

mon Premier

Rummikub®

Le Rami des chiffres

Apprendre à jouer à Rummikub, c'est facile!

5 ans et plus ★ 2-4 joueurs

CONTENU

54 plaques (dont 40 numérotées avec des animaux et 14 plaques "Surprise" dont 3 jokers),
★ 4 réglottes de couleur ★ 1 plateau de jeu et 28 jetons "Bon Point".

BUT DU JEU

Obtenir le maximum de jetons "Bon Point" en réalisant le plus de combinaisons possibles.

PREPARATION DU JEU

- ★ Place le plateau au centre de la table, pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.
- ★ Place toutes les plaques sur la table, face non visible, mélange-les et distribue-les de la façon suivante :

Pour une partie à 2 joueurs = 10 plaques chacun
Pour une partie à 3 joueurs = 8 plaques chacun
Pour une partie à 4 joueurs = 7 plaques chacun

Les plaques restantes forment la "pioche".

- ★ Chaque joueur prend une réglotte de couleur et installe ses plaques, face visible, sur 2 rangs, en veillant à ne pas les montrer à ses adversaires.

LE JEU

1. Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Pour commencer à jouer, un des joueurs doit poser au moins une combinaison de 3 plaques sur le plateau de jeu (voir paragraphe "Comment créer des combinaisons").



Comment Créer Des Combinaisons

Une combinaison est composée d'au moins 3 plaques. Il y a 2 façons de créer des combinaisons. Une combinaison est formée par :

- ★ une série d'au moins 3 plaques portant des chiffres consécutifs avec le même animal.
- ★ une série d'au moins 3 animaux différents, portant le même numéro.

Dans ce cas, les plaques doivent être posées selon l'ordre des images sur le plateau de jeu. Par exemple, si tu essayes de constituer une série avec le numéro 5, il faut que les animaux sur tes plaques suivent le même ordre que les images sur le plateau de jeu.



EXEMPLE : Si tu as un éléphant, un chat et un singe, tu ne peux pas en faire une combinaison, car les images correspondantes sur le plateau de jeu (le chat et le singe) ne sont pas placées dans cet ordre. En revanche, si tu as une série formée d'un éléphant, d'un chat et d'un lapin ou bien d'un chat, d'un lapin et d'un singe, alors tu peux poser ta combinaison.

3. Si tu ne peux pas constituer de combinaison, prends simplement une plaque de la pioche et place-la sur ta règlette.

4. Lorsqu'une combinaison a été posée sur le plateau de jeu, et que c'est ton tour de jouer, tu as le choix entre 3 possibilités :

- ★ poser une autre combinaison et/ou compléter des séries déjà posées sur le plateau de jeu ;
- ★ piocher une nouvelle plaque et terminer ton tour ;
- ★ jouer une plaque "Surprise" et terminer ton tour.

LES PLAQUES "SURPRISE"

Il y a 14 plaques "Surprise" dans le jeu. Lorsque tu en as une ou plusieurs sur ta



réglette, tu peux choisir d'en jouer une pendant ton tour. Elle te donne en fait le droit de faire l'une des 3 actions suivantes :



★ Prendre, au hasard, une plaque de la réglette d'un de tes adversaires.



★ Prendre 2 plaques de la pioche.

★ Changer le sens de la partie de jeu qui se déroule maintenant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre ou vice-versa (ce changement ne peut se faire que dans le cas d'une partie à 3 ou 4 joueurs).



Lorsqu'une plaque "Surprise" a été jouée, elle doit être mise de côté et ne peut plus être réutilisée.

LES JOKERS



Un joker peut remplacer n'importe quel animal. Il suffit de poser ta combinaison sur le plateau de jeu avec un joker à la place de l'un des animaux qui te manque. Tu as alors droit à un jeton "Bon Point".

Si tu peux recouvrir un joker sur le plateau par la plaque correspondante, tu as également droit à un jeton "Bon Point". (Dans ce cas, le joker qui est recouvert doit être laissé sur le plateau).

LES JETONS "BON POINT"

Tu as droit à un jeton "Bon Point" dans les cas suivants :



- ★ lorsque tu poses une combinaison sur le plateau ;
- ★ lorsque tu poses une plaque pour compléter une combinaison sur le plateau horizontalement ou verticalement ;
- ★ lorsque tu recouvres un joker sur le plateau par la plaque correspondante.

Si tu effectues plusieurs de ces opérations, tu peux cumuler les jetons "Bon Point". Par exemple, si tu poses une combinaison, puis une plaque pour compléter une autre combinaison, et recouvres un joker, tu obtiens 3 jetons "Bon Point".

La partie continue, jusqu'à ce que toutes les images du plateau de jeu soient recouvertes des plaques correspondantes (moins celles qui ont été mises de côté).

COLLECTER LE MAXIMUM DE JETONS "BON POINT"

Avec un peu d'astuces, tu peux utiliser au mieux toutes les opportunités qui se présentent. Si par exemple tu as 4 plaques portant des numéros consécutifs et le même animal, il est préférable de ne pas les poser toutes pendant le même tour.

- ★ Au premier tour, pose 3 plaques sur le plateau de jeu et prends un jeton "Bon Point".
- ★ Au tour suivant, complète ta combinaison à l'aide de la 4ème plaque pour obtenir un autre jeton "Bon Point".

LE VAINQUEUR

Le joueur qui possède le plus de jetons "Bon Point" à la fin de la partie est le vainqueur.

RÈGLE DE JEU SIMPLIFIÉE POUR DES JOUEURS PLUS JEUNES

Cette règle permet aux tout jeunes joueurs de s'entraîner. Dans ce cas, les plaques "Surprise" ne sont pas utilisées.

Place le plateau de jeu au centre de la table.

Place toutes les plaques numérotées sur la table, face non visible. Une personne adulte ou un des joueurs commence la partie en retournant les plaques une par une. Il donne à haute voix le nom de l'animal, la couleur et le numéro apparaissant sur la plaque.

Les autres joueurs doivent trouver le plus rapidement possible l'emplacement de la plaque sur le plateau de jeu. Le premier qui trouve remporte un jeton "Bon Point" et la plaque est posée sur le plateau. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que le plateau de jeu soit totalement rempli. Le joueur qui obtient le plus de jetons "Bon Point", remporte la partie.

MB
JEUX



Rummikub est une marque déposée pour son principe et ses éléments de jeu authentiques.
© 1994 E. Hertzano. Boîte © 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

14238F0594

601-236-18 D-4262