

Le rummikub

Description rapide :

Le but du jeu est d'être le premier à poser toutes ses plaquettes sur la table. Les plaquettes sont posées sous formes de combinaisons.

Matériel :

- 108 plaquettes par groupe de joueurs (de 2 à 4)

Déroulement :

Les plaquettes sont disposées dans une boîte. Chacun des joueurs (de 2 à 4) pioche 14 plaquettes et les pose devant lui en les cachant des autres joueurs. Les autres plaquettes constituent la pioche.

Le joueur dont c'est le tour :

- peut poser tout ou une partie de ses plaquettes, sous forme de combinaisons, sur la table,
- peut poser une ou plusieurs de ses plaquettes sur son jeu déjà posé ou celui d'un autre joueur (seulement s'il a déjà posé)
- peut échanger un joker posé par une plaquette qu'il représente (seulement s'il a déjà été posé) ; il doit alors immédiatement poser une combinaison utilisant ce joker
- peut piocher une plaquette de la pioche s'il ne peut pas jouer, et soit la poser immédiatement, soit attendre le tour suivant, s'il ne peut pas jouer après avoir pioché c'est au joueur suivant de jouer.

Un joueur doit posséder au moins 30 points pour poser ses premières plaquettes. Ces points sont constitués par différentes combinaisons.

Les combinaisons possibles :

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

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



Les **collections** sont composées de trois ou quatre plaquettes de même valeur mais de couleurs différentes. Par exemple, 7 rouge, 7 bleu et 7 jaune.

