

# Règles du Rummikub

## Comment jouer au Rummikub

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à poser toutes les tuiles de son chevalet sur la table.
- **Mécanique principale** : Former des combinaisons (suites ou groupes) et manipuler celles déjà posées pour se débarrasser de ses tuiles.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui vide son chevalet crie « Rummikub ! » et remporte la manche, puis on cumule les points sur plusieurs manches.

Salut les amis ! Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble les règles du **Rummikub**. Ce jeu de tuiles est un classique absolu, un mélange malin entre réflexion et opportunisme qui plaît autant aux grands-parents qu'aux ados. Si vous aimez les jeux où il faut combiner et réarranger, un peu comme dans [Mozaïk](#), vous allez adorer. Allez, c'est parti !

## Le matériel de jeu

Dans la boîte, vous trouverez :

- 106 **tuiles** numérotées de 1 à 13 dans 4 couleurs différentes (noir, rouge, bleu et orange), chaque numéro existant en double
- 2 **jokers** (des tuiles spéciales qui peuvent remplacer n'importe quelle tuile)
- 4 **chevalets** (aussi appelés « racks ») pour poser vos tuiles à l'abri des regards

C'est tout ! Pas de dés, pas de plateau, juste vos tuiles et votre cerveau.

## Mise en place de la partie

## Préparer la table

Posez toutes les **tuiles** face cachée au centre de la table et mélangez-les bien. Un petit conseil pratique : empilez-les par groupes de 7, ça facilite la distribution et la pioche en cours de partie.

## Distribuer les tuiles

Chaque joueur pioche **14 tuiles** et les place sur son **chevalet**, de façon à ce que les autres joueurs ne les voient pas. Les tuiles restantes forment la **pioche** (aussi appelée « pool »).

## Déterminer qui commence

Chaque joueur tire une tuile au hasard dans la pioche : celui qui obtient le **nombre le plus élevé** commence. Remettez ensuite ces tuiles dans la pioche et remélangez.

Le jeu se déroule ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les combinaisons à connaître

Au Rummikub, vous devez former des **combinaisons** (on parle de « sets »). Il en existe deux types :

### Le groupe

C'est un ensemble de **3 ou 4 tuiles** portant le **même numéro** mais de **couleurs différentes**.

Par exemple : un 8 rouge, un 8 bleu et un 8 noir forment un groupe valide. Vous ne pouvez pas avoir deux tuiles de la même couleur dans un groupe.

### La suite (ou run)

C'est un ensemble de **3 tuiles ou plus** avec des **numéros consécutifs**, toutes de la **même couleur**. Par exemple : 4-5-6 en bleu, ou 9-10-11-12 en rouge. Attention, le 1 est toujours le plus petit nombre. Impossible de faire 12-13-1, le 1 ne « boucle » pas après le 13.

# Déroulement d'une manche

## Le premier posé (la mise initiale)

Avant de pouvoir jouer librement, chaque joueur doit réaliser sa **mise initiale**. Cela signifie poser sur la table une ou plusieurs combinaisons dont la **somme des valeurs atteint au minimum 30 points**. Par exemple, un groupe de 10-10-10 vaut exactement 30 points, c'est suffisant ! Pour cette première pose, vous ne pouvez utiliser que les tuiles de votre propre **chevalet**, pas celles déjà sur la table.

Si vous utilisez un **joker** dans votre mise initiale, il prend la valeur de la tuile qu'il remplace.

Tant que vous n'avez pas atteint ces 30 points, vous devez **piocher une tuile** à chaque tour et passer votre tour.

## Les tours suivants

Une fois votre mise initiale réalisée, à chaque tour vous pouvez :

- **Poser de nouvelles combinaisons** depuis votre chevalet
- **Ajouter des tuiles** de votre chevalet à des combinaisons déjà posées sur la table
- **Manipuler les combinaisons** de la table (on en reparle juste après, c'est le cœur du jeu !)

