

THE ORIGINAL

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER



Spelregels
Règle de jeu
Spielanleitung
Instrucciones
Instruções



#50400



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura A

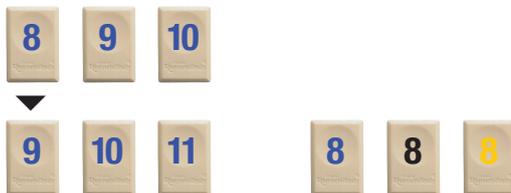
Stenen op het plankje
Pièces sur la planchette
Steine auf das Brett
Fichas en el soporte
Peças no suporte



Stenen op tafel
Pièces sur la table
Steine auf den Tisch
Fichas en la mesa
Peças em cima da mesa



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura B



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura C



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura D



* Rummikub 6 players, pour 6 joueurs, voir au bas

Le jeu se joue avec 106 pièces, 2 jokers compris. Chaque pièce (à l'exception des 2 jokers) porte un chiffre. Ces chiffres vont de 1 à 13 en quatre couleurs différentes: noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défassent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

REGLES DU JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celui qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remet la pièce tirée dans la cagnotte.
2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en «-séries-» ou en «-rangées-»

SÉRIE: une série est composée d'au moins **3 pièces de la même couleur en une succession chiffrée croissante**. Par exemple: rouge, 8, 9 et 10. Une série peut être composée d'un nombre de pièces (1-13). Le 13 est la pièce qui clôture une série. Après le 13 on ne peut plus placer de 1.

RANGÉE : une rangée est composée d'un maximum de **3 pièces de la même valeur chiffrée, mais de couleurs différentes**. Par exemple les chiffres 13 en jaune, rouge et bleu. Une rangée peut être composée au maximum de 4 couleurs parce qu'une couleur ne peut se retrouver qu'une seule fois dans la même rangée.

3. Pour démarrer le jeu, un joueur doit déposer sur la table une ou plusieurs série(s) *et/ou* rangée(s) (quelle que soit la combinaison), représentant ensemble un total de 30 points minimum.

Si un joueur qui ne peut pas déposer une série de démarrage du jeu, il doit prendre une pièce dans la cagnotte. Il passe son tour et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le jeu compte 2 jokers qui peuvent être utilisés à la place de la carte manquante pour constituer une série ou une rangée. Le joker utilisé dans une série de démarrage du jeu a la valeur de la pièce qu'il remplace. Lorsqu'un joueur a déposé une série/rangée de démarrage sur la table, il peut directement ou plus tard ajouter une ou plusieurs pièces à la série/rangée de démarrage pour la compléter ou pour manipuler. Le joueur peut aussi prendre une série ou rangée complète de sa planchette et la déposer sur la table.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défaire d'une pièce, série ou rangée, il doit alors prendre une pièce dans la cagnotte et perd ainsi son tour, c'est donc au tour du joueur suivant.

ATTENTION :

En jouant, vous créez un champ commun de séries et rangées, il ne faut donc pas déposer les pièces séparément pour chaque joueur.

MANIPULER

Les séries et rangées peuvent être manipulées comme suit:-

• **Construire:-** une ou plusieurs pièce(s) est/sont retirée(s) de la planchette et ajoutée(s) à une série ou la quatrième couleur est ajoutée à une rangée (par exemple:- **3 + 4, 5, 6** en/of **8, 8, 8 + 8**. Fig. A)

• **Combiner:** sur la table il y a une série bleue de **8, 9 et 10**. Vous possédez un **11** bleu, un **8** noir et un **8** jaune. En ajoutant le **11** bleu à la série, vous pouvez enlever le **8** bleu et déposer sur la table une rangée de **8 - 8 - 8** (Fig.B).

• **Diviser :** il y a sur la table une série rouge de **4, 5, 6, 7 et 8**. Vous avez un **6** rouge sur votre planchette. Vous pouvez maintenant diviser la série et constituer deux séries rouges, la première **4, 5, 6** et la deuxième **6, 7, 8** (Fig.C).

Exemple :

Sur la table il y a les séries suivantes:-

5, 6, 7	jaune
5, 6, 7	rouge
5, 6, 7, 8, 9	noir

Sur la planchette vous avez un **10** noir et un **5** bleu. Vous pouvez défaire les séries ci-dessus et composer trois nouvelles rangées (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7, 7, 7**) et ajouter un **5** bleu pour faire une plus grande rangée (**5, 5, 5, 5**). Vous pouvez ajouter le **10** noir près des cartes noires **8** et **9** (Fig. D).

