

## Série Noire

# RUMMY

---

De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

- Le jeu comprend :**
- 106 pièces : 104 pièces numérotées de 1 à 13 de quatre couleurs différentes + 2 jokers,
  - 4 supports,
  - 1 sablier.

Le **RUMMY** est une variante du rami, jeu de cartes récent d'origine hongroise. Ce jeu de combinaison qui requiert astuce et stratégie s'est beaucoup développé depuis la Seconde Guerre Mondiale.

La partie se joue généralement en plusieurs manches.

Les 104 pièces correspondent à 2 jeux de 52 cartes dont les "figures" traditionnelles (pique, cœur, carreau, trèfle) sont remplacées par 4 couleurs. Aux honneurs - Roi, Dame et Valet - correspondent respectivement le 13, le 12 et le 11.

Chaque pièce a la valeur de son chiffre. Le Joker vaut 25 points s'il n'est pas utilisé. Lorsqu'il est exposé, il peut remplacer n'importe quelle pièce et prend alors sa valeur.

## BUT DU JEU

Faire "**RUMMY**", c'est-à-dire se débarrasser de toutes ses pièces en formant des combinaisons.

## LES COMBINAISONS

**La séquence (ou "suite") :** 3 nombres ou plus qui se suivent dans la même couleur.

**Ex :** 2, 3, 4 noir ou 7, 8, 9, 10 et 11 rouge.

**La série :** 3 pièces (Brelan) ou 4 pièces (Carré) de même valeur mais chacune de couleurs différentes.

**Ex :** Quatre "5" de couleurs différentes constituent un carré de "5".

Série Noire

# RUMMY

---

For 2 to 4 players from age 7

- The box contains:**
- 106 pieces: 104 chips numbered from 1 to 13, of four different colours + 2 jokers,
  - 4 stands,
  - 1 sand-timer.

**RUMMY** is a variety of Rami, a recent card game created in Hungary. It is a game of combinations which requires cunning and strategy, and which has grown in popularity since 2<sup>nd</sup> World War.

The game is usually played in several rounds.

The 104 chips correspond to 2 packs of 52 cards with the traditional symbols (spades, hearts, diamonds and clubs) being replaced by 4 colours. The 13, 12 and 11 are substitutes for the King, Queen and Jack respectively.

Each chip has the value of its number. The joker is worth 25 points if it is not used. When it is, it can replace any chip whose value it thus requires.

## AIM OF THE GAME

To "**RUMMY**": to get rid of all your chips by making combinations.

## COMBINATIONS

A **sequence**: at least 3 numbers in sequence of the same colour.

Ex: 2, 3 and 4 black ; or 7, 8, 9, 10 and 11 red.

A **series**: 3 chips (three-of-a-kind) or 4 chips (four-of-a-kind) of the same value but of different colours.

Ex: four "5"s of different colours make up a four-of-a-kind of "5"s.

---

## PRÉPARATION

Retourner les pièces face cachée et les mélanger. Chaque joueur tire une pièce, celui qui obtient la plus petite valeur commence. Il distribue 14 pièces à chaque joueur en commençant par sa gauche. Les pièces en trop forment la pioche. Chacun range ses pièces sur son support en les cachant aux autres joueurs.

## DÉBUT DU JEU



Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 1<sup>er</sup> joueur retourne le sablier. Il peut réfléchir jusqu'à ce que son temps de jeu soit écoulé.

Il doit composer à partir de son jeu une ou plusieurs combinaisons de chiffres :

- Si, avec les combinaisons qu'il peut former, il atteint un total égal ou supérieur à 30 points, il peut déposer ses combinaisons sur la table,
- sinon, il échange, sans la montrer une pièce de son support contre une pièce de la pioche. C'est alors au suivant de jouer.

Au cours du jeu, n'importe quel joueur (ayant déposé ses 30 points) peut déposer ses pièces sur une combinaison déjà déposée par un adversaire. Un Joker peut être échangé contre une autre pièce à condition qu'elle prenne sa place.

À chaque fois que vient son tour, un joueur qui a déjà exposé ses 30 points peut donc :

**SOIT :**

Déposer une ou plusieurs pièces en modifiant les combinaisons déjà exposées ou déposer une ou plusieurs nouvelles combinaisons.

**SOIT :**

Échanger une de ses pièces contre une pièce de la pioche.

**Note :**

- L'as (= 1) vient avant le 2 et ne peut être déposé après le 13.
- Une fois exposé, le Joker reste toujours sur la table, dans une combinaison : il ne peut jamais être remis sur une tablette.



---

## PREPARATION

Turn the chips upside down and mix them. Each player takes a chip, and the one who picks the lowest value begins. He deals 14 chips to each player, beginning with the player on his left. The leftover become the stock. Each player puts his chips on his stand, hiding them from the other players.

## BEGINNING OF THE GAME



Each player takes a turn clockwise. The first player sets the sand timer and tries to think of possible combinations of numbers until his time is up:

- If, with the combinations he can make, he obtains an amount equal to or higher than 30 points, he can place his combinations on the table.
- if not, without showing their value, he exchanges a chip on his stand for a chip on the stock.

