

DES MOTS Rummikub®

Le célèbre jeu de lettres

Pour 2–4 joueurs à partir de 7 ans et plus

Contenu: 112 lettres, 4 supports, 1 règle de jeu

But du Jeu

A chaque tour, former le plus long mot possible pour obtenir le maximum de points.

Préparation du jeu

- 1 Les joueurs mélangent les plaques et les empilent pour former des tas de 7, face non visible.
- 2 Chaque joueur prend 14 lettres et les positionnent sur son support. Le reste des tas constitue la banque de lettres.
- 3 Une personne est responsable de relever le nom de chaque joueur sur une feuille et d'inscrire le score.

«Formation» des mots

La «Formation» est la procédure d'arranger les lettres pour former un mot: Par exemple, un joueur dispose des lettres suivantes sur son support:



Avec les lettres, le joueur peut former les mots suivants:



Les possibilités sont infinies, mais il faut avoir le coup d'oeil. Sans avoir besoin de le dire, il y a de nombreuses occasions où vous n'aurez pas la possibilité d'utiliser toutes les lettres dont vous disposez. A cet effet, observez la table de jeu et essayez de rattacher ou de rajouter vos lettres aux mots déjà posés sur la table.

La manipulation des mots

La partie la plus attrayante du jeu consiste à jouer avec les mots déjà placés sur la table en les manipulant afin d'obtenir le plus grand nombre de points. Disons que les mots suivants sont déjà placés sur la table:

Exemple 1:

sur le support:

D I S

sur la table:

P A R A I T R E

Le joueur peut rajouter les lettres D, I, S pour former le mot suivants:

D I S P A R A I T R E

Exemple 2:

sur le support:

L E P

sur la table:

I M A G E

Le joueur peut défaire le mot IMAGE et utiliser les lettres L, E, P pour former deux nouveaux mots:

P A G E M I E L

Exemple 3:

sur le support:

R O

sur la table:

D R O L E B O E U F

Le joueur dispose des lettres R et O sur son support. Les mots DROLE et BOEUF sont déjà disposés sur la table. Il peut prendre les lettres D et B de ces mots et former trois nouveaux mots:

R O L E B O R D O E U F

Comme vous pouvez le remarquer, les mots ne doivent pas nécessairement rester dans leur forme initiale. La manipulation peut s'effectuer jusqu'à ce que le joueur ait fini son tour et que les mots soient orthographiés correctement.

Limite de temps

Une limite de temps d'une minute est recommandée pour chaque tour. Le joueur qui ne respecte pas cette limite doit reprendre toutes les lettres qu'il vient de poser sur la table lors de la manipulation, sur son support. De plus, il doit prendre une lettre de pénalité dans la banque de lettres, puis laisser passer son tour.

Les Jokers

Il y a deux jokers dans le jeu. Ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre dans un mot. Le joker peut être utilisé dans l'annonce de départ qu'un joueur effectue. Chaque joueur peut reprendre un joker et le réutiliser, s'il a la possibilité de remplacer ce joker par la lettre qu'il représente. Il ne peut effectuer cette manipulation que lors de son tour.

La lettre qui remplace le joker doit toujours provenir du support du joueur et non de la table.

Lorsque le joker a été ramassé, il doit être rejoué dans le même tour comme élément d'un nouveau mot, avec des lettres provenant de son support.

Le joueur ne peut pas ramasser un joker avant d'avoir effectué l'annonce de départ de son premier mot de 6 lettres.

Un mot qui contient un joker a les mêmes caractéristiques qu'un autre mots. On peut le décomposer, prendre des lettres ou en rajouter.

Double points

Les joueurs qui arrivent à déposer toutes les lettres qui se trouvent sur leur support en un tour gagnent le double de points pour ce tour.

Le Score

Toutes les lettres ainsi que les jokers valent un point. Le