

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



Junior

# Rummikub®

2-4 joueurs  
4 ans et +

## Contenu

- ★ 40 plaques numérotées de 1 à 10 (10 rouges, 10 bleues, 10 jaunes et 10 noires)
- ★ 4 plaques Joker
- ★ Des Etoiles
- ★ 4 réglottes
- ★ Les instructions



## But du jeu

Obtenir le maximum d'Etoiles en réalisant des combinaisons ou/et en complétant celles déjà existantes !

## Comment créer des combinaisons ?

Une combinaison est composée d'au moins 3 plaques et peut atteindre un maximum de 10 plaques. Elle doit être formée par une séquence de consécutifs, par exemple 2,3,4 ou 7,8,9 et de

## Note aux parents :

si vous jouez pour la première fois avec de jeunes enfants, commencez par une partie avec les règles de jeu simplifiées, comme indiqué ci-dessous,  
. Ceci vous aidera pour les prochaines parties.

## Règles de jeu simplifiées

- ★ Disposez toutes les plaques numérotées, chiffre visible. Un adulte choisit une plaque et donne à haute voix sa couleur et sa valeur. Les autres joueurs essayent de trouver une plaque de couleur identique et portant un chiffre supérieur ou inférieur à celui cité.
- ★ Le joueur qui trouve la bonne plaque, la pose à côté de la première et reçoit une Etoile. Le jeu reprend pour trouver la troisième plaque. Le joueur qui la trouve reçoit à son tour une Etoile. Une séquence est maintenant formée. Un adulte choisit une nouvelle plaque.
- ★ La partie continue, jusqu'à ce qu'un maximum de combinaison soit posée (des plaques de 1 à 10) et qu'une Etoile ait été donnée à chaque fois qu'un joueur réussit à placer la bonne plaque.  
La partie s'achève quand les 4 combinaisons sont complètes.

## Préparation au jeu « normal »

Chacun des joueurs reçoit une réglette et 6 Etoiles, celles qui restent constituent la Banque. Retournez toutes les plaques y compris les Jokers, faces cachées et mélangez-les. Chaque joueur prend 6 plaques et les place sur sa réglette (attention veillez à les mettre à l'abri du regard des autres joueurs).

## Commencez le jeu

Le joueur le plus âgé, commence en essayant de poser au moins une combinaison ou plusieurs. Il est possible qu'il ne puisse pas poser de combinaison ou pour des raisons tactiques il décide de ne pas en poser. Dans ce cas, le joueur doit payer à la Banque une Etoile et pioche une plaque. Son tour s'achève et c'est au joueur assis à sa gauche d'essayer de poser une combinaison. Si ce dernier ne peut toujours pas, le jeu continue comme décrit au-dessus.

Dès que la première combinaison est posée, le joueur suivant pourra ajouter une ou plusieurs plaques pour continuer.




## Faut-il que je paye à la Banque une Etoile à chaque fois que je ne peux pas poser de plaque ?

Non, pas toujours.

Voici les deux occasions pour lesquelles vous ne devez pas le faire :

1. Si un joueur ne peut pas jouer et qu'il ne reste plus de plaque à piocher. Il passe seulement son tour.
2. Si le joueur n'a plus d'Etoiles. Il passe seulement son tour.

## Etoile

- A. pour chaque plaque posée : une Etoile 
- B. pour chaque combinaison posée : une Etoile 
- C. pour la dernière plaque de la réglette posée : une Etoile 

## Exemples :

1. Un joueur a réussi à poser une combinaison de 3 plaques, il reçoit 4 Etoiles (1 Etoile par plaque et une en bonus pour la combinaison). Voir ci-dessous.



Gain : 4 Etoiles



2. Un joueur qui réussit à ajouter 3 plaques à 2 combinaisons existantes reçoit 3 Etoiles. Voir ci-dessous.



3. Un joueur qui réussit à poser une nouvelle combinaison et ajoute des plaques à d'autres combinaisons existantes, reçoit une Etoile pour chaque plaque qui complète la combinaison et une Etoile bonus pour la nouvelle combinaison, et encore une Etoile pour toute plaque additionnelle. Voir ci-dessous.



### Les Jokers

Un Joker peut remplacer n'importe quelle couleur ou chiffre d'une combinaison. Il est possible d'en utiliser 2 ou plus dans une même combinaison. Vous pouvez aussi retirer un Joker, du moment que la combinaison conserve au minimum 3 plaques, et le ré-utiliser pour constituer une nouvelle combinaison ou en compléter une déjà existante. Lors de son tour, un joueur peut prendre un Joker à condition de le remplacer par la plaque de couleur et du chiffre correspondant, et le garder sur sa réglette. (Remarque : ceci est une variante par rapport aux règles du Rummikub Chiffres classique) Le fait de retirer un Joker ne donne pas droit à une Etoile : c'est déjà une récompense en soi.

## La fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un des joueurs a posé correctement toutes les plaques présentes sur sa réglette.

Ce joueur reçoit une Etoile pour être le premier à finir.

Les autres joueurs paient à la Banque une Etoile pour chaque plaque restante sur leur réglette. S'ils ont moins d'Etoile que de plaques restantes, ils donnent à la Banque ce qui leur reste (il arrive qu'ils ne puissent rien donner).

## Le vainqueur

Le joueur qui a le plus d'Etoile gagne la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a posé en premier sa dernière plaque.



© 2006 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S.

Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD

Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Règle mise en ligne par François Haffner

pour les lecteurs de JeuxSoc

<http://jeuxsoc.fr>

© Hertzano, Israël