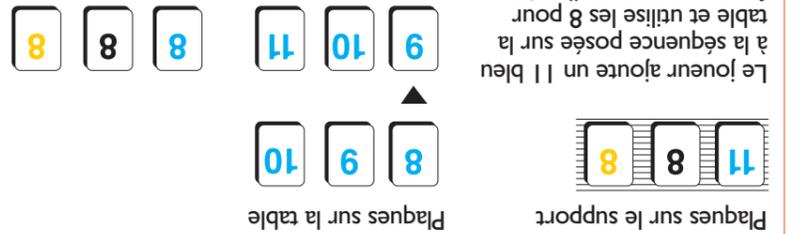
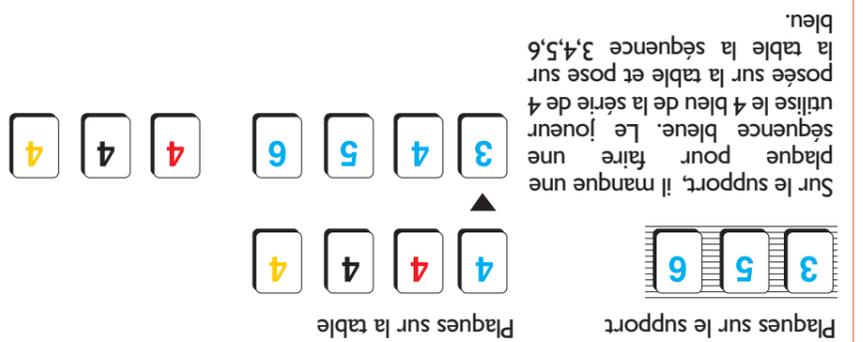


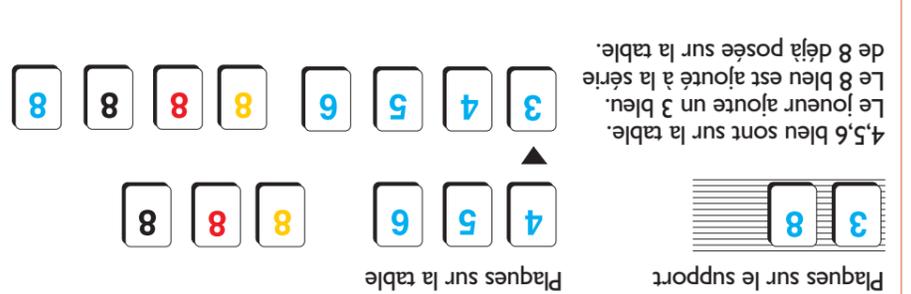
Le joueur ajoute un 11 bleu à la séquence posée sur la table et utilise les 8 pour former une nouvelle série.



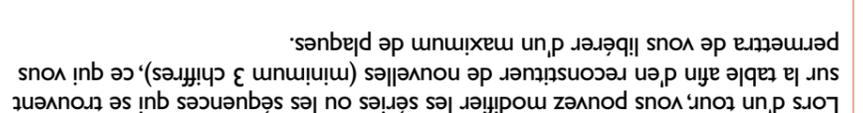
● **A partir d'une combinaison posée sur la table, en former deux en utilisant des plaques de son support :**



● **Enlever la quatrième plaque d'une série et l'utiliser pour former une nouvelle combinaison :**



● **Utiliser une ou plusieurs plaques de votre chevalot pour faire une nouvelle combinaison :**

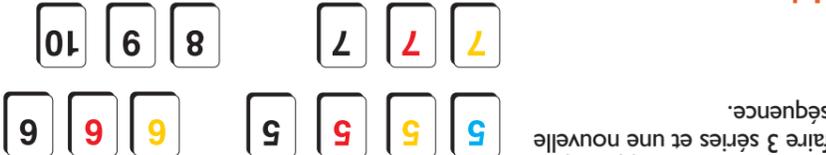


Exemples de combinaisons possibles :

Lors d'un tour, vous pouvez modifier les séries ou les séquences qui se trouvent sur la table afin d'en recréer de nouvelles (minimum 3 chiffres), ce qui vous permettra de vous libérer d'un maximum de plaques.

