

- Vous ne pouvez pas former un mot qui existe déjà sur la table.
- Tous les mots qui figurent dans le dictionnaire sont autorisés sauf les abréviations, les mots étrangers et les mots contenant un trait d'union.
- Vous pouvez utiliser un dictionnaire pour vérifier l'orthographe d'un mot. Si ce mot n'est pas bien orthographié, le joueur qui l'a posé doit prendre une lettre dans la pioche.

Règles supplémentaires :

Toutes les lettres, ainsi que les jokers, valent un point. Le joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses plaques lors de son tour, double ses points.

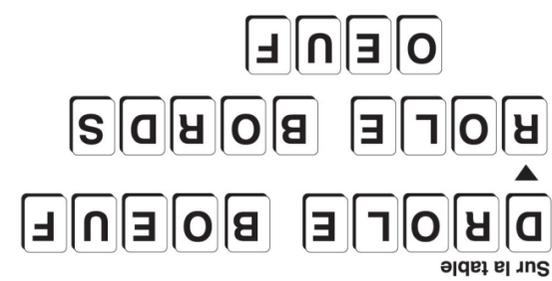
Points comptent double :

- À la fin de la partie, si un joueur a encore un joker sur sa réglette, il reçoit une pénalité de 30 points.
- Comme avec un mot normal, avec un mot contenant un joker, un joueur peut ajouter des lettres, les recombiner ou en retirer.
- Si un joueur récupère un joker provenant d'un mot sur la table, il doit le jouer dans le même tour et ne peut donc pas le poser sur sa réglette en attendant le prochain tour.
- Un joueur peut récupérer un joker posé sur la table en posant la lettre qui l'a représenté à sa place. Cette lettre peut provenir de la réglette du joueur ou de la pioche (si le joueur vient de tirer une plaque dans la pioche).
- Un joueur peut récupérer un joker posé sur la table en posant la lettre qui l'a représenté à sa place. Cette lettre peut provenir de la réglette du joueur ou de la pioche (si le joueur vient de tirer une plaque dans la pioche).
- Un joueur ne peut pas récupérer de joker sur la table avant d'avoir posé son premier mot de 6 lettres. Il peut cependant tout à fait l'utiliser pour composer ce premier mot.

Il y a 2 jokers dans le jeu.

Les jokers :

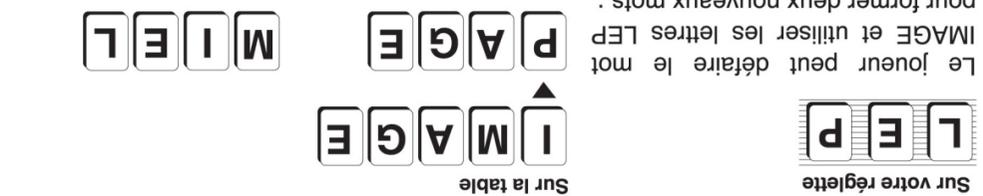
À la fin de son tour de jeu, un joueur doit avoir correctement regroupé toutes les lettres sur la table afin qu'elles forment des mots autorisés.



En recombinant les lettres des deux mots déjà posés sur la table et en y ajoutant ses propres lettres R, O et S, le joueur peut former trois nouveaux mots :



Exemple 3 :



Exemple 2 :

Le joueur peut alors former ce mot :



Exemple 1 :

C'est la partie la plus attrayante du jeu Rummikub. En effet, après avoir créé leur premier mot, les joueurs vont pouvoir utiliser les lettres des mots déjà posés sur la table pour les recombiner avec les lettres de leur support. Ils peuvent aussi bien manipuler les mots déjà posés par leur adversaires que par eux-mêmes.

Recombinaison :

Bien d'autres mots peuvent être créés avec ces lettres. Lorsque vous ne pouvez pas former de mots avec les lettres de votre réglette, regardez les mots posés sur la table : vous pourrez certainement ajouter une ou plusieurs lettres à un mot.