Then the new player takes a turn.

During the game, any player can place his chips on a combination made by another player. A Joker can take the place of another chip whose value it thus requires.

At each turn, a player who has already laid down combinations totalling 30 points can therefore:

### EITHER:

Change any combinations on the board by adding one or more chips, or make one or several new combinations.

### OR:

Replace one of his chips by a chip from the stock.

### Note:

- The ace (= 1) comes before the 2 and cannot be placed after the 13.
- Once played, the Joker must always remain on the table, in a combination, it can never be put back on a stand.



---

## FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui a réussi à se défaire de toutes ses pièces le premier.

Les autres joueurs comptent les points des pièces restées sur le support. Cette somme leur sera comptée en négatif. Le gagnant marque en positif le total des sommes négatives des autres joueurs.

Lorsqu'un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses pièces en une fois, sans avoir déposé aucune combinaison au préalable, les points comptent double.

## AUTRES VERSIONS

**Les joueurs peuvent décider :**

- De toujours commencer par piocher une pièce et d'en rejeter une avant de passer le tour au joueur suivant ce qui implique que pour en finir il faut aussi déposer une pièce au rebut.
- De toujours commencer par piocher une pièce sans en rejeter et d'avoir la possibilité de changer une pièce tant qu'un joueur n'a pas atteint le minimum requis pour commencer à déposer des combinaisons.

**Note :** Si, lorsque vient son tour, un joueur ne peut déposer aucune pièce et que la pioche est vide, il passe son tour. Si tous les joueurs sont bloqués, la partie est terminée. Chaque joueur marque en négatif le total des points des pièces qui se trouvent sur son support.

## VARIANTES

**Pour rendre la partie plus difficile, on peut :**

- Jouer sans Joker,
- augmenter le minimum de points nécessaires pour poser la 1ère fois,
- accepter uniquement les séries ou uniquement les séquences.



**Pour rendre la partie plus facile, on peut :**

- Augmenter le temps de réflexion,
- accepter que l'As puisse être placé avant le 2 et après le 13,
- poser la 1<sup>ère</sup> fois sans nombre de points minimum,
- faire des suites avec des couleurs mélangées.

Vous pouvez encore inventer bien d'autres variantes, l'important étant bien sûr que tous les joueurs soient d'accord, de préférence avant le début du jeu...



---

## END OF THE GAME

The one who gets rid of all the chips first is the winner.

The other players count the points of the chips remaining on their stand. This amount will be totalled negatively. The winner adds the sum of the negative amounts of the other players to his score.

When a player is able to get rid of all his chips at once, without having made a previous combination, the points count double.

## OTHER VERSIONS

The players can decide:

- To always begin by drawing a chip and discarding another one before passing the turn to the next player, which implies that to end the game, a player must also throw away a chip.
- To always begin by drawing a chip without discarding one and having the possibility to exchange a chip as long as the player has not obtained the minimum required to begin to lay down his combinations.

**Note:** If, when it is his turn, a player cannot lay anything down, and if the stock is empty, he passes his turn. If all the players are blocked, the game is finished. Each player marks negatively the total number of points of the chips remaining on his stand.

## VARIATIONS



To make the game more difficult, you can:

- Play without any Joker.
- increase the number of points required to play chips for the first time,
- accept only series or only sequences.

To make the game easier, you can:

- Increase the time to think,
- accept that the ace can be placed before the 2 and after the 13,
- not set a limit on the number of points necessary to play chips for the first time,
- accept sequences with different colours.

You can create many other variations by yourself!

The most important thing is to agree on the rules before beginning a game...



EXEMPLE DE TABLEAU DE MARQUE POUR UNE PARTIE EN PLUSIEURS MANCHES

*Example of a scoring board for a game with several rounds.*

| Joueurs/ <i>Players</i>                                | A   | B   | C   | D   |
|--|-----|-----|-----|-----|
| 1 <sup>ère</sup> manche<br><i>1<sup>st</sup> round</i> | -10 | -5  | +23 | -8  |
| 2 <sup>ème</sup> manche<br><i>2<sup>nd</sup> round</i> | -3  | +18 | -9  | -6  |
| 3 <sup>ème</sup> manche<br><i>3<sup>rd</sup> round</i> | -12 | +21 | -2  | -7  |
| 4 <sup>ème</sup> manche<br><i>4<sup>th</sup> round</i> | +22 | -9  | -10 | -3  |
| TOTAL  | -3  | +25 | +2  | -24 |

EXEMPLES DE COMBINAISONS / *EXAMPLES OF COMBINATIONS*

1<sup>er</sup> EXEMPLE / *1<sup>st</sup> EXAMPLE*

Exposé / *Laid down:*



Dans votre jeu / *In your game:*



Combinaisons possibles / *Possible combinations:*



Vous gardez / *You keep:*



EXEMPLES DE COMBINAISONS / EXAMPLES OF COMBINATIONS

2<sup>ème</sup> EXEMPLE / 2<sup>nd</sup> EXAMPLE

Exposé / Laid down :



Dans votre jeu / In your game:



Combinaisons possibles / Possible combinations:



Vous gardez / You keep:



---

# GIN-RUMMY

For 2 to 4 players age 7

**GIN-RUMMY** is an American version of **RUMMY**.

**AIM OF THE GAME:** To be the first to lay chips on the table, in combinations, with 8, 9, 10 or 11 chips. Contrary to **RUMMY**; the players do not show their combinations progressively, but all at once, at the end of the game.

