. On met alors le sac avec les pièces restantes au milieu de la table : c'est le pot commun.

A présent, chaque joueur peut retourner ses pièces de façon à pouvoir reconnaître les chiffres.

Début du jeu

Le plus jeune joueur commence et ensuite on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors du premier tour, chaque joueur examine s'il ne peut pas déjà former avec une paire une " série" ou un " groupe ". Si tel est le cas, il peut déposer directement ses pièces sur la table. Lors du premier tour, chaque joueur peut ajouter à sa paire mise sur la table d'autres pièces. Quand le joueur qui a son tour ne peut déposer aucune pièce, il doit tirer une nouvelle pièce du sac et la mettre devant lui. Ensuite, son tour est fini. Une fois que les séries et les groupes sont déposés sur la table, ils ne peuvent être repris. Est seulement permis le dépôt d'autres pièces complétant les séries ou les groupes.

Fin du jeu

Le premier joueur qui a déposé toutes ses pièces est le roi **Rummikub**. La pièce (plus grande) représentant le roi est déposée devant lui.

Quand toutes les pièces sont tirées du sac et qu'aucun joueur n'a pu déposer toutes ses pièces, alors le gagnant est celui qui a le moins de pièces devant lui. Chaque joueur a encore la possibilité de déposer des pièces (pour autant qu'il le puisse) et ensuite le jeu est terminé pour tous.

Niveau 2 - AVANCÉS - le joker

Ici le joker entre en jeu . Il peut remplacer n'importe quelle pièce. Si donc il manque une pièce pour compléter un groupe ou une série et que le joueur possède un joker, il peut l'utiliser pour déposer ce groupe ou cette série. Bien entendu, le joker peut aussi être utilisé pour des pièces déjà déposées sur la table.

Quand le joker est déposé sur la table, tout joueur peut le prendre dès que c'est son tour. Il peut alors le prendre et le remplacer par la pièce correspondante, à cet endroit. Ensuite, le joker peut être utilisé à un autre endroit. Il doit simplement rester sur la table et ne peut donc pas être repris par un joueur.

Niveau 3 - EXPERTS

Prêts pour le défi ? A ce niveau du jeu cela devient un peu plus difficile. Mais pour des pros de **Rummikub** cela ne pose certes pas de problème. A partir de maintenant, les groupes et les séries sont composées d'au moins 3 pièces ! Une paire ne peut donc plus être déposée sur la table ! Plein succès !

Vu que votre enfant et vous maîtrisez maintenant pratiquement toutes les règles fondamentales de **Rummikub** (la version originale et non plus celle de **Rummikub junior**), vous pouvez envisager de jouer à présent à ce jeu ensemble. **Rummikub original** est conçu pour de deux à quatre joueurs à partir de 7 ans. Vous pouvez avoir une vue générale de toutes les variantes de ce jeu sur le site www.Rummikub.de ou dans un magasin spécialisé en jouets.

Votre avis nous intéresse.

Nous aimerions savoir si ce jeu vous plaît ou si vous avez des suggestions d'amélioration ou d'autres suggestions. Vous pouvez tout simplement envoyer un mail à info@rummikub.de. Nous nous réjouissons de recevoir des nouvelles.

Bon amusement.

Votre équipe de jeux Jumbo