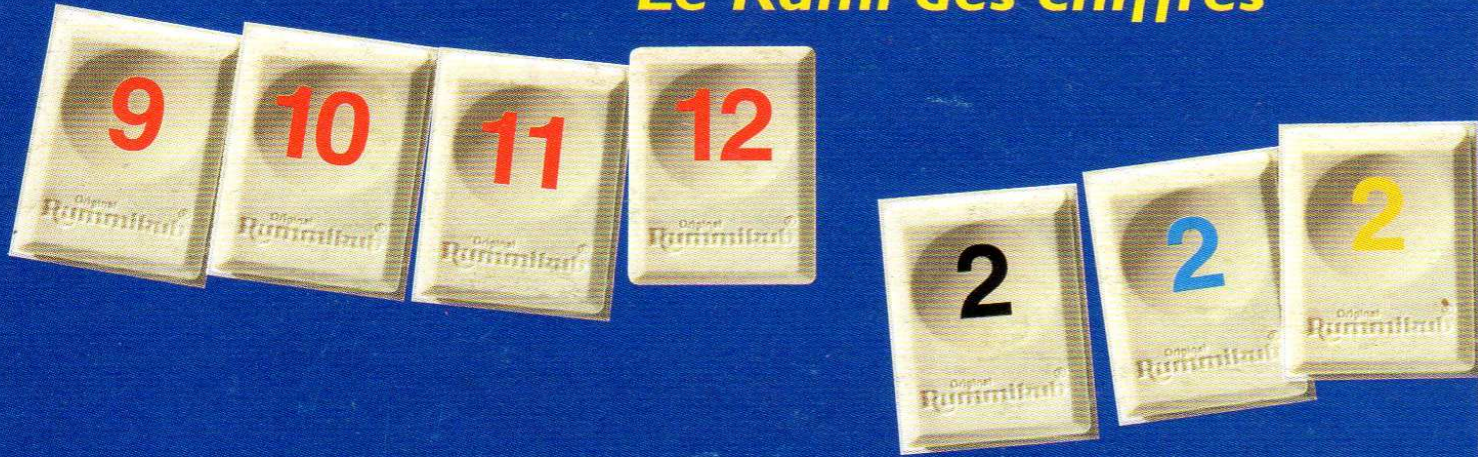


Rummikub

CHIFFRES

Le Rami des chiffres



RÈGLE DE JEU



Rummikub

CHIFFRES

Le Rami des chiffres

CONTENU

- 104 plaques numérotées (de 1 à 13) + 2 jokers
- 4 réglettes
- 4 pieds

BUT DU JEU

Etre le premier à poser toutes ses plaques en formant des combinaisons de chiffres de la manière la plus judicieuse.

PREPARATION

1 Montez les réglettes comme indiqué ci-dessous.
Distribuez ensuite une réglette à chaque joueur.

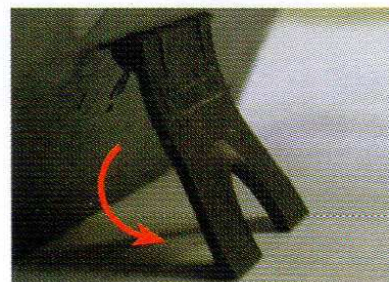
Instructions de montage



1



2



3

- 2 Prenez un crayon et une feuille de papier pour marquer vos scores.
- 3 Mélangez les plaques numérotées face cachée sur la table.

4 Chaque joueur prend 14 plaques numérotées qu'il dispose sur sa réglette. Les plaques restantes sont empilées, face cachée, et composent la pioche.

5 Chaque joueur choisit une plaque dans la pioche 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.

LE JEU

I. 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.

Si un joueur n'a pas 30 points, il doit piocher une plaque lorsque c'est son tour de jouer et ce jusqu'à ce qu'il obtienne 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). Si un joueur a 30 points, mais ne désire pas poser ses plaques tout de suite, il devra tout de même piocher une plaque.

2. C'est à vous de jouer

Vous allez essayer de vous débarrasser de vos plaques, soit en créant une combinaison (à condition que le nombre de plaques soit de 3 minimum), soit en complétant ou modifiant les combinaisons déjà posées sur la table.

Les combinaisons qu'il faut essayer de réaliser sont:

- une séquence: suite numérique de 3 chiffres ou plus de même couleur:
- une série: combinaison de 3 ou 4 chiffres portant le même numéro, mais de couleurs différentes.

Remarques:

- Une fois disposées sur la table, les combinaisons de chiffres appartiennent à tous les joueurs et chacun son tour est libre de les modifier comme bon lui semble.
- Si un joueur ne peut jouer (ne peut poser au moins une plaque sur la table), il doit piocher une plaque et son tour est alors terminé.
- Dans une séquence, le chiffre 1 doit toujours être suivi du chiffre 2 et ne peut être placé après le chiffre 13.