**PREPARATION:** Remove the 2 Jokers. Turn the chips over face down and mix them. Each player draws a chip: the one who draws the lowest number begins. He deals out, clockwise, 10 chips to each player, plus one to the player on his left. The other chips are placed in the stock.

**BEGINNING OF THE GAME:** Each player takes a turn, clockwise. The player who has received 11 chips discards one, face up.

The following player can choose to take:

- The discarded chip.
- A chip from the stock.

He then discards a chip.

Note :

- With 2 players, the discarded chips are eliminated once and for all if they do not interest the opponents, and are turned face down.
- With 3 or 4 players, a discard that doesn't interest the following player is returned to the stock, face down.

**END OF THE GAME.**

There are 3 ways to end the round:

- **BIG GIN:** A player lays down one or several combinations made with 11 chips (10 chips and the chip he has just picked up).
- **LITTLE GIN:** a player lays down one or several combinations made with 8 or 9 chips, the total points of the remaining chips must be lower than 10.
- The first player to lay down a Big Gin, a Little Gin, or 8/9 chips scores respectively 50, 25 or 20 bonus points.

The following player then lays down his combinations. He can complete those already on the table. The last player therefore has an advantage over the others.

The player who totals the fewest points of the chips remaining on his stand scores 50 points.

If players obtain the same score, the player who laid down his chips first (and therefore was at disadvantage) scores these 50 points.

With 2 players, the first to lay down a Big Gin, a Little Gin or 8/9 chips scores respectively: 50, 25 or 20 bonus points.

Then, the difference between the points remaining in each hand is calculated, the player who totals the fewest points of the chips remaining on his stand scores the difference + 20 points. If the second player to have laid down his combinations is the winner, he also scores a bonus of 10 points. If the 2 players have the same score, only the second one scores the 10 points.

---

# GIN-RUMMY

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Le **GIN-RUMMY** est une variante américaine de **RUMMY**.

**BUT DU JEU** : Être le premier à étaler son jeu en réalisant des combinaisons (suites, brelans, carrés) avec 8, 9, 10 ou 11 pièces. Contrairement au **RUMMY**, on ne pose pas ses combinaisons au fur et à mesure de la partie mais on étale tout d'un seul coup à la fin.

**PRÉPARATION** : Retirer les 2 Jokers du jeu. Retourner les pièces face cachée et les mélanger. Chaque joueur tire une pièce : celui qui obtient la plus petite valeur commence. Il distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, 10 pièces à chaque joueur plus une au joueur qui se trouve à sa gauche. Les autres pièces forment la pioche.

**DÉBUT DU JEU** : Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a reçu 11 pièces en écarte (rejette) une, face visible.

Le suivant peut prendre au choix :

- L'écart (= la pièce rejetée).
- Une pièce de la pioche.

Puis il écarte une pièce.

Note :

- À 2 joueurs, les pièces écartées le sont définitivement si elles n'intéressent pas l'adversaire. Elles sont retournées face cachée.
- À 3 ou 4 joueurs, une pièce écartée qui n'intéresse pas le joueur suivant est replacée dans la pioche face cachée.

**FIN DE LA PARTIE.**

Il existe 3 façons de terminer la partie :

- **LE GRAND GIN** : un joueur étale une ou des combinaisons réalisées avec 11 pièces (10 pièces et la pièce qu'il vient de prendre)
- **LE PETIT GIN** : un joueur étale une ou des combinaisons réalisées avec 10 pièces donc sans avoir ni pioché, ni pris l'écart.
- Un joueur étale une ou plusieurs combinaisons réalisées avec 8 ou 9 pièces, la somme des points de la ou des pièces restantes étant inférieure à 10.

Celui qui a étalé le Grand Gin, le Petit Gin ou 8/9 pièces en premier marque respectivement 50, 25 ou 20 points de bonus.

Le joueur suivant étale alors à son tour les combinaisons. Il peut compléter celles déjà exposées.

Le dernier joueur à poser ses combinaisons est donc avantagé.

Le joueur qui totalise la plus petite somme de points restant sur son support marque 50 points.

S'il y a égalité, c'est le joueur qui a posé ses pièces le premier (et donc le moins avantagé) qui marque les 50 points.

À 2 joueurs, celui qui a étalé le Grand Gin, le Petit Gin ou 8/9 pièces en premier marque respectivement 50, 25 ou 20 points de bonus.

On calcule ensuite la différence entre les points restant dans chaque main. Celui des 2 qui a le moins de points restant en main marque les points de la différence + 20 points. Si c'est le second à avoir étalé qui est le gagnant, il marque en plus un bonus de 10 points. S'il y a égalité entre les 2 joueurs, seul le 2<sup>nd</sup> joueur marque 10 points.