

# Règlement du



Le Rummikub est composé de 106 tuiles, 104 tuiles numérotées et colorées, et deux jokers. Les valeurs vont de un à treize et les couleurs sont au nombre de quatre : noir, jaune, bleu et rouge.

Chaque combinaison d'un nombre et d'une couleur est représentée deux fois.

Chaque joueur dispose d'un chevalet pour ranger ses tuiles à l'abri des regards des autres joueurs.

Les plaques sont placées dans un sac. Chaque joueur pioche une tuile et celui qui a le chiffre le plus élevé commence la partie. Ensuite chacun tire 14 tuiles qu'il place sur son chevalet.

## Le début du jeu

Le but d'une manche est d'être le premier à poser toutes les tuiles de son chevalet sur la table. Le but du jeu est de garder le moins de points possible.

Pour commencer la partie chaque joueur doit poser sur la table une ou plusieurs combinaisons permettant de totaliser au moins 30 points. Ces points sont constitués à partir de brelans, de carrés, de suites. Si les joueurs n'ont pas ces 30 points, ils doivent piocher 1 tuile et attendre leur tour pour tenter à nouveau de commencer à jouer. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas déposer, il doit tirer une nouvelle tuile et le tour passe alors au joueur suivant. Par la suite, quand son tour revient, le joueur qui a fait son exposition initiale peut ajouter des plaques de son chevalet pour former des suites ou des groupes, ou pour en allonger. Par exemple : Une suite d'un minimum de 3 chiffres de la même couleur (1 2 3 ou 9 10 11 ou 4 5 6 7...etc) Une combinaison de 3 ou 4 tuiles portant le même chiffre, de couleurs différentes.

Le joueur dont c'est le tour **a deux minutes** pour réaliser une ou des manipulations ci-après :

- s'il ne peut déposer, pioche une tuile dans le sac et passe le tour,
- **seulement s'il a déjà posé ses 30 premiers points :**
- peut poser tout ou une partie de ses tuiles, sous forme de combinaisons, sur la table,
- peut poser une ou plusieurs de ses tuiles sur son jeu déjà posé ou celui d'un autre joueur

**Cas du joker, voir chapitre « Manipulation des tuiles ».**

## Combinaisons

Toutes les tuiles posées doivent appartenir à une combinaison d'au moins trois tuiles. Il est possible de former des suites ou des groupes.

Les **suites** sont composées de trois tuiles ou plus de même couleur avec des nombres consécutifs croissants. Par exemple, 6, 7, 8 et 9 rouge.

Les **groupes** sont composés de trois ou quatre tuiles de même valeur dans des couleurs distinctes. Par exemple, 3 rouge, 3 bleu, 3 noir et 3 jaune.

Suite : 9 10 11 12

Groupe : 7 7 7

### Exemples de combinaisons valides

Suite acceptée : 1 2 3 4

Groupe accepté : 1 1 1

### Exemples de combinaisons invalides

Les valeurs doivent être consécutives :

1 2 4

Une suite doit être unicolore :

1 2 3

Un groupe ne peut comporter qu'une tuile de chaque couleur :

1 1 1

## Améliorer les combinaisons

Les joueurs peuvent poser des tuiles en profitant des combinaisons déjà posées. La seule limite des suites est la valeur des extrémités (1 et 13). Les groupes sont limités à quatre tuiles.

### Exemple

Tuiles sur la table :	3 4 5
Tuiles du chevalet :	2 5 5
Résultat après recombinaison :	2 3 4 et 5 5 5

## Manipulation des tuiles

À son tour de jeu, un joueur peut manipuler les tuiles déjà posées dans le but d'en poser de nouvelles. À la fin de son tour, toutes les tuiles touchées devront avoir été reposées.

### Décaler une suite

Il est possible d'ajouter une tuile à un bout d'une suite pour en récupérer à l'autre bout. Si par exemple on a 3, 4 et 5 rouges, il est possible de poser le 6 pour récupérer le 3 et s'en servir ailleurs.

### Casser une suite

Il est possible de rompre une longue suite pour disposer ensuite de chaque morceau, par exemple pour insérer ses propres tuiles. Par exemple, si une suite est composée de 6, 7, 8, 9 et 10, il est possible d'y insérer un 8 pour avoir 6, 7 et 8 d'une part, 8, 9 et 10 d'autre part.

### Remplacer dans un groupe

Les joueurs peuvent remplacer l'une des tuiles d'un groupe de trois tuiles par la tuile de même valeur et de la quatrième couleur. Si par exemple un groupe est constitué de 6 bleu, 6 noir et 6 jaune, il est possible d'y ajouter le 6 rouge et de retirer alors l'une des trois autres tuiles pour l'utiliser ailleurs.

### Remplacer un joker

Un joueur qui possède une tuile correspondant exactement à un joker peut remplacer ce dernier par la tuile. Il doit alors jouer le joker ainsi récupéré pour une nouvelle combinaison. On ne tient aucun compte de l'ancienne valeur du joker. Par exemple, si sur la table se trouve 3 et 4 bleu suivi d'un joker et que le joueur possède un 5 bleu (provenant de son chevalet), le 7 jaune et le 7 rouge, il peut poser son 5 bleu, récupérer le joker et former grâce à lui un groupe de 7. Dans le cas d'un groupe composé de 12 bleu, 12 noir et d'un joker, celui-ci peut être remplacé en ajoutant une des deux couleurs 12 jaune ou 12 rouge manquantes et doit être rejoué immédiatement dans une nouvelle combinaison. Il est aussi possible de subtiliser un joker dans une combinaison pour peu que cela ne crée pas une ou des combinaisons non valables.

## Fin de la manche

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'aie plus de tuile sur son chevalet. Il gagne alors la manche. Si la pioche s'épuise, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un premier joueur ne puisse plus déposer ni piocher.

## Marque

Lorsqu'il y a un vainqueur, les autres joueurs marquent des points négatifs correspondant à la valeur des tuiles qui leur restent. Un joker coûte 30 points. Le vainqueur marque quant à lui le total des scores adverses mais en positif.

Exemple : Alfred gagne tandis qu'il reste 5 à Bérénice, 10 à Claude et 3 à Daniel. Alfred va marquer +18, Bérénice -5, Claude -10 et Daniel -3.

Si la manche se termine sans vainqueur, on marque alors les points de la même façon, mais c'est le joueur qui possède le moins de points qui prend le total des points des autres joueurs en décomptant ses propres points de ce total.