



Junior Rummikub®

pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans et plus

Avec des instructions détaillées pour les débutants et intermédiaires. Notez : quand le niveau de jeu final est atteint, l'enfant est capable de jouer au Rummikub original avec le reste de la famille

But du Jeu:

Obtenir le maximum de jetons "Bon Point" en réalisant le plus de combinaisons possibles.

Contenu:

- ★ 1 plateau de jeu
 - ★ 28 jetons "Bon point"
 - ★ 4 réglettes
 - ★ 54 plaques (dont 40 numérotées avec des animaux et 11 plaques "surprise" dont 3 jokers)
- 

Règle de Jeu simplifiée pour des joueurs plus jeunes

Cette règle permet aux tout jeunes joueurs de s'entraîner. Dans ce cas, les plaques "Surprise" et les jokers ne sont pas utilisés. Garde seulement une série complète d'animaux (n'utilise pas les plaques double) du numéro 1 à 5, dans les quatre couleurs.

Il y a 4 sortes de plaques d'animaux : Dada le singe (rouge), Pilo l'éléphant (bleu), Arni le lapin (noir), et Tuli le chat (vert).
Place le plateau de jeu au centre de la table.


Place toutes les plaques numérotées sur la table, face non visible. Une personne adulte ou un des joueurs commence la partie en retournant les plaques une par une. Il donne à haute voix le nom de l'animal, la couleur et le numéro apparaissant sur la plaque.

Les autres joueurs doivent trouver le plus rapidement possible l'emplacement de la plaque sur le plateau de jeu. Le premier qui trouve remporte un jeton "Bon point" et la plaque est posée sur le plateau. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que le plateau de jeu soit totalement rempli. Le joueur qui obtient le plus de jetons "Bon Point", remporte la partie.

Préparation du jeu pour débutant

Utilise un jeu complet d'animaux (n'utilise pas les plaques doubles) et utilise aussi toutes les plaques "Surprise" avec deux jokers.

Place le tableau au centre de la table et chaque joueur prend un support.
Place toutes les plaques numérotées sur la table, face non visible et mélange-les.
Chaque joueur prend 5 plaques et les range sur sa réglette, de façon à ce que personne ne les voit.
Les plaques restantes composent la pioche.



Comment jouer le jeu pour débutant

1. Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Pour commencer à jouer, un des joueurs doit poser au moins une combinaison de 3 plaques sur le plateau de jeu (voir paragraphe "Comment créer des combinaisons").

Comment Créer Des Combinaisons

Une combinaison est composée d'au moins 3 plaques. Il y a 2 façons de créer des combinaisons. Une combinaison est formée par :

1. une série d'au moins 3 plaques portant des chiffres consécutifs avec le même animal.
Par exemple : les plaques Dada le singe 2,3,4.



2. une série d'au moins 3 animaux différents, portant le même numéro.

Par exemple :

- plaque numéro 5 de Pilo l'éléphant (bleu)
- plaque numéro 5 de Tuli le chat (vert)
- plaque numéro 5 de Arni le lapin (noir)



Si tu as une plaque numéro 5 de Dada le singe, Tuli le chat et Pilo l'éléphant, du moment que ces plaques ne sont pas l'une à côté de l'autre sur le plateau de jeu, ils ne forment pas une série.

Lorsqu'une combinaison a été posée sur le plateau de jeu, et que c'est ton tour de jouer, tu as le choix entre 3 possibilités :

- * poser une combinaison et/ou rajouter une plaque à une série déjà posée sur le plateau de jeu, pour la compléter;
- * piocher une nouvelle plaque et terminer son tour;
- * jouer une plaque "Surprise" et terminer ton tour.

LES JETONS "BON POINT"

★ Tu as droit à un jeton "Bon Point" dans les cas suivants :

- * lorsque tu poses une combinaison sur le plateau;
- * lorsque tu poses une plaque pour compléter une combinaison sur le plateau horizontalement ou verticalement;
- * lorsque tu recouvres un joker sur le plateau par la plaque correspondante.



Utilisation du Joker

Le joker peut-être utilisé à la place de n'importe quelle plaque pour former une série. Comme il n'y a pas de numéro 6 dans le jeu, le nombre le plus élevé que le joker peut remplacer est le 5.

Pour réutiliser un joker, remplace le avec une plaque correspondante de ta réglette (tu gagnes un jeton "Bon Point") et réutilise le pour former une nouvelle série (tu gagnes un autre jeton "Bon Point").