JOKER

Le joker prend toutes les valeurs chiffrées et la couleur, aussi pour la série de démarrage du jeu. Pendant le jeu, le joker peut être échangé par tous les joueurs pour la valeur et la couleur correspondant à la série ou la rangée. Le joker échangé doit immédiatement être rejoué et ne peut donc être replacé sur la planchette. Ce joker à nouveau prend la couleur et le chiffre correspondant à la série/rangée à déposer. D'autres façons de libérer un joker sont par exemple:-

1. Sur table il y a une rangée de :
3 bleu, **3** rouge et un **joker**. Vous pouvez déposer un **3** jaun et prendre le joker.
2. Sur table il y a une série rouge de:-
2, 3, joker, **5, 6**. Vous pouvez déposer un **1** rouge à l'avant de la série et un **7** à l'arrière afin de pouvoir diviser la série en 2:- **1, 2, 3**, et **5, 6, 7**. Maintenant le joker est libéré et vous pouvez le prendre.
3. Sur la table il y a une série bleue de :
6, 7 et un joker représentant le 8 bleu. Vous pouvez déplacer le joker et le placer devant le 6, afin de pouvoir placer un **4** bleu devant le joker.
4. Sur table il y a une série noire de **1, 2** et un **joker** et 2 rangées de :
1, 1, **1** bleu jaune et rouge, **2, 2, 2** bleu, jaune et rouge. Vous pouvez prendre le **1** de la série noire et l'ajouter à la rangée de 1 (**1, 1, 1, 1**) et le 2 noir est ajouté à la rangée de 2 (**2, 2, 2, 2**.) Vous pouvez maintenant prendre le joker.

LIMITE DE TEMPS

Pour rendre le jeu plus passionnant, vous pouvez jouer en décidant d'une limite de temps. Chaque joueur a droit à 2 minutes pour déposer ses pièces et manipuler. Au bout de 2 minutes, il doit avoir déposer ou manipuler des séries ou rangées d'au moins 3 pièces. Si un joueur dépasse la limite de temps impartie, il doit reprendre les pièces qui ne font pas partie de séries ou de rangées et les remettre sur sa planchette. Il doit en outre prendre 3 pièces dans la cagnotte.

DECOMPTE DES POINTS

Le joueur qui a déposé en premier toutes ses pièces, gagne le jeu. Les points repris sur les pièces restantes des perdants sont comptés. (Chaque pièce est comptée en fonction du chiffre inscrit sur la pièce et un joker resté sur une planchette vaut 25 points). Le total des points des perdants est compté comme bonus sur le compte du gagnant.

Exemple de décompte des points :

	1 ^{er} jeu	2 ^{ème} jeu	Total
Joueur A	24	-6	18
Joueur B	-5	-11	-16
Joueur C	-16	22	6
Joueur D	-3	-5	-8

Le joueur A a gagné.

Ces règles du jeu ne constituent qu'un guide pour des heures de plaisir à jouer avec Rummikub. Les fanas de Rummikub jouent quantités de variantes du jeu, c'est pour cela qu'il y a un livret de règles du jeu détaillé. Outre ce livret de règles du jeu, vous pouvez vous procurer un bloc de score et un sablier chez votre fournisseur. Si vous avez des observations, remarques ou des suggestions, concernant le contenu, la composition, la façon de jouer ou la qualité du jeu, n'hésitez pas à nous écrire!

Rummikub 6 players: pour 6 joueurs, contenu 52 pièces supplémentaires, 2 joker supplémentaires, 2 planchette supplémentaires.

Pour 5 ou 6 joueurs: utilisez les 160 pièces et les règles sont les même que ci-dessous.

Pour 4 joueurs ou moins, vous avez les possibilité suivantes:

- 1) Retirez 1 jeu complet de pièces allant 1 à 13 dans dans chaque couleurs, et 2 joker (au total 54 pieces retirées) Vous jouez à la version officielle du Rummikub.
- 2) Vous pouvez aussi laisser les 160 pièces, le jeu sera plus long.
- 3) Pour une jeu rapide, vous pouvez retirer les 52 pièces supplémentaires, mais laisser les 2 joker supplémentaires.

Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...).

Fabriqué par: Lemada Light Industries Ltd.,27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. Fabriqué in Israel.