

Règle du Rummikub : comment jouer, poser ses tuiles et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Rummikub : la règle simple pour jouer sans se tromper

Le Rummikub® mélange logique, observation et petites prises de risque. Le but est simple : être le premier joueur à vider son chevalet en posant des suites ou des séries de tuiles.

Voir les règles Comprendre le joker

Réponse rapide

Au Rummikub, chaque joueur commence avec 14 tuiles. Pour poser la première fois, il faut former une ou plusieurs combinaisons totalisant au moins 30 points. Ensuite, chacun peut créer, compléter ou réorganiser des suites et des séries pour se débarrasser de toutes ses tuiles.

En bref

Réponse rapide : au Rummikub, chaque joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

106 tuiles et 4 chevalets

Objectif

Vider son chevalet

Type

Jeu de société et de réflexion

Qu'est-ce que le Rummikub ?

Le jeu du Rummikub® se rapproche du jeu du Rami, mais il se joue avec des tuiles numérotées plutôt qu'avec des cartes. C'est un jeu de société familial, accessible et stratégique, qui se joue de 2 à 4 joueurs.

Le principe est de poser ses tuiles sur la table en respectant des combinaisons précises. Plus la partie avance, plus les joueurs peuvent modifier les combinaisons déjà posées pour placer leurs propres tuiles.

? Jeu de réflexion ??????? 2 à 4 joueurs ? Suites et séries

Exemple

4 rouge, 5 rouge, 6 rouge.

Règle du Rummikub : comment jouer, poser ses tuiles et gagner



Regle.Net

Exemple

8 bleu, 8 rouge, 8 noir.

Les tuiles au Rummikub

Les tuiles colorées sont numérotées de 1 à 13. Un jeu complet contient deux séries de chaque couleur, ce qui permet de créer plusieurs combinaisons avec les mêmes valeurs. Les 2 jokers peuvent remplacer une tuile manquante dans une suite ou une série.

- Chaque joueur pioche 14 tuiles au début de la partie.
- Les tuiles restantes sont posées face cachée et forment la pioche.
- Les tuiles de chaque joueur restent cachées sur son chevalet.
- Les combinaisons posées sur la table sont visibles par tous les joueurs.

Comment commencer une partie de Rummikub ?

Au début de la partie, les tuiles sont mélangées face cachée. Chaque joueur pioche 14 tuiles et les place sur son chevalet. Pour déterminer qui commence, les joueurs peuvent piocher une tuile : celui qui obtient la valeur la plus élevée débute la partie.

Pour poser ses premières tuiles, un joueur doit créer une ou plusieurs combinaisons qui totalisent au moins 30 points. Ce total est calculé avec les valeurs indiquées sur les tuiles posées.

- Le joueur regarde son chevalet et cherche une suite ou une série valide.
- Pour sa première pose, il doit atteindre au moins 30 points.
- S'il ne peut pas poser, il pioche une tuile et passe son tour.
- Une fois sa première pose effectuée, il pourra ensuite compléter ou modifier les combinaisons sur la table. La première pose à 30 points doit être faite avec les tuiles de son chevalet. Les manipulations des combinaisons déjà posées deviennent possibles après cette première entrée dans le jeu.

Comment jouer au Rummikub après la première pose ?

Une fois qu'un joueur a réussi sa première pose, la partie devient beaucoup plus tactique. Il peut ajouter des tuiles aux combinaisons déjà posées, déplacer certaines tuiles, séparer une suite ou créer de nouvelles combinaisons, à condition que toutes les combinaisons restantes soient valides à la fin de son tour.

Il existe plusieurs façons d'utiliser les tuiles déjà posées :

- Ajouter une tuile à l'extrémité d'une suite existante.

Règle du Rummikub : comment jouer, poser ses tuiles et gagner



Regle.Net

- Compléter une série avec une tuile de la même valeur et d'une couleur différente.
- Diviser une longue suite en deux combinaisons valides.
- Retirer une tuile d'une combinaison de plus de 3 tuiles pour l'utiliser ailleurs.
- Remplacer une tuile déjà posée par une autre, si toutes les combinaisons restent correctes.

