

Photo

RUMMY



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Miriam Chachamu

Design : Harnickell Design, Klaus Bender, Illustrations : Pragma Design

Photos : Jan Erik Posth

Jeu Ravensburger® n° 26 216 8

Contenu

108 cartes :

102 photos prises dans 17 capitales européennes

6 jokers

4 chevalets

Principe du jeu

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à poser toutes ses cartes. Les cartes doivent être associées par capitale ou par thème, pour pouvoir être posées. Afin de faciliter les associations, sur chaque carte figurent 2 signes : un sigle pour indiquer la capitale du pays et un symbole pour indiquer le thème.

Symboles

Thèmes



→ Palais / Parlements



→ Églises



→ Curiosités



→ Emblèmes



→ Plats typiques



→ Boîtes aux lettres

Préparation

Les joueurs décident d'abord du nombre de manches qu'ils joueront. Chacun reçoit un chevalet. Les cartes sont ensuite mélangées, face cachée, sur la table, puis chaque joueur en pioche 8 et les place sur son chevalet, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Les cartes restantes sont empilées, toujours face cachée, en 5 paquets à peu près égaux. Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est parti !

Le joueur dont c'est le tour doit piocher une carte de l'un des 5 paquets et choisit ensuite de **poser** ou **non**. Pour pouvoir poser, il faut former une combinaison de cartes dont soit les sigles, soit les symboles **correspondent**. Une combinaison doit être formée **soit d'au moins 4 cartes avec le même symbole (= Série), soit d'au moins 3 cartes avec le même sigle (= Famille)**.

Il est permis de poser plusieurs combinaisons de cartes à la fois : par exemple, deux Séries et une Famille.

Tant qu'un joueur ne peut pas poser de combinaison, il se contente de piocher une nouvelle carte à chaque tour.

Un joker remplace n'importe quelle photo. Cependant, dans une Série ou une Famille, il doit toujours y avoir plus de photos que de jokers.

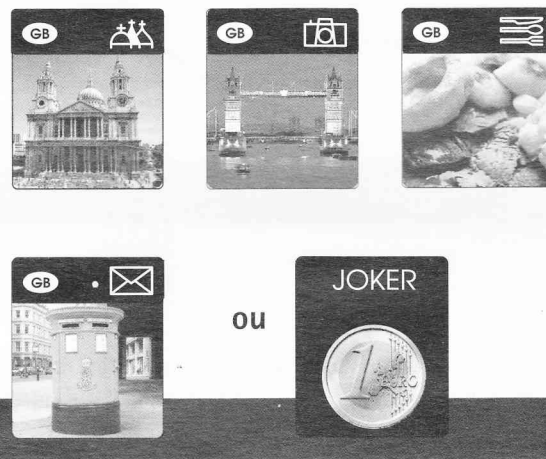
Les cartes posées sur la table peuvent être manipulées par tous les joueurs : un joueur qui a déjà posé peut donc compléter ou modifier les combinaisons.

Compléter les combinaisons

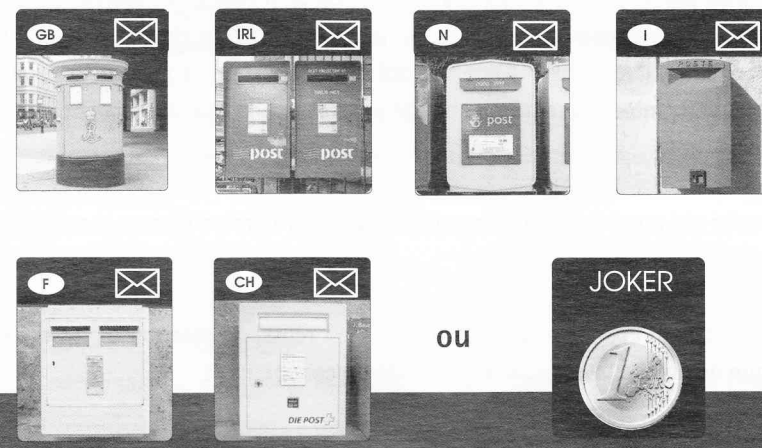
Seul le joueur qui a déjà posé au moins une Série ou une Famille a le droit de compléter une combinaison sur la table avec les cartes correspondantes. Il peut commencer juste après avoir posé sa première combinaison.

Exemples

Sur la table est posée une Famille *Londres*, composée de l'église, de la curiosité et du plat typique. Le joueur dont c'est le tour peut ajouter la boîte aux lettres de Londres, mais aussi un joker remplaçant n'importe quel thème.



Sur la table est posée une Série *Boîtes aux lettres* de Londres, Dublin, Oslo et Rome. Le joueur dont c'est le tour peut ajouter la boîte aux lettres de Paris ou de Berne, ou bien un joker.



Modifier les combinaisons

Les cartes qui composent les combinaisons déjà posées peuvent être arrangées autrement. Le joueur peut prendre toutes les cartes d'une combinaison et les utiliser pour en former de nouvelles, ou utiliser seulement une partie des cartes. Dans ce cas, il ne faut pas oublier que chaque Série doit toujours être composée au minimum de 4 cartes et chaque Famille de 3 cartes. De plus, toutes les cartes qui étaient déjà sur la table doivent y rester. Quand le joueur a terminé, les Séries et les Familles sur la table doivent être bonnes.

Exemple

Sur la table est posée une Série *Plats typiques* de Paris, Berne, Lisbonne, Berlin et Madrid. Le joueur dont c'est le tour pose l'emblème de Berlin et l'église de Berlin. Il prend le plat typique de Berlin déjà sur la table et l'ajoute à ses deux cartes pour former une nouvelle Famille *Berlin* composée du plat typique, de l'emblème et de l'église.



Remplacer un joker

Pour avoir le droit de s'emparer d'un joker sur la table, un joueur doit le remplacer par une photo dont le symbole ou le sigle correspond à la combinaison. Il peut alors placer le joker sur son chevalet ou l'utiliser dans le même tour.

Qui a gagné ?

Dès qu'un joueur réussit à poser sa dernière carte, il gagne la manche. Les autres joueurs comptent alors le nombre de cartes qui leur restent : Pour chaque photo, le joueur perd 1 point et pour chaque joker 10 points, qui sont inscrits en négatif sur la feuille de marque. Le vainqueur, lui, marque un nombre de points positifs égal à la somme des points perdus par les autres.

Le joueur qui possède le plus de points à la fin du nombre de manches fixé au début gagne la partie.

Si la pioche est épuisée avant qu'un joueur ait réussi à poser toutes ses cartes, personne ne marque de points. La manche est considérée comme nulle.