Si vous ne pouvez rien jouer (ou si vous choisissez de ne rien jouer), vous devez **piocher une tuile** dans la pioche. Votre tour s'arrête aussitôt. Et attention : une tuile que vous venez de piocher **ne peut pas être jouée au même tour**. Il faudra attendre le tour suivant.

## La limite de temps

Chaque joueur dispose d'**1 minute par tour**. Si vous dépassez ce temps, vous devez piocher une tuile et votre tour est terminé. Et si vous avez commencé à manipuler des combinaisons sur la table sans réussir à tout remettre en ordre dans le temps imparti, vous devez remettre la table comme elle était, reprendre vos tuiles, et **piocher 3 tuiles de pénalité**. Aïe !

# La manipulation des combinaisons

C'est là que le Rummikub devient vraiment palpitant ! Une fois votre mise initiale faite, vous pouvez **réarranger les combinaisons déjà posées** sur la table pour réussir à placer vos propres tuiles. La seule règle d'or : à la fin de votre tour, toutes les combinaisons sur la table doivent être **valides** et il ne doit rester **aucune tuile isolée**.

Voici les manipulations les plus courantes :

## Ajouter une tuile à une combinaison existante

Vous avez un 3 bleu sur votre chevalet et il y a une suite 4-5-6 bleu sur la table ? Posez votre 3 bleu au début pour former 3-4-5-6 bleu. Simple et efficace !

## Retirer la quatrième tuile d'un groupe

Imaginons un groupe de quatre 4 (rouge, bleu, noir, orange) sur la table. Vous pouvez prendre le 4 bleu pour compléter une suite bleue 3-4-5 depuis votre chevalet, tant que le groupe restant (trois 4 de couleurs différentes) reste valide.

## Ajouter une tuile et en récupérer une autre

Vous ajoutez un 11 bleu à la fin d'une suite bleue 8-9-10, ce qui donne 8-9-10-11. Puis vous récupérez le 8 bleu pour le combiner avec d'autres 8 de votre chevalet et former un nouveau groupe. Malin !

## Couper une suite en deux

Une suite rouge 3-4-5-6-7 est sur la table. Vous avez un 6 rouge sur votre chevalet. Vous coupez la suite en 3-4-5 rouge et 6-7 rouge, puis vous ajoutez votre 6 rouge pour obtenir deux suites valides : 3-4-5 et 6-6-7... Non, attention ! Les deux tuiles identiques ne marchent pas dans une suite. En réalité, vous utilisez votre tuile pour créer de nouvelles combinaisons viables, par exemple en répartissant les tuiles entre différentes suites et groupes existants.

## Manipulations combinées

Les joueurs expérimentés enchaînent plusieurs manipulations dans un même tour : couper des suites, déplacer des tuiles entre groupes, ajouter leurs propres tuiles. Tant que tout est **propre et valide** à la fin du tour, tout est permis. C'est un vrai casse-tête jubilatoire, un peu comme résoudre un puzzle en temps limité !

**Petite astuce** : avant de vous lancer dans une manipulation complexe, visualisez mentalement le résultat final. Rien de pire que de se retrouver coincé avec des tuiles en vrac et 3 tuiles de pénalité à piocher !

[IMAGE\_FIN]

## Les jokers

Les deux **jokers** sont des tuiles très puissantes. Un joker peut **remplacer n'importe quelle tuile** dans une combinaison. Sa couleur et son numéro deviennent ceux de la tuile manquante.

### Récupérer un joker sur la table

Bonne nouvelle : vous pouvez **récupérer un joker** posé sur la table ! Pour cela, vous devez le remplacer par la tuile (ou les tuiles) qui le rendent superflu tout en gardant la combinaison valide. Cette tuile de remplacement peut venir de votre chevalet ou de la table. Dans le cas d'un groupe de 3 tuiles, le joker peut être remplacé par une tuile de l'une ou l'autre des couleurs manquantes.