Comment utiliser le joker au Rummikub ?

Le joker remplace n'importe quelle tuile dans une suite ou une série. Si un joker est déjà posé sur la table, un joueur peut le récupérer en plaçant à sa place la tuile exacte qu'il remplaçait.

Le joker récupéré ne doit pas être gardé sur le chevalet : il doit être réutilisé immédiatement dans une nouvelle combinaison valide.

Un joker encore présent sur le chevalet en fin de manche coûte cher : il compte 30 points négatifs pour le joueur qui l'a gardé.

Exemples de combinaisons valides et interdites

Tableau récapitulatif

Situation	Valide ?	Pourquoi ?
3 bleu + 4 bleu + 5 bleu	Oui	C'est une suite de 3 tuiles consécutives de même couleur.
9 rouge + 9 noir + 9 jaune	Oui	C'est une série de même valeur avec des couleurs différentes.
6 rouge + 7 bleu + 8 rouge	Non	Une suite doit être de la même couleur.
11 bleu + 11 bleu + 11 rouge	Non	Dans une série, les couleurs doivent être différentes.
2 noir + 3 noir	Non	Une combinaison doit contenir au minimum 3 tuiles.

Comment gagner au Rummikub® ?

Règle du Rummikub : comment jouer, poser ses tuiles et gagner



Regle.Net

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à déposer toutes les tuiles de son chevalet. Dès qu'un joueur n'a plus aucune tuile, la manche s'arrête.

Pour connaître le classement final, les autres joueurs additionnent les points des tuiles restantes sur leur chevalet. Ces points sont comptés négativement pour les joueurs qui les possèdent encore. Le gagnant marque généralement la somme des points restants chez ses adversaires.

- Une tuile numérotée vaut sa valeur indiquée.
- Un joker resté sur le chevalet vaut 30 points négatifs.
- Le joueur qui vide son chevalet gagne la manche.
- Plus un joueur garde de grosses tuiles, plus son score négatif est élevé.

Erreurs fréquentes au Rummikub

Poser moins de 30 points au départ

La première pose doit atteindre au moins 30 points. Sans ce total, le joueur doit piocher et attendre un prochain tour.

Former une série avec deux couleurs identiques

Une série doit regrouper des tuiles de même valeur, mais de couleurs différentes.

Garder un joker récupéré

Un joker repris sur la table doit être rejoué immédiatement dans une combinaison valide.

Jeux proches du Rummikub

Le Rummikub plaît souvent aux joueurs qui aiment organiser, combiner et anticiper plusieurs coups. Dans le même esprit, vous pouvez aussi regarder ces règles de jeux :

Rami Scrabble La Bonne Paye Monopoly Jeu de dames Jeux de société

Questions fréquentes sur les règles du Rummikub

Combien de tuiles reçoit chaque joueur au Rummikub ?

Chaque joueur reçoit 14 tuiles au début de la partie. Les tuiles restantes sont placées face cachée pour former la pioche.

Combien faut-il de points pour commencer au Rummikub ?

Pour sa première pose, un joueur doit poser une ou plusieurs combinaisons totalisant au



moins 30 points avec les tuiles de son chevalet.

Quelle est la différence entre une suite et une série ?

Une suite regroupe au moins 3 tuiles consécutives de même couleur. Une série regroupe au moins 3 tuiles de même valeur, mais de couleurs différentes.

Peut-on récupérer un joker au Rummikub ?

Oui, un joueur peut récupérer un joker en posant la tuile exacte qu'il remplaçait. Le joker récupéré doit ensuite être rejoué immédiatement dans une combinaison valide.

Combien vaut un joker en fin de partie ?

Un joker resté sur le chevalet d'un joueur en fin de manche vaut 30 points négatifs.

Comment gagne-t-on une partie de Rummikub ?

Un joueur gagne la manche lorsqu'il pose toutes les tuiles de son chevalet. Les autres joueurs comptent alors les points des tuiles qu'ils ont encore.