3. Combinaisons possibles

Vous pouvez modifier les combinaisons se trouvant sur la table de la manière suivante

- en ajoutant un ou plusieurs chiffres à une séquence ou une quatrième couleur à une série:

ex: avant
votre
tour

4	5	6	10	10	10	7	10
sur la table				sur votre support			
4	5	6	7	10	10	10	10
sur la table				sur la table			

après
votre
tour

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

ex: avant
votre
tour

8	9	10	8	11
sur la table		sur votre support		
8	9	10	11	8
sur la table		sur la table		

après
votre
tour

- en divisant une série pour en former de nouvelles:

ex: avant
votre
tour

4	5	6	7	8	6
sur la table			sur votre support		
4	5	6	7	8	6
sur la table			sur la table		

après
votre
tour

Lors d'un tour, vous pouvez en effet bouleverser les séries ou séquences existantes afin d'en reconstituer de nouvelles (minimum 3 chiffres), ce qui peut-être vous permettra de vous libérer d'un maximum de plaques. Mais dans aucun cas les joueurs ne pourront reprendre sur leur réglette les p laques préalablement jouées.

Voici un autre exemple de bonne stratégie:

avant
votre
tour

5	6	7	5	6	7	5	6	7
sur la table			sur la table			sur votre support		
5	6	7	5	6	7	5	6	7
sur la table			sur la table			sur votre support		

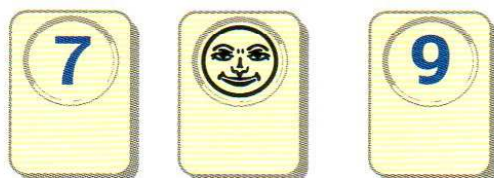
après
votre
tour

5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	10
sur la table			sur la table			sur la table			sur votre support			
5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	10
sur la table			sur la table			sur la table			sur votre support			

4. Jokers

- Si vous possédez un joker sur votre support, vous pouvez le jouer à la place d'un chiffre.

Exemple: Vous pouvez jouer



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

La plaque utilisée pour remplacer le joker **peut** être prélevée sur votre support **ou** dans une combinaison sur la table.

- Lorsque vous prenez un joker, vous devez immédiatement le rejouer dans une combinaison (vous ne pouvez pas le reprendre sur votre support en attendant de pouvoir le jouer plus tard).
- Vous pouvez **diviser** ou **agrandir** une série ou une séquence contenant un joker, pour reconstituer des combinaisons nouvelles.
- Lorsque vous prenez un joker, vous pouvez aussi poser plusieurs plaques au cours du même tour.
- Dans une série de 2 chiffres et un joker (mêmes chiffres de couleurs différentes), vous pouvez remplacer le joker par une des 2 couleurs manquantes.
- 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.

5. 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 réglettes des autres joueurs. Ces derniers totalisent les chiffres restants sur leur **propre réglette** et inscrivent ce total en **quantité négative**.

Si, au cours d'une partie, la pioche est épuisée, les joueurs essaient chacun leur tour de placer leurs plaques restantes sur la table.

La partie se termine lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses plaques ou lorsque plus personne ne peut poser de plaques. Le gagnant est le joueur dont la somme totale des chiffres restants sur son support est la plus basse.

Les autres joueurs totalisent les chiffres restants sur leur réglette 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**.

LE GAGNANT

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

Exemple:	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
1 ère partie	+ 24	- 5	- 16	- 3
2 ème partie	- 6	- 11	+ 22	- 5
Total	+ 18	- 16	+ 6	- 8

Le joueur A remporte la première partie; le joueur C remporte la seconde partie; le joueur A est le grand gagnant.

EXEMPLES DE STRATEGIE

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).

VARIANTE

Pour augmenter la difficulté de jeu, vous pouvez décider d'imposer un temps limite d'une minute par tour:

Cette durée est le temps imposé lors des compétitions officielles.

Les joueurs ont alors une minute pour poser leurs plaques et modifier les combinaisons. Si vous n'arrivez pas à terminer vos combinaisons une fois le temps écoulé, vous devez reprendre toutes les plaques

ne faisant pas partie d'une série ou d'une séquence qui se trouvent sur la table. Vous devez aussi piocher 3 plaques comme pénalité.

S'il reste des plaques (et que les joueurs ne se rappellent pas où elles se trouvaient à l'origine), elles sont retournées dans la pioche.



© 1950, 1977, Hertzano, tous droits réservés. Rummikub est une marque déposée.

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 Creutzwald.

13201F₀₅₉₇ DH-9600-0236-0181 280904