Avec ces lettres, vous pouvez former les mots suivants :



Exemple : vous disposez sur votre réglette des lettres suivantes :

La formation des mots au RUMMIKUB Lettres consiste à combiner les lettres de façon à créer des mots.

Formation des mots :

Stratégie :

Étant donné que le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points, rappelez-vous de :

1. Former des mots les plus longs possible en utilisant notamment des suffixes et des préfixes.
2. Utiliser dans le même tour toutes les lettres de votre support pour doubler le nombre de points que vous rapportent ces lettres.

Partie avancée :

Vous pouvez décider de donner un thème particulier à la partie : seuls les mots sur ce thème seront alors autorisés. Cela rend le jeu plus difficile et n'est conseillé qu'aux joueurs expérimentés.

Fin du jeu :

Lorsqu'il ne reste plus de lettres dans la pioche et que l'un des joueurs n'a plus de lettres sur son support, le jeu est terminé.

Le Vainqueur :

Le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Repartition des lettres :

A 8	H 2	O 7	V 2
B 2	I 9	P 2	W 1
C 3	J 1	Q 1	X 1
D 3	K 1	R 7	Y 1
E 16	L 6	S 7	Z 1
F 2	M 4	T 7	
G 2	N 7	U 7	

Rummikub®

LE RAMI DES LETTRES

RÈGLES DU JEU

2 à 4 joueurs - à partir de 7 ans.

Contenu :

112 plaques - 4 réglettes et Règles du Jeu

But du jeu :

Marquer le plus grand nombre de points en se débarrassant des lettres de sa réglette. Combiner les mots déjà composés sur la table avec vos lettres pour créer de nouveaux mots et gagner la partie !

Préparation :

1. Montez les réglettes et distribuez en une à chaque joueur.
2. Mélangez les plaques, face cachée, sur la table. Chaque joueur choisit une plaque dans la pioche et celui qui a la lettre la plus proche du "A" commence la partie (le joker ne peut pas être pris en compte). Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Chaque joueur prend 14 plaques qu'il dispose sur sa réglette. Les plaques restantes composent la pioche.
4. Une personne est désignée pour tenir les scores. Elle note sur une feuille de papier les scores pour chacun des joueurs. Nous vous recommandons de jouer avec un temps limite d'une minute pour chaque tour.

Le jeu :

- Pour débiter la partie, chaque joueur doit poser sur la table un mot d'au moins 6 lettres formé à partir des lettres de sa réglette. S'il ne peut pas créer ce mot, il tire une lettre dans la pioche et attend son prochain tour de jeu.
- Lors du premier tour, chaque joueur doit poser un nouveau mot : les mots composés sur la table ne doivent pas être modifiés.
- Dès le deuxième tour de jeu, les joueurs peuvent soit créer des mots avec les lettres de leur réglette, soit utiliser les lettres des mots constitués sur la table pour les recombiner entre elles et former de nouveaux mots. Ils peuvent créer autant de mots qu'ils le désirent.
- Pour avoir le droit de bouger les lettres des mots composés sur la table, les joueurs doivent utiliser au moins une lettre de leur réglette.
- Tout au long de la partie, les joueurs doivent toujours avoir au moins 7 lettres sur leur réglette. Si nécessaire, à la fin de leur tour respectif, les joueurs tirent autant de lettres dans la pioche qu'ils en ont besoin pour disposer des ces 7 lettres. Si un joueur vide sa réglette pendant son tour, il devra donc reprendre 7 lettres dans la pioche.
- Partie en temps limité : si un joueur ne parvient pas à poser son/ses mot(s), il devra s'assurer que tous les mots présents sur la table sont bien orthographiés avant la fin du temps imparti. S'il n'y parvient pas, les lettres qui ne forment pas de mots sont remises dans la pioche et le joueur passe son prochain tour.

