

## **Rummikub**

Pour 2-4 joueurs de 8 à 99 ans.

### **Matériel**

106 plaques dont 2 jokers

Les plaques sont numérotées de 1 à 13 dans 4 couleurs différentes (noir, rouge, bleu et jaune) et en braille.

4 supports de plaques

1 règle de jeu

### **Principe du jeu**

Être le premier à se débarrasser de toutes ses plaques au moyen de diverses combinaisons.

### **Préparatifs**

Chaque joueur reçoit un support. Les plaques sont déposées, face cachée, sur la table et mélangées. Chaque joueur prend 14 plaques au total qu'il dépose sur son support en les triant. Ces combinaisons peuvent être soit des séries d'au moins trois plaques de même couleur et dont les chiffres se suivent ou des groupes de couleurs différentes mais dont le chiffre est identique. Les plaques restantes sont déposées, face cachée, sur la table pour constituer la pioche.

A présent, chaque joueur prend une plaque sur la table. Celui qui a le chiffre le plus élevé ouvre la partie. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## **Début du jeu**

Tout joueur, qui peut aligner au moins 30 points, dépose, lorsque son tour est venu de jouer, ses groupes ou ses séries, face découverte, sur la table. Ces 30 points peuvent venir d'une seule série ou de plusieurs et de groupes. Le joueur censé jouer mais ne le pouvant faute d'un nombre de points suffisant doit prendre une plaque dans la pioche, puis c'est au tour du joueur suivant, jusqu'à ce qu'il s'en trouve un capable d'aligner 30 points. En cas d'utilisation du joker, celui-ci compte pour les points qu'il est censé remplacer. Une fois que les joueurs ont posé leurs 30 points ou davantage sur la table, ils peuvent passer à la «manipulation», à savoir jouer avec toutes les plaques déposées.

## **Manipulation**

Manipuler signifie que chaque joueur peut défaire les groupes ou séries constitués et intégrer des plaques de son propre jeu dans d'autres séries ou groupes, à savoir peut tout faire pour déposer aussi rapidement que possible ses plaques sur la table.

## **Exemples**

1 Le joueur ajoute une plaque de son jeu à une couleur existante, p.ex. la combinaison bleue 4, 5, 6, à laquelle il ajoute le 3 bleu et le 7 bleu.

2 Le joueur peut ajouter une plaque à une série et en enlever une autre pour former une nouvelle série. Supposons que, sur la table, il y ait la combinaison bleue 8, 9. 10. Le joueur a le 11 bleu, le 8 noir et le 8 jaune. Il

ajoute le 11 à la série et enlève le 8 bleu pour former un nouveau groupe de trois 8, 8, 8.

3 Division: sur la table se trouve une série rouge de 4, 5, 6, 7, 8. Le joueur a un 6 rouge sur son support. Dans ce cas, il peut diviser cette série en deux et former deux séries rouges: (a) 4, 5, 6; (b) 6, 7, 8.

4 Sur la table se trouve une série jaune de 1, 2, 3, 4 et un groupe de 1, 1, 1, 1. Sur son support, le joueur a la plaque 1 bleu. Il peut alors enlever le 1 jaune de la série et le 1 rouge du groupe et former un nouveau groupe (1, 1, 1). Il est possible de manipuler et de modifier toutes les séries et tous les groupes se trouvant sur la table de sorte qu'il reste toujours au moins sur la table 3 plaques de chaque série ou groupe. Pour cela, les joueurs disposent toujours de 2 minutes.

### **Joker**

Le jeu comporte 2 jokers. Le joker peut remplacer n'importe quelle plaque. Si le joueur détient la plaque remplacée par le joker, il peut l'échanger, il ne peut cependant remettre le joker sur son support mais doit l'utiliser immédiatement pour former un nouveau groupe ou une nouvelle série. Les combinaisons comprenant un joker ne peuvent pas être divisées. Si un joueur ne réussit pas à modifier les combinaisons dans le temps imparti, il doit remettre ses plaques sur son support et, en guise de pénalité, prendre 3 plaques dans la pioche.

## **Décompte de points**

La victoire revient à celui qui, le premier, réussit à se débarrasser de toutes ses plaques. Les autres joueurs additionnent les points des plaques se trouvant encore sur le support et les notent comme points négatifs. Un joker qui resterait sur le support compte pour 30 points. Le vainqueur marque en points positifs le total de tous les points négatifs des autres joueurs.