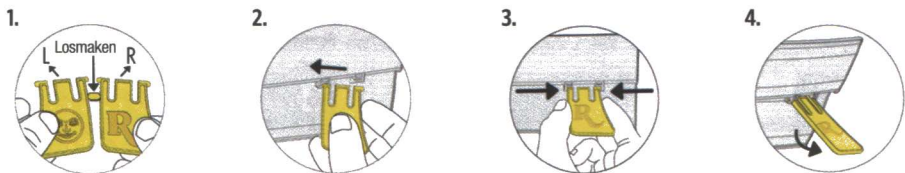


Inhoud:

112 stenen (8 sets met stenen van 1 t/m 13 in vier kleuren en 8 Jokers), 4 plankjes en 8 pootjes.

In elkaar zetten:



Doel van het spel:

De bedoeling is dat een speler zo snel mogelijk alle stenen van zijn/haar plankje kwijtraakt door series en/of rijtjes te maken.

Combinaties:

Er zijn twee soorten combinaties:

7 7 7 7 Een rijtje bestaat uit 3 of 4 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren.

3 4 5 6 Een serie bestaat uit minimaal 3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers. Een 1 is altijd het laagste cijfer en mag niet na een 13 worden aangelegd.

Vorbereiding:

Leg alle stenen omgekeerd op tafel en schud ze goed door elkaar. Iedere speler pakt een steen en degene die het hoogste cijfer heeft, mag beginnen. Leg de stenen terug op tafel en schud ze door elkaar. Het is het gemakkelijkst om de stenen in stapeltjes van 7 neer te leggen. Elke speler neemt 14 stenen en zet deze op zijn/haar plankje. De stenen die nog op tafel liggen vormen de pot. De spelers bepalen hoeveel rondes ze spelen. Elke ronde bestaat uit meerdere spellen. Het aantal spelers is bepalend voor het aantal spellen in een ronde. Bij vier spelers bestaat een ronde uit vier spellen, bij drie spelers bestaat een ronde uit drie spellen en bij twee spelers bestaat een ronde uit twee spellen. Het spel is afgelopen als een speler de laatste steen van zijn/haar plankje speelt. De spelers beginnen dan opnieuw tot ze het aantal afgesproken rondes/spellen hebben gespeeld.

Tijdens het spel:

Elke steen heeft een cijferwaarde (het cijfer dat op de steen staat). Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series of rijtjes op tafel leggen met een totale waarde van ten minste 30 punten. Deze punten moeten van de stenen op het plankje van de speler komen. De speler mag bij het uitkomen geen stenen gebruiken die al op tafel liggen.

Een Joker die bij het uitkomen wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Kan of wil een speler geen stenen kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen, waarna de volgende speler aan de beurt is. De beurt gaat naar de speler links van je (met de klok mee). Als een speler eenmaal is uitgekomen, dan kan deze speler één of meer stenen van zijn/haar plankje aanleggen bij elke combinatie die al op tafel ligt. Als een speler tijdens zijn/haar beurt geen steen kan aanleggen of een rijtje of serie van zijn/haar plankje kan neerleggen, dan moet die speler een steen uit de pot pakken en is zijn/haar beurt voorbij. Een speler mag een steen die hij/zij uit de pot heeft gepakt niet direct neerleggen, maar mag deze steen niet eerder dan bij de volgende beurt spelen. Het spel gaat door tot een van de spelers de laatste steen van zijn/haar plankje speelt en "Rummikub!" roept. Dan is het spel voorbij en berekenen spelers hun punten (zie Puntentelling). Als er geen stenen meer in de pot zitten, maar iedereen nog één of meerdere stenen op zijn/haar plankje heeft, gaat het spel door tot de spelers geen stenen meer kunnen leggen. Dan is het spel voorbij.