Remarque : les jokers doivent rester sur la table.

LES PLAQUES "SURPRISE"

Il y a 3 sortes de plaques "Surprise",

Prendre au hasard une plaque de la réglette d'un de tes adversaires. Il y a 4 plaques de cette sorte.



- ★ Prendre 2 plaques de la pioche. Il y a 4 plaques de cette sorte.



- ★ Changer le sens de la partie (ce changement se fait uniquement dans une partie avec 3 ou 4 joueurs). Il y a 3 plaques de cette sorte



Lorsqu'une plaque "Surprise" a été jouée, elle doit être mise de côté et ne peut plus être réutilisée.

CONSEILS

- ★ Utilise une plaque Surprise "*prend 2 plaques de la pioche*", parce que à la fin de la partie, lorsque la pioche est vide, cette plaque ne te sera plus d'aucune utilité.
- ★ Si un autre joueur utilise la plaque Surprise "*prendre au hasard une plaque de la réglette d'un de tes adversaires*", et que ce joueur c'est toi, alors ne complète pas ta réglette avant d'avoir joué un tour.
- ★ Une plaque qui rattache deux séries, te fait gagner deux étoiles ! Les plaques qui rattachent plus que 2 séries, te font gagner autant d'étoiles que le nombre de série qu'elles ont rattachées.
- ★ Si la banque est vide, continue de jouer jusqu'à ce que le tableau soit plein. Le jeu se termine lorsque le tableau est plein, même s'il y a encore des plaques sur la réglette des joueurs. Le joueur qui a récolté le plus d'étoile lorsque le tableau est plein, gagne la partie.

Règle de jeu pour des joueurs de niveau intermédiaire

Place toutes les plaques sur la table, face non visible, mélange-les. Chaque joueur prend 6 plaques et les disposent sur sa réglette, sans que personne d'autre puisse les voir. Les plaques restantes forment la pioche. La partie est jouée sur la table sans le plateau.



comment jouer la partie de niveau intermédiaire

Le plus jeune joueur commence et essaie de placer une série sur la table. S'il n'a pas la possibilité de le faire, il doit prendre une plaque dans la pioche, à moins qu'une plaque "Surprise" soit utilisée. Le jeu se poursuit avec le joueur de droite.

Le joueur qui place des séries de plaques sur la table, gagne une étoile pour chaque nouvelle série composée. Lorsque c'est ton tour, tu peux utiliser une plaque "Surprise" ou faire les mouvements suivants :

- Faire une ou des nouvelles séries - tu gagnes un jeton "Bon Point" pour chaque nouvelle série.
- Ajouter une plaque à une série ou des séries - tu gagnes un jeton "Bon Point" pour chaque nouvelle série.
- Diviser une ou des séries, pour en former d'autres - tu gagnes un jeton "Bon Point" pour chaque nouvelle série.

Après ton tour, complète ta réglette pour avoir à nouveau 6 plaques.

Remarque : l'objectif du jeu est de former le plus de séries possible, afin de gagner le plus d'étoiles possible.

Comment utiliser le Joker

Le joker peut remplacer n'importe quel animal. Il suffit de poser ta combinaison sur le plateau de jeu avec un joker à la place de l'un des animaux qui te manque. Tu as alors droit à un jeton "Bon Point".

Si tu veux remplacer un joker sur le plateau par la plaque correspondante, tu dois le réutiliser immédiatement dans une autre série, et tu as également droit à un jeton "Bon Point". C'est le seul moment dans la partie où il peut y avoir deux mouvements de jeu dans le même tour.

LES PLAQUES "SURPRISE"

Les plaques "Surprise" sont utilisées dans le jeu pour débutants. Une fois qu'une plaque "Surprise" a été utilisée, elle ne peut plus être rejouée.

Place les plaques déjà utilisées sur le côté.

La partie est terminée lorsque la pioche est vide et que le premier joueur à n'avoir plus de plaques sur sa réglette, crie "Rummikub".

Le premier joueur à l'avoir fait, gagne un jeton "Bon Point".

Remarque : une partie est aussi terminée, quand la pioche est vide et qu'il ne reste plus que des plaques "Surprise" sur le support (alors utilise les rapidement dans le jeu). Dans ce cas, le joueur ne doit pas crier "Rummikub", et ne gagne pas un jeton "Bon Point".

Le joueur avec le plus de jeton "Bon Point" gagne la partie.

Maintenant vous êtes prêts à apprendre à jouer au Rummikub original.

