

***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.***

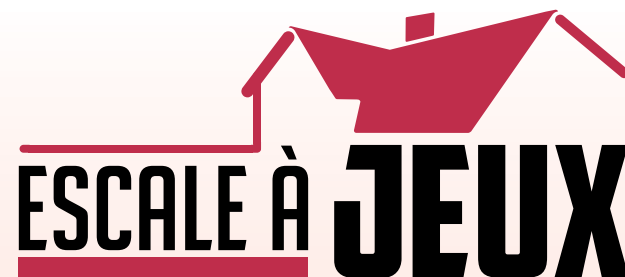
**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**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).***

***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)***



# RUMMÜ

Un jeu de réussite de Doris Matthäus et Frank Nestel  
Nombre de joueurs : 3-6 joueurs, âgés de 8 ans et plus.  
Durée : 60 minutes.  
Traduction : Frédéric Bizet

## MATERIEL

60 cartes de 5 couleurs différentes, chaque couleur comprenant 12 cartes numérotées de 0 à 9, avec 2 autres cartes portant les chiffres 1 et 7. Chaque carte possède aussi 0, 1 ou 2 triangles dessus qui indiquent la valeur de la carte.  
24 marqueurs en bois de 4 couleurs différentes.

## PRINCIPE DU JEU

Dans ce jeu chaque joueur essaie de se débarrasser de ses cartes aussi vite que possible en faisant des combinaisons. On peut jouer de façon individuelle ou s'il y a 4 ou 6 joueurs, en équipe avec le joueur en face.

## MISE EN PLACE

Les cartes sont mélangées, et chaque joueur reçoit des cartes :

- A 3 joueurs 9 cartes
- A 4 joueurs 8 cartes
- A 5 joueurs 8 cartes
- A 6 joueurs 7 cartes

Les cartes restantes forment la pioche (face cachée). Une carte de cette pioche est tirée et placée à côté face visible pour former la pile de défausse. Le joueur à la gauche du donneur commence.

## DEROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour doit accomplir 3 actions dans cet ordre :

1. Il doit tirer une carte.
2. Il peut jouer une carte (ou plus).
3. Il doit se défausser d'une carte.

## TIRER DES CARTES

Au début de son tour, le joueur doit tirer, soit une carte de la pioche, soit une ou plusieurs cartes de la défausse. S'il tire une carte (ou plus) de la défausse, il tire d'abord celle du dessus, révélant la carte du dessous qu'il peut ensuite prendre et ainsi de suite.

## JOUER DES CARTES

Les cartes doivent être jouées en combinaison. Une combinaison est formée d'au moins 3 cartes. Une combinaison est une série de cartes de même nombre ou une suite de cartes comme 3,4,5. Les combinaisons peuvent être d'une seule couleur ou de plusieurs couleurs, mais dans ce cas une couleur ne peut pas être représentée 2 fois. Aucune combinaison ne peut contenir 2 cartes identiques.

## JOKERS JAUNES

Les cartes jaunes peuvent être utilisées comme des jokers, elles peuvent remplacer une carte avec le même nombre d'une autre couleur. Une combinaison d'une seule couleur doit toujours avoir plus de cartes normales que de jokers, dans une suite de 4 cartes, il ne peut y avoir qu'un joker, dans une suite de 5 cartes deux. Les combinaisons avec plusieurs couleurs ne peuvent contenir qu'un seul joker. On peut utiliser le joker pour faire une quinte (5 cartes de même valeur).

Exemples

Rouge 5, Jaune 6, Rouge 7 est une suite simple (de même couleur) avec un joker.

Rouge 5, Jaune 5, Bleu 5, Noir 5, Vert 5 est une combinaison simple de 5 cartes.

Bleu 6, Jaune 7, Bleu 8, Rouge 9 est impossible, car il ne peut y avoir 2 cartes bleues.

Rouge 2, Rouge 3, Jaune 4, Rouge 5, Rouge 6, Jaune 7, Jaune 8 est une suite de 7 cartes rouges.

Jaune 3, Jaune 4, Jaune 5 est impossible car il y a trop de jokers.

Lors de la première partie un joueur qui n'a rien posé doit poser une combinaison d'au moins 4 cartes. Lors des parties suivantes, le nombre de cartes requis dépend du score du joueur ou de l'équipe :

Score Individuel	Score d'équipe	Nbre de cartes
inférieur à 0	Inférieur à 0	3
0 - 100	0 - 200	4
100 - 150	200-400	5
150 plus	400 plus	6

Une fois qu'un joueur a posé une combinaison, il peut jouer des cartes de sa main pour former des combinaisons ou ajouter des cartes à une combinaison déjà existante (les siennes ou à d'autres joueurs). S'il a une carte qui a été remplacée dans une combinaison par un joker, il peut échanger cette carte contre le joker. Le joker peut être utilisé immédiatement dans une autre combinaison ou remis dans la main du joueur. Sur une combinaison déjà sur la table, on ne peut qu'y ajouter des cartes. On ne peut pas réarranger une combinaison ou ne combiner plusieurs.

## DEFAUSSE DE CARTES

A la fin de son tour le joueur doit se défausser d'une carte. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Seule la carte au-dessus de la pile de défausse peut être visible. Le tour est fini quand un joueur défausse sa dernière carte et n'a plus de carte en main.

Si un joueur a posé toutes ses cartes sur la table et s'il ne peut plus se défausser de carte, il doit reprendre une ou des cartes dans celles déjà posées devant lui jusqu'à ce qu'il puisse se défausser d'une carte.

## LE SCORE

Une fois que le tour est fini, les joueurs comptent leurs points.

1 <sup>er</sup> joueur à avoir fini	10 points
Une carte jaune restant en main	-10 points
Une carte restant en main	-5 points
Combinaison de 3 cartes du même nombre	0 points
Combinaison de 4 cartes du même nombre	
- Pure	30 points
- Mélangée	10 points
Combinaison de 5 cartes du même nombre	50 points
Combinaisons de 7 ou de 1	moitié des points
Suite de 3 cartes	
- Mélangée	0 point
- Pure	10 points
Suite de 4 cartes	
- Mélangée	10 points
- Pure	20 points
Suite de 5 cartes	
- Mélangée	20 points
- Pure	40 points
Chaque carte additionnelle	+10 points

Il est important pour marquer qu'une combinaison soit pure. Une suite dans des couleurs différentes n'est jamais pure. Les suites dans une couleur ou les combinaisons du même nombre sont pures si elles ne contiennent aucun jokers.

Les joueurs comptent leurs points et les additionnent à ceux déjà marqués. Si les joueurs jouent en équipe, les cartes restant en main au partenaire du joueur qui a fini ne donnent pas de malus.

Les points du joueur ou de l'équipe sont notés. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 200 points ou plus ou dans le jeu par équipe, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 500 points ou plus. Le joueur ou l'équipe avec le plus de points a gagné.