### Conditions pour récupérer un joker

Quand vous récupérez un joker, vous **devez obligatoirement le rejouer sur la table durant ce même tour** dans une nouvelle combinaison, et vous devez aussi utiliser **au moins une tuile de votre chevalet** ce tour-là. Vous ne pouvez pas garder un joker récupéré sur votre chevalet. Et vous ne pouvez pas récupérer un joker avant d'avoir réalisé votre mise initiale.

**Petit avertissement** : garder un joker sur votre chevalet est une stratégie tentante, mais si un adversaire vide son chevalet avant vous, ce joker vous coûtera **30 points de pénalité**. Pesez

bien le risque !

## Fin de manche et décompte des points

### Quand la manche se termine

Une manche prend fin quand un joueur pose sa **dernière tuile** et crie « Rummikub ! ». Si la **pioche** est épuisée et que personne ne peut plus jouer, la manche se termine aussi, et c'est le joueur avec la **plus faible valeur de tuiles** restantes sur son chevalet qui gagne cette manche.

### Calcul des scores

Les perdants additionnent la valeur de toutes les tuiles restant sur leur chevalet et notent ce total en **néгатif**. Le gagnant de la manche reçoit un score **positif** égal à la somme de tous les points négatifs des autres joueurs. Rappel : un **joker** restant sur un chevalet vaut **30 points** de pénalité.

Dans le cas où personne ne vide son chevalet (pioche épuisée), chaque joueur calcule la valeur de ses tuiles. On soustrait la valeur du gagnant (celui qui a le moins) de celle de chaque autre joueur, et le gagnant marque la somme de ces différences en positif.

Voici un exemple de tableau de score sur une manche de 3 parties :

Partie	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Partie 1	+24	-5	-16	-3
Partie 2	-6	-11	+22	-5
Partie 3	-32	-13	-2	+47
<b>Total</b>	<b>-14</b>	<b>-29</b>	<b>+4</b>	<b>+39</b>

### Structure d'une partie complète

Le nombre de **manches** dans un tour dépend du nombre de joueurs : avec 4 joueurs, un tour comprend 4 manches, avec 3 joueurs, 3 manches, et avec 2 joueurs, 2 manches. Vous pouvez bien sûr jouer autant de tours que vous le souhaitez. À la fin de tous les tours, le joueur qui a **remporté le plus de manches** est déclaré grand vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur

avec le **meilleur score total** qui l'emporte.

Après chaque manche, remettez toutes les tuiles face cachée sur la table, mélangez et redistribuez 14 tuiles par joueur pour repartir de zéro.

## Quelques astuces pour bien débuter

Le début de partie peut sembler un peu lent, le temps que chacun réalise sa mise initiale. Mais dès que les combinaisons s'accumulent sur la table, les possibilités de manipulation explosent littéralement !

- **Gardez des tuiles en réserve** : en début de partie, ne posez pas tout d'un coup. Laissez les autres ouvrir le jeu et profitez des combinaisons sur la table pour vos manipulations.
- **Conservez une quatrième tuile** : si vous avez un groupe ou une suite de 4, posez-en seulement 3. Vous aurez ainsi toujours une tuile à jouer au tour suivant sans devoir piocher.
- **Attention au joker** : le garder est puissant mais risqué (30 points de pénalité si quelqu'un finit avant vous).

Si vous cherchez d'autres jeux qui font chauffer les méninges de manière conviviale, jetez un œil aux [règles du Trio](#), un jeu de cartes malin et rapide, ou encore aux [règles de Saltfjord](#) pour un défi stratégique plus costaud. Et si vous voulez quelque chose de plus léger pour alterner, les [règles de Matchy Matchy](#) sont parfaites pour souffler entre deux parties intenses.

Maintenant vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à mélanger ces tuiles et lancer votre première partie. Amusez-vous bien et que le meilleur manipulateur gagne !