

CLASSIC RUMMY

Contenu du jeu :
104 tuiles, 2 jokers, 4 chevalets, 1 règle de jeu

But du jeu

Étaler le premier toutes ses tuiles sur la table en formant des combinaisons.

Préparation du jeu

Mélanger et étaler les tuiles sur la table, face cachée.

Chaque joueur dispose d'un chevalet et pioche une tuile sur la table. Le joueur obtenant la plus grande valeur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Replacer les tuiles face cachée sur la table en les mélangeant à nouveau.

Chacun pioche tour à tour 14 tuiles et les place sur son chevalet en essayant de former des combinaisons avec le plus de tuiles possible. Les tuiles restant sur la table forment la pioche. Les joueurs déterminent à l'avance le nombre de parties à jouer.

Les tuiles

L'ordre des tuiles est le suivant : A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, dans chaque couleur : noir, rouge, bleu et jaune.

VALEURS DES TUILES													
Tuiles	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J (Valet)	Q (Dame)	K (Roi)
Valeurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Les combinaisons

Les brelans : 3 tuiles de même niveau de couleurs différentes.



Les suites : 4 tuiles de même niveau de couleurs différentes.



Ex:

Les suites : au moins 3 tuiles consécutives de la même couleur. Une tuile A représente la plus petite valeur et ne peut suivre un roi.



Ex:

Déroulement du jeu

Lorsqu'un joueur obtient 30 points ou plus avec ses combinaisons, il peut donc à son tour de jeu, disposer ses tuiles sur la table et ajouter ou enlever des tuiles à n'importe quel groupe ou série de tuiles déjà jouées précédemment (cf. La réorganisation). Les points sont comptés en fonction de la valeur des tuiles en additionnant toutes les combinaisons. Pour jouer, il suffit ensuite de poser une tuile ou plusieurs sur la table en formant des combinaisons nouvelles à condition d'avoir déjà réalisé ses 30 points au cours d'un tour précédent ! Si un joueur ne peut ou préfère ne pas étaler ses tuiles, il doit piocher une tuile sur la table et l'ajouter à celles posées sur son chevalet et son tour prend fin.

Le joueur a un temps limite d'une minute. S'il dépasse ce temps imparti, il doit replacer les tuiles dans la situation précédente ; il est pénalisé et doit piocher 3 tuiles. S'il ne se souvient pas de la situation initiale, les tuiles déplacées seront ajoutées à la pioche.

En fin de partie, et dans le cas où il n'y aurait plus de tuile dans la pioche, chaque joueur tente de se débarrasser du reste de ses tuiles le premier en formant de nouvelles combinaisons.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur se débarrasse de la totalité de ses tuiles. A ce moment tous les joueurs totalisent les points de leurs tuiles posées sur leur chevalet. (Les scores : cf. Fin de la partie).