Si vous possédez un joker sur votre support, vous pouvez le jouer à la place d'un chiffre. Vous pouvez prendre un joker d'une combinaison déjà posée sur la table à condition de le remplacer immédiatement par le chiffre et la couleur correspondants. La plaque utilisée pour remplacer le joker peut provenir de votre support ou d'une combinaison sur la table. Dans une série de 2 chiffres et 1 joker, vous pouvez remplacer le joker par une des 2 couleurs manquantes.

Joker :

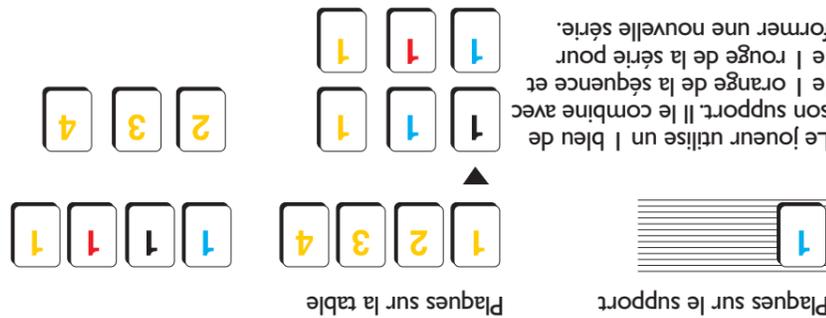


Le joueur manipule les 3 combinaisons posées sur la table et utilise le 10 noir et le 5 bleu de son support pour faire 3 séries et une nouvelle séquence.



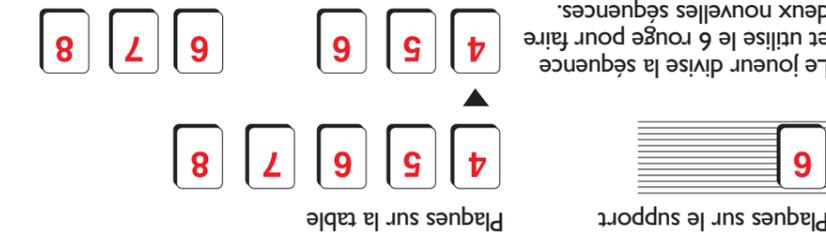
● **Construire**

Le joueur utilise un 1 bleu de son support. Il le combine avec le 1 orange de la séquence et le 1 rouge de la série pour former une nouvelle série.



● **Combiner**

Le joueur divise la séquence et utilise le 6 rouge pour faire deux nouvelles séquences.



● **Diviser**

Lorsque vous prenez un joker, vous devez le rejouer immédiatement dans une nouvelle combinaison. Vous ne pouvez pas le poser sur votre support pour l'utiliser plus tard. Tant que vous n'avez pas posé votre "Combinaison de démarrage" sur la table, vous ne pouvez pas prendre un joker sur la table. Vous pouvez diviser ou agrandir une combinaison contenant un joker. Dans une combinaison, la valeur du joker est celle du chiffre qu'il remplace. Mais si, en fin de jeu, il vous reste un joker sur votre support, il vaut alors 30 points.

Gagnant :

Dès qu'un joueur pose sa dernière plaque sur la table, la partie est terminée. Les autres joueurs comptent leurs scores en additionnant la valeur des plaques de leur support (voir aussi "Les Points").

Décompte des Points :

Le joueur qui a posé en premier toute ses plaques gagne la partie. La valeur totale des plaques restantes sur les supports des perdants est additionnée et constitue les points attribués au vainqueur. Les autres joueurs totalisent les chiffres de leur support et inscrivent ce score en négatif. A la fin de toutes les parties, le joueur ayant le score le plus élevé remporte le jeu.

