

Rummikub

AVEC :

- 106 plaques (dont 2 jokers)

Le jeu se compose de deux séries de plaques portant un chiffre de 1 à 13 de quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune.

- 4 supports de plaques

POUR 2 à 4 JOUEURS

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses plaques en réalisant diverses combinaisons.

PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend un support

- Les plaques sont posées sur la table, face cachée, et mélangées.

- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune commence.

- Chacun prend au hasard 14 plaques et les place sur son support. Il les dispose selon les différentes combinaisons possibles, c'est-à-dire :

- Suite : série de 3 chiffres ou plus, de même couleur, qui se suivent
- Tierce : 3 plaques de même valeur et de couleurs différentes
- Carré : 4 plaques de la même valeur et de couleurs différentes.

DEROULEMENT DU JEU

1/ UN TOUR consiste

- soit à piocher une plaque

- soit à poser au moins une plaque sur la table en la liant avec des plaques déjà posées, avec ou sans manipulation.

2/ POUR OUVRIR :

Sans manipulation des plaques sur la table, l'ouverture de chaque joueur doit être d'une ou plusieurs combinaisons dont la somme des valeurs atteint au moins 30 points.

Le joker utilisé pour ouvrir à la valeur de la plaque qu'il remplace.

Lorsqu'un joueur a terminé son ouverture, il a le droit d'ajouter des plaques à des groupes existants sur la table, à les compléter ou à les manipuler.

Un joueur qui ne peut pas ouvrir doit forcément piocher une plaque.

MANIPULATION

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

1/ Ajouter une ou plusieurs plaques de votre "main" à une suite (exemple : ajouter le 3 ou le 7 rouge de votre main à la suite 4, 5 et 6 rouge sur la table).

2/ Ajouter la couleur manquante à une tierce pour former un carré (exemple : ajouter le 10 noir à la tierce, 10 rouge, 10 bleu, 10 jaune).

3/ Ajouter une quatrième plaque à une combinaison et, simultanément, enlever une plaque afin de former un nouveau groupe (exemple : il y a une suite 8, 9, 10 bleu sur la table. Vous avez en main le 11 bleu, le 8 noir et le 8 jaune. En ajoutant le 11 bleu à la suite, vous pouvez enlever le 8 bleu et former une tierce de 8 sur la table).

4/ Coupure (exemple : il y a une suite 4, 5, 6, 7, 8 rouge sur la table. Vous avez l'autre 6 rouge en main. Vous pouvez couper la suite en formant 2 suites : 4, 5, 6 et 6, 7, 8).

5/ Joker

Le joker peut remplacer n'importe quelle plaque. Un autre joueur peut le reprendre à deux conditions :

- la plaque utilisée pour remplacer le joker doit être jouée de sa main et non de la table
- le joker doit être réutilisé immédiatement pour former un groupe sur la table.

6/ A la fin de la manipulation, il doit toujours y avoir un minimum de 3 plaques dans chaque groupe.

7/ Exemple d'une bonne manipulation :

Il y a les groupes suivants sur la table :

5, 6, 7, jaune

5, 6, 7, rouge

5, 6, 7, 8, 9, noir

Dans votre main, vous avez le 10 noir et le 5 bleu. Après manipulation et la pose de vos deux plaques, il peut y avoir :

un carré : 5555

deux tierces : 666

777

une suite : 89 10 noir

MARQUAGE

Celui qui n'a plus de plaques en main marque la somme de toutes les plaques restantes chez les adversaires. Chaque perdant marque en points négatifs la somme de ses plaques restantes (un joker restant est compté pour 20 points).

Exemple :

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Jeu 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Jeu 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
TOTAL	+ 18	- 16	+ 6	- 8

Le joueur A a gagné le premier jeu. Les joueurs B, C et D perdent respectivement 5, 16 et 3 points (la somme de leurs plaques restantes)

La somme des points négatifs des perdants est marquée comme points positifs pour joueur A, le gagnant.