

La partie se joue avec 106 plaques, y compris les deux jokers. Les plaques sont numérotées de 1 à 13 et sont de 4 couleurs différentes (noir, rouge, bleu et jaune). Le Rummy peut se jouer à deux, trois ou quatre joueurs. Le but du jeu est d'être le premier à poser toutes ses plaques.

1. Les plaques sont posées à l'envers sur la table et mélangées. Chaque joueur pioche une plaque et le joueur qui a tiré le chiffre le plus élevé commence la partie. Le jeu se poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Toutes les plaques mélangées sont placées sur la table en tas de 7- le dernier tas de 8. Chaque joueur ramasse alors 2 tas (en tout 14 plaques) et les organise en combinaisons sur son support. Ces combinaisons peuvent consister soit en séquences d'au moins trois tuiles de la même couleur dans l'ordre numérique, mais aussi d'une série de tuiles d'égal valeur et de couleur différente.

#### Début du jeu

Quand arrive son tour, le joueur qui peut poser au moins 30 points, étale sur la table ses séries ou séquences avec les chiffres visibles. Les 30 points peuvent être constitués d'une seule séquence ou de plusieurs séquences ou séries. Si un joueur n'arrive pas à poser lorsque son tour arrive, il doit prendre une plaque dans la pioche. Le joueur suivant continue la partie jusqu'à ce que le joueur précédent soit en mesure d'étaler ses 30 points.

Quand un joker est utilisé, il remplace le nombre de points manquant.

Quand tous les joueurs ont déposé leurs 30 points ou plus sur la table, ils ont le droit de manipuler toutes les plaques étalées.

#### Manipuler

Manipuler signifie que chaque joueur a le droit de modifier les séries ou séquences posées sur la table et d'ajouter des plaques de son support à d'autres séquences ou séries.

Il a le droit de tout faire pour se débarrasser au plus vite possible de toutes ses plaques en les posant sur la table.

#### Exemples

- a) Vous ajoutez une plaque de votre support à une couleur existante : par exemple à des plaques bleues numéros 4, 5, 6 vous pouvez ajouter la numéro 7 en bleu. Ou bien à la numéro 10 en rouge, bleu ou noir vous pouvez ajouter la numéro 10 en jaune.
- b) Vous posez une plaque dans une séquence et vous en reprenez une autre pour former une autre séquence. Par exemple sur la table est étalée la séquence 8, 9, 10 en bleu. Vous avez la plaque numéro 11 en bleu, la numéro 8 en noir et la numéro 8 en jaune. Vous placez la bleue numéro 11 sur la séquence et retirez la bleue numéro 8. Vous avez alors la possibilité d'étaler une nouvelle série de plaques numéro 8 en noir, jaune et bleu.
- c) Diviser - Sur la table est posée une séquence rouge de 4, 5, 6, 7, 8. Vous avez aussi un 6 rouge, avec lequel vous pouvez scinder la séquence existante. Ainsi vous pouvez constituer deux séquences en rouge : une séquence 4, 5, 6 et une séquence 6, 7, 8.
- d) Sur la table sont posées une séquence jaune de 1, 2, 3, 4 et une série de 1, 1, 1. Vous avez un 1 bleu sur votre support. Vous pouvez alors retirer de la séquence le 1 jaune et de la série le 1 rouge et avec votre 1 bleu former une nouvelle série de 1, 1, 1. Vous pouvez manipuler et remanier toutes les séquences et toutes les séries, à condition qu'il reste toujours au moins 3 plaques dans chaque combinaison. Pour cela vous disposez selon le cas de 2 minutes.

#### Joker

Il y a 2 jokers dans le jeu, qui remplacent les points manquant dans la partie. Si un joueur possède la plaque qui vient juste d'être remplacée par le joker, il peut l'échanger. Toutefois il ne peut pas remplacer le joker sur son support, mais doit s'en servir immédiatement pour former une nouvelle série ou une nouvelle séquence. Les séries, qui comportent un joker ne peuvent pas être divisées.

Si un joueur essaie de manipuler et qu'il n'y parvient pas dans le délai imposé de 2 minutes, il est obligé de reprendre sur son support toutes les plaques qui se trouvent sur la table et qui ne font pas encore partie d'une séquence ou d'une série. Il doit piocher en plus 3 plaques comme pénalité.

#### Décompte des points

Si un joueur a placé sur la table toutes les plaques de son support, il a gagné. Les autres joueurs totalisent les points restant sur leur support. Ils inscrivent ce total en quantité négative. Un joker, qui reste sur le support compte 30 points. La somme de tous les points en moins est créditée au vainqueur.

# RUMMY

Spielanleitung  
Game Instruction  
Règle du jeu