Pour vous aider à calculer les scores d'une partie, le total des scores des perdants doit être égal au score du gagnant.

Note : Si au cours d'une partie, la pioche est épuisée, les joueurs essaient chacun leur tour de placer leurs plaques restantes sur la table. Le jeu se termine lorsqu'un joueur réussit à poser sa dernière plaque, ou lorsque plus personne ne peut poser de plaque. Dans le dernier cas, le gagnant est celui dont la somme des chiffres restants sur son support est la plus basse. Les autres joueurs totalisent les chiffres restant sur leur support moins le total du gagnant. Ils inscrivent leur score en quantité négative. Le gagnant ajoute tous les scores négatifs pour connaître son score, qu'il inscrit en quantité positive.

Exemple de scores				
	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
1 ^{ère} partie	+ 24	- 5	- 16	- 3
2 ^{ème} partie	- 6	- 11	+ 22	- 5
3 ^{ème} partie	- 32	- 13	- 2	+ 47
Total	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Stratégie

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". Cela peut vous permettre par la suite d'avoir plus d'opportunités de modifier des combinaisons existantes.

Quand vous avez de quoi créer une combinaison de 4 plaques, vous pouvez décider ne poser que 3 plaques et garder la quatrième. Ainsi, au tour suivant, vous aurez une plaque à poser plutôt que d'avoir à en piocher une.

Parfois, il est 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.

Rummikub®

Le Rami des chiffres

De 2 à 4 joueurs. Age : 8 ans et plus

Contenu :

- 106 plaques numérotées de 1 à 13
- 2 plaques Joker - 4 supports et socles.

But du Jeu :

Etre le premier à poser toutes ses plaques en formant des combinaisons de chiffres.

Préparation :

Posez toutes les plaques à l'envers sur la table et mélangez-les. Chaque joueur choisit une plaque et celui qui tire le chiffre le plus élevé commence la partie (le joker ne compte pas). Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettez les plaques à l'envers sur la table, mélangez. Puis chacun prend 14 plaques qu'il dispose sur sa réglette. Les plaques restantes sont empilées, faces cachées, et composent la pioche.

Combinaisons :

Avec les plaques sur son support, chacun essaie de réaliser des "séquences" ou des "séries".

Une **série** est une combinaison de 3 ou 4 plaques portant le même numéro, mais de couleurs **différentes**. Ex : 7 noir, 7 rouge, 7 bleu, 7 orange.

Une **séquence** est une suite numérique de 3 chiffres ou plus de la **même couleur**. Ex : 3 bleu, 4 bleu, 5 bleu, 6 bleu.

Note : dans une séquence, le chiffre 1 doit toujours être suivi du chiffre 2 et ne peut être placé après le chiffre 13.

Comment Jouer :

Pour débiter la partie, chaque joueur doit pouvoir poser sur la table une ou plusieurs combinaisons de chiffres dont la somme totale est de 30 points minimum. Cela s'appelle la "Combinaison de démarrage".

Si un joueur n'a pas 30 points, il doit piocher une plaque lorsque c'est à lui de jouer, jusqu'à ce qu'il obtienne 30 points. (Il devra peut-être piocher plusieurs tours de suite avant de pouvoir poser ses plaques). Si un joueur a 30 points, mais ne veut pas poser ses plaques tout de suite, il doit quand même piocher une plaque. Son tour s'arrête alors et c'est au joueur suivant.

Les joueurs ont un temps limité de 1 minute par tour. Si au bout d'une minute, un joueur n'a pas pu terminer ses combinaisons, il doit reprendre toutes les plaques ne faisant pas partie d'une combinaison qui se trouve sur la table. Il doit aussi piocher 3 plaques comme pénalité. S'il reste des plaques et que personne ne se rappelle où elles se trouvaient à l'origine, elles sont retournées dans la pioche.