Stenen verleggen:

Het strategisch verleggen van stenen is deels wat het spelen van "Rummikub®" zo spannend maakt. Elke speler probeert zoveel mogelijk stenen op tafel te leggen door nieuwe rijtjes of series te maken of stenen aan te leggen bij bestaande combinaties. Als een speler combinaties uit elkaar haalt, moet hij/zij alle stenen van die combinaties in dezelfde beurt gebruiken en alle gevormde combinaties moeten voldoen aan de regels voor rijtjes en series (zie Combinaties). Bestaande combinaties kunnen op diverse manieren worden verlegd, zoals de volgende voorbeelden laten zien:

Stenen verleggen – voorbeelden:

Eén of meer stenen van het plankje nemen en aanleggen:

Op tafel ligt een blauwe serie van 4, 5 en 6. Je kunt de blauwe 3 aanleggen bij de bestaande serie en de blauwe 8 bij het rijtje met achten dat op tafel ligt.

Stenen op het plankje



Stenen op tafel



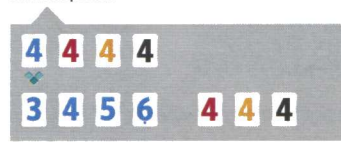
Een nieuwe combinatie maken met de vierde steen van een rijtje:

Je hebt een blauwe 4 nodig om een nieuwe blauwe serie te maken met de stenen op je plankje. De blauwe 4 van het rijtje met vieren op tafel kun je met de blauwe 3, 5 en 6 combineren tot een nieuwe serie.

Stenen op het plankje



Stenen op tafel

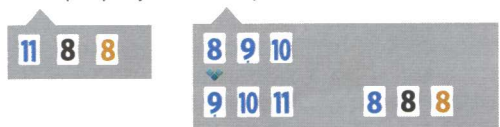


Een nieuwe combinatie maken door een vierde steen aan te leggen en de benodigde steen weg te nemen:

Je kunt de blauwe 11 aanleggen bij de serie en de blauwe 8 vervolgens wegnemen om zo een nieuw rijtje met achten te maken.

Stenen op het plankje

Stenen op tafel



Een serie splitsen:

Je kunt de serie splitsen door met de rode 6 twee aparte series te maken.

Stenen op het plankje

Stenen op tafel

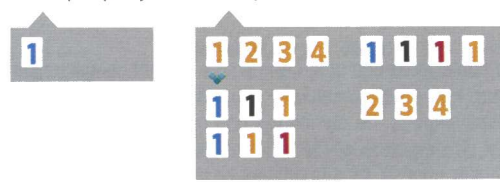


Dubbele splitsing:

Je maakt een nieuw rijtje met enen door de blauwe 1 van je plankje te combineren met de gele 1 van de serie en de rode 1 van het rijtje.

Stenen op het plankje

Stenen op tafel

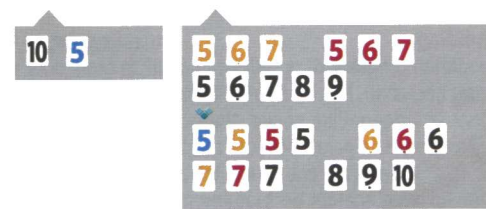


Meervoudige splitsing:

Je kunt de drie bestaande series verleggen door met de zwarte 10 en de blauwe 5 op je plankje drie nieuwe rijtjes en één nieuwe serie te maken.

Stenen op het plankje

Stenen op tafel



Jokers

Een speler kan een Joker niet inwisselen voordat hij/zij is uitgekomen en ook niet op het moment dat hij/zij uitkomt. De steen waartegen de Joker wordt ingewisseld, kan van een plankje of een combinatie op tafel komen. Een combinatie met een Joker kan worden aangevuld met stenen, kan worden gesplitst en er kunnen stenen vanaf worden gehaald. De ingewisselde Joker moet dezelfde beurt weer in het spel worden ingezet als onderdeel van een nieuwe combinatie.



Klassieke Joker

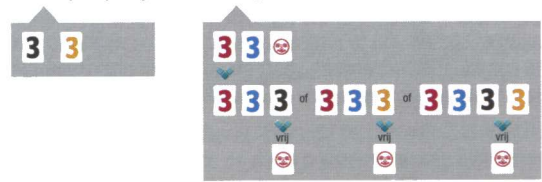
De klassieke Joker kan worden ingewisseld tegen elke steen in elke combinatie die dezelfde cijferwaarde en kleur heeft als de steen waar de Joker voor in de plaats ligt. In het geval van een rijtje van 3 stenen kan de Joker worden ingewisseld tegen één van de twee ontbrekende kleuren. Voor een klassieke Joker die tot het einde van het spel op het plankje van de speler blijft liggen, krijgt de speler 30 strafpunten.

Er zijn 4 manieren om een klassieke Joker vrij te spelen:

1 Je kunt de Joker inwisselen tegen één van de stenen of allebei de stenen op je plankje.

Stenen op het plankje

Stenen op tafel



2 Je kunt de serie splitsen en zo de Joker vrijspelen.

Stenen op het plankje

Stenen op tafel



3 Je kunt de blauwe 5 toevoegen en zo de Joker vrijspelen.

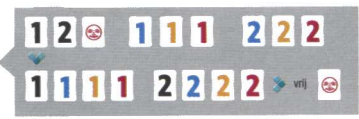
Stenen op het plankje

Stenen op tafel



4 Je kunt de serie splitsen door de zwarte 1 bij het rijtje enen te leggen en de zwarte 2 bij het rijtje tweeën te leggen. Nu is de Joker vrijgespeeld.

Stenen op tafel



Speciale Jokers

- De speciale Jokers kunnen niet in plaats van een klassieke Joker of een ander soort speciale Joker worden ingezet.
- Denk eraan dat een combinatie op tafel moet bestaan uit ten minste 3 stenen. Je mag nooit (zelfs niet met een dubbele Joker) een rijtje of serie met maar 2 stenen op tafel laten liggen.
- Op het moment van uitkomen, neemt de speciale Joker bij de puntentelling de cijferwaarde aan van de steen of stenen waar deze voor ligt. Let op: de waarde van de spiegel Joker is nul.



Dubbele Joker

Deze speciale Joker kan alleen worden gebruikt als dubbele Joker (dus 2 passende cijfers).

Serie



Rijtje



Voorbeeld:

Serie: 2 – dubbele Joker – 5. De dubbele Joker ligt voor de 3 en de 4.

Bij het uitkomen neemt de Joker de waarde van beide stenen aan (in dit geval is de waarde 7).

Rijtje: blauw 3 – rode 3 – dubbele Joker. De dubbele Joker ligt voor een gele 3 en een zwarte 3.

- De dubbele Joker kan worden vrijgespeeld door de twee stenen waarvoor in de plaats ligt op tafel te leggen of door de combinatie te verleggen.
- De steen met de dubbele Joker kan op elke willekeurige plek in de combinatie worden gebruikt: aan het begin, in het midden of aan het einde.
- De dubbele Joker kan niet worden gebruikt voor een 2 of na een 12 (alleen de 1 kan voor de 2 komen en alleen de 13 kan na de 12 komen).



Kleurverander Joker

De kleurverander Joker wordt alleen gebruikt in series, om zo een serie van twee kleuren te maken:

- Wanneer de kleurverander Joker wordt gebruikt in series, moeten de stenen voor de Joker één bepaalde kleur hebben terwijl de stenen na de Joker een andere kleur moeten hebben.
- De kleurverander Joker kan aan het einde van een serie worden gelegd, maar na de Joker moeten dan stenen van een andere kleur worden gelegd.



Spiegel Joker

De spiegel Joker wordt gebruikt om een gespiegelde combinatie (serie of rijtje) te maken.
Voorbeeld:

In een serie:



In een rijtje:



- Elk nummer wat aan de ene kant wordt toegevoegd, moet ook aan de andere kant worden toegevoegd en elk nummer wat aan de ene kant wordt verwijderd moet ook aan de andere kant worden verwijderd.
- De spiegel Joker, in tegenstelling tot andere Jokers, heeft geen numerieke waarde. Het functioneert enkel als spiegel. De steentjes aan de ene kant van de spiegel Joker moeten altijd hetzelfde zijn als aan de andere kant van de Joker.
- Stenen mogen worden weggenomen van of worden aangelegd bij een serie of rijtje, maar deze speciale Joker kan alleen worden gebruikt als een spiegel Joker.
- De spiegel Joker is ideaal om dubbele stenen kwijt te raken.

Let op: een serie of rijtje mag uit meer dan één speciale of klassieke Joker bestaan. De nummerreeks aan de ene kant moet altijd gespiegeld zijn aan die van de andere kant.

Voorbeeld 1:



Voorbeeld 2:



Tijdslimiet:

De tijdslimiet per speler per beurt is 1 minuut. Een speler die de tijdslimiet overschrijdt, moet een steen uit de pot pakken en daarmee is zijn/haar beurt afgelopen.

Onvolledige series:

Een speler die er binnen de tijdslimiet van 1 minuut niet in slaagt om een zet af te ronden, moet de stenen terugleggen zoals deze op de tafel lagen, zijn/haar gespeelde stenen terugnemen en 3 strafstenen uit de pot pakken. Hiermee is de beurt voorbij.

Aanleggen bij combinaties:

Een speler mag stenen aanleggen bij een combinatie zolang de rijtjes en series op tafel aan de regels voldoen en er geen losse stenen overblijven aan het einde van de beurt.

Winnaar:

Na het einde van de laatste ronde is de speler die in totaal de meeste spellen van alle rondes heeft gewonnen de winnaar. Is er sprake van een gelijkspel, dan is de speler met de meeste punten de winnaar.

Puntentelling:

Nadat een speler al zijn/haar stenen heeft gelegd en "Rummikub!" heeft geroepen, tellen de andere spelers de waarde van de stenen op hun plankje bij elkaar op. Dit zijn hun strafpunten. De winnaar van het spel krijgt een positief puntenaantal dat gelijk is aan het totaal aantal punten van de andere spelers. Als hulpmiddel om de punten te controleren: het aantal punten van de winnaar moet gelijk zijn aan het totaal aantal punten van de andere spelers in elk spel en aan het einde van elke ronde.

Let op: de straf voor het overhouden van een Joker (elke Joker, inclusief de spiegel Joker) op je plankje is 30 punten.

In het uitzonderlijke geval dat er geen stenen meer in de pot zitten voordat een speler "Rummikub!" roept en niemand meer een steen kan spelen, wint de speler met de laagste waarde van de stenen op zijn/haar plankje de ronde. Elke speler berekent de waarde van de stenen en trekt deze af van de totale waarde van de winnaar (de andere spelers krijgen dus een negatief aantal punten). Vervolgens trekken ze dit aantal punten af van hun scores. Het totaal van deze negatieve score krijgt de winnaar er als positieve score bij.

Na de puntentelling leggen de spelers alle stenen weer op tafel en begint het volgende spel door de aanwijzingen onder Voorbereiding te volgen. Naast het aantal punten, houden spelers ook bij hoeveel spellen iedere speler heeft gewonnen.

Voorbeeld puntentelling:

	Speler A	Speler B	Player C	Speler D
Spel 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Spel 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Spel 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Spel 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Totaal van de ronde:	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Strategie:

Een spelletje "Rummikub®" lijkt misschien langzaam op gang te komen, maar naarmate er meer combinaties op tafel liggen, zijn er steeds meer zetten mogelijk. In het begin van het spel is het verstandig om wat stenen op je plankje te bewaren. Zodra andere spelers combinaties op tafel hebben gelegd, zijn er veel meer mogelijkheden zijn om stenen aan te leggen. Soms kan het handig zijn om de vierde steen van een rijtje of serie te bewaren en er maar drie op tafel te leggen. Zo kun je deze steen de volgende beurt spelen en hoef je geen steen uit de pot te pakken. Het is ook verstandig een Joker op je plankje te bewaren, maar je loopt wel het risico ermee te blijven zitten (en 30 strafpunten te krijgen) als een andere speler "Rummikub!" roept.

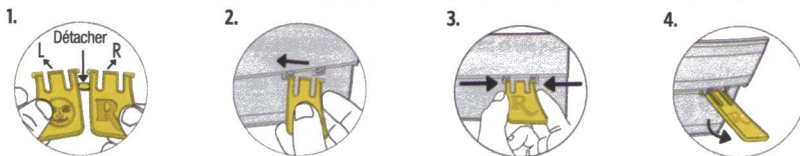


© 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Rummikub® is een geregistreerd handelsmerk. © Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, Hertzano, alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael st., Arad 8909355, Israel. Vervaardigd in Israel.

Contenu :

112 tuiles (8 sets de tuiles numérotées de 1 à 13 dans les 4 coloris et 8 Jokers), 4 chevalets et 8 supports.

Assemblage :



But du jeu :

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les tuiles de son chevalet en réalisant des suites et/ou des séries.

Combinaisons :

Il existe deux types de combinaisons :

7 7 7 7

Une série se compose de 3 ou 4 tuiles du même chiffre, mais de couleurs différentes.

3 4 5 6

Une suite se compose d'au minimum 3 tuiles de la même couleur et dont les chiffres se suivent.

Le 1 représente toujours le chiffre le plus petit et ne peut faire suite à un 13.

Préparation :

Disposez toutes les tuiles, face contre table, et mélangez-les bien. Chaque joueur pioche une tuile. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie. Remettez toutes les tuiles sur la table et mélangez-les à nouveau puis, formez des piles de 7 tuiles. Chaque joueur prend 14 tuiles et les dispose sur son chevalet. Les tuiles restées sur la table constituent la pioche.

Les joueurs décident combien manches ils souhaitent jouer. Une manche se compose de plusieurs parties en fonction du nombre de joueurs. Pour quatre joueurs, la manche se composera de 4 parties, pour trois joueurs, de 3 parties et pour deux joueurs, de 2 parties. Une partie se termine quand un joueur pose la dernière tuile de son chevalet. Les joueurs recommencent ensuite, jusqu'à atteindre le nombre total de manches/parties décidé au départ.

Déroulement de la partie :

Chaque tuile a une valeur. Elle correspond au chiffre inscrit sur celle-ci. Pour avoir le droit d'effectuer sa première pose, chaque joueur devra disposer sur la table une ou plusieurs suite(s)/série(s) totalisant au moins 30 points. Ces points doivent provenir des tuiles se trouvant sur le chevalet du joueur. Pour cette première pose, le joueur ne peut utiliser aucune tuile se trouvant déjà sur la table. Un Joker utilisé lors de la première pose a la valeur de la tuile qu'il remplace.

Si le joueur dont c'est le tour, ne souhaite pas ou ne veut pas jouer au moins une tuile, il doit en piocher une en guise de pénalité. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de jouer. Une fois effectué son premier tour de pose, le joueur pourra (lors des tours suivants) également utiliser ses tuiles pour compléter les combinaisons déjà disposées sur la table. Si, lorsque vient son tour, un joueur ne peut ni déposer une tuile, ni déposer une série/suite de son chevalet, il doit alors piocher et passer la main. Une tuile piochée ne pourra être jouée qu'à partir du tour suivant.

La partie se termine quand un joueur pose la dernière tuile de son chevalet et crie « Rummikub ! ». Les joueurs comptent alors leurs points (voir Comptage des points). S'il n'y a plus de tuile dans la pioche, mais que tout le monde a encore une ou plusieurs tuiles sur son chevalet, la partie se poursuit jusqu'à ce que les joueurs ne puissent plus placer de tuile. La partie est alors finie.

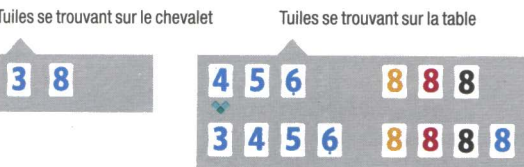
Modifier les combinaisons :

Réorganiser les tuiles avec stratégie est, en partie, ce qui rend le jeu « Rummikub® » si passionnant. Les joueurs tentent de se débarrasser d'un maximum de tuiles. Pour ce faire, ils peuvent jouer de nouvelles suites ou séries, ou bien ajouter des tuiles aux combinaisons existantes. Si un joueur choisit de défaire des combinaisons, il doit en réutiliser toutes les tuiles lors de ce même tour et toutes les nouvelles combinaisons ainsi créées doivent respecter les règles des suites et séries (voir Combinaisons). Il est possible de faire et défaire les combinaisons de différentes manières, comme l'illustrent les exemples suivants :

Exemples d'utilisation des tuiles :

Jouer des tuiles du chevalet :

Vous pouvez ajouter votre 3 bleu à la suite bleue 4-5-6 ainsi que votre 8 bleu à la série de 8 se trouvant sur la table.



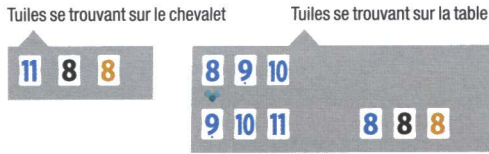
Créer une nouvelle combinaison à partir de la 4ème tuile d'une série :

Il vous manque un 4 bleu pour pouvoir constituer une suite bleue à partir des tuiles de votre chevalet. Vous pouvez donc prendre celui de la série de 4 présent sur la table pour le recombinaison.



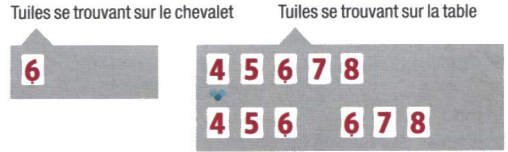
Déposer une quatrième tuile afin de pouvoir libérer celle dont vous avez besoin :

Vous pouvez ajouter le 11 bleu à la suite et ainsi récupérer le 8 bleu pour composer une série de 8.



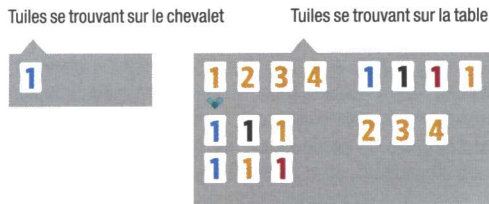
Scinder une suite :

Vous pouvez scinder une suite en créant deux suites distinctes à l'aide du 6 rouge.



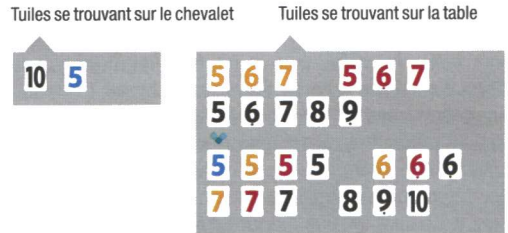
Scission multiple :

Vous pouvez composer une nouvelle série de 1 en combinant le 1 bleu de votre chevalet avec le 1 jaune de la suite et le 1 rouge de la série.



Scission multiple :

Vous pouvez réagencer les trois suites existantes en utilisant votre 10 pour scinder la suite et récupérer le reste des tuiles pour former 3 séries et placer votre 5.



Jokers

Un joueur n'est pas autorisé à échanger un Joker avant ou pendant sa première pose. Par la suite, un Joker peut être remplacé par toute tuile provenant du chevalet ou d'une combinaison figurant sur la table.

Les combinaisons comportant un Joker peuvent être complétées, scindées et démantelées. Un Joker qui vient d'être échangé doit être intégré à une nouvelle combinaison lors de ce même tour.



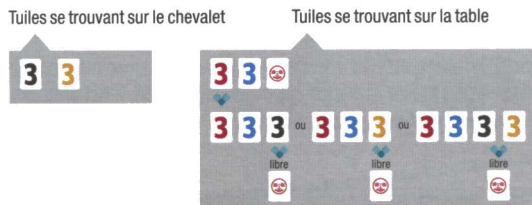
Joker Classique

Le Joker Classique peut être échangé contre une tuile affichant la même valeur et la même couleur que la tuile qu'il remplace. Dans le cas d'une série de 3 tuiles, le Joker peut être échangé contre l'une des deux couleurs manquantes.

Un Joker Classique resté sur le chevalet du joueur à l'issue de la partie coûte 30 points de pénalité.

Il existe 4 manières de libérer un Joker classique :

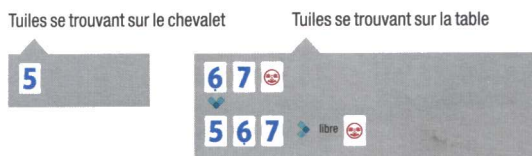
1 Vous pouvez échanger le Joker contre l'une des tuiles ou les deux tuiles de votre chevalet.



2 Vous pouvez scinder la suite pour libérer le Joker.



3 Vous pouvez ajouter le 5 bleu et libérer le Joker.



4 Vous pouvez scinder la suite en ajoutant le 1 noir à la série de 1 et le deux noir à la série des 2. Le Joker est maintenant libéré.



Jokers spéciaux

- Les Jokers spéciaux ne peuvent remplacer un Joker Classique ou tout autre type de Joker spécial.
- Pour rappel, toute combinaison sur la table doit se composer d'au minimum 3 tuiles. Vous ne pouvez jamais (pas même avec un Double Joker) composer une série ou une suite avec seulement 2 tuiles sur la table.
- Une fois joué, le Joker spécial équivaut à la valeur de la ou des tuile(s) qu'il remplace pour le comptage des points. Note : le Joker Miroir vaut zéro points.



Double Joker

Ce Joker spécial peut uniquement être utilisé en tant que Double Joker. Il doit donc remplacer 2 chiffres.

Suite

2 4 5

Série

3 3 4

Exemple :

Suite : 2 – Double Joker – 5. Le Double Joker remplace ici le 3 et le 4. Lorsqu'il est joué pour la première fois, le Double Joker prend la valeur des deux tuiles (soit 7 dans le cas présent).

Série : 3 bleu – 3 rouge – Double Joker. Le Double Joker remplace ici le 3 jaune et le 3 noir.

- Le Double Joker peut être récupéré en disposant sur la table les deux tuiles qu'il remplace ou en réagencant la combinaison afin de le libérer.
- Le Double Joker peut être utilisée à n'importe quel endroit de la combinaison : au début, au milieu ou à la fin.
- Le Double Joker ne peut être utilisé avant un 2 ou après un 12 (seul le 1 peut précéder le 2 et seul le 13 peut suivre le 12).



Joker de Changement de Couleur

Le Joker de Changement de Couleur ne peut être utilisé que dans les suites. Il permet de créer des suites bicolores.

- Lorsqu'un Joker de Changement de Couleur est utilisé dans une suite, les tuiles précédant le Joker doivent avoir une certaine couleur tandis que celles qui le suivent sont d'une autre couleur.
- Le Joker de Changement de Couleur peut être placé à la fin d'une suite, mais les tuiles suivantes devront être d'une autre couleur.

3 4 6



Joker Miroir

Le Joker Miroir est utilisé pour réaliser une combinaison en « miroir » (suite ou série).

Exemple :

Dans une suite

2 3 4 3 2

Dans une série

3 3 4 3 3

- Quand une tuile est jouée d'un côté de ce Joker, une tuile identique doit être également jouée de l'autre côté. Si une tuile est retirée d'un côté, son double doit également être retirée du côté opposé.
- Contrairement aux autres jokers, le Joker Miroir n'a pas de valeur. Il agit seulement comme un miroir. A tout moment, les tuiles des 2 côtés opposés doivent se refléter.
- Que l'on ajoute ou que l'on retire des tuiles, ce Joker spécial doit rester un Joker Miroir.
- Le Joker Miroir est idéal pour se débarrasser des doubles.

Attention : une suite ou série peut être constituée de plus d'un Joker spécial ou Joker Classique. Les suites de chiffres situées de chaque côté doivent toujours se refléter.

Exemple 1 :

4 6 6 4

Exemple 2 :

3 5 5 4 3

Limite de temps :

La limite de temps par joueur et par tour de jeu est fixée à une minute. Tout joueur dépassant la limite de temps doit piocher une tuile et passer son tour.

Combinaisons incomplètes :

Un joueur ne parvenant pas à finaliser ses combinaisons dans le temps imparti doit repositionner les tuiles telles qu'elles étaient sur la table, reprendre ses tuiles et prendre 3 tuiles de pénalité dans la pioche. Il passe ensuite son tour.

Modifier les combinaisons :

Un joueur peut modifier les combinaisons comme bon lui semble tant que les séries et les suites ainsi créées respectent les règles et qu'il ne subsiste aucune tuile isolée.

Le gagnant :

Au terme de la dernière partie, le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de matchs. En cas d'égalité, c'est le joueur totalisant le plus de points qui remporte la manche.

Comptage des points :

Dès qu'un joueur a déposé toutes ses tuiles et crié « Rummikub ! », les autres joueurs comptent la valeur des tuiles restant sur leur chevalet. Il s'agit de leurs points de pénalité individuels. Le gagnant se voit attribuer un nombre de points équivalant au total des points de pénalité des autres joueurs, mais cette fois en positif. Facile à vérifier : le nombre de points du gagnant doit être équivalent au total des points des autres joueurs.

Attention : un Joker (quel qu'il soit, même le Joker Miroir) resté sur le chevalet coûte 30 points de pénalité.

Dans le cas exceptionnel où il n'y aurait plus de tuile dans la pioche avant qu'un joueur ne crie « Rummikub ! » et où plus aucun joueur ne serait en mesure de poser une tuile, le joueur totalisant le moins de points sur son chevalet remporte la partie. Chaque joueur calcule la valeur de ses tuiles et les déduit du total de points du gagnant. Ils se voient donc attribuer un nombre de points négatif. Le total de ces scores négatifs est attribué au gagnant, en tant que score positif cette fois.

Au terme du comptage des points, les joueurs remettent toutes les tuiles sur la table et le jeu suivant commence conformément aux indications reprises sous Préparation. Outre le nombre de points, les joueurs consignent également le nombre de parties remportées par chaque joueur.

Exemple de comptage des points :

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Jeu 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Jeu 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Jeu 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Jeu 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Total de la partie :	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Stratégie :

Une partie de « Rummikub® » peut sembler lente au démarrage, mais plus les combinaisons sur la table sont nombreuses, plus les possibilités le sont également. Au début du jeu, il peut être judicieux de conserver certaines tuiles pour la suite. Une fois que les autres joueurs auront disposé leurs combinaisons sur la table, les possibilités de jeu seront plus nombreuses. Parfois, il peut s'avérer utile de conserver la quatrième tuile d'une série ou d'une suite et de n'en déposer que trois sur la table. Vous pouvez alors jouer cette dernière tuile lors du tour suivant et échapper ainsi à la pioche. Il peut également être judicieux de conserver un Joker sur votre chevalet, mais attention car vous prenez le risque qu'il vous reste sur les bras (et vous pénalise de 30 points) si un autre joueur crie « Rummikub ! ».



Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...). Photos non contractuelles, les couleurs et le contenu peuvent varier de l'illustration. Rummikub® est une marque déposée. © Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, Tous droits réservés. Fabriqué par: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israël. Fabriqué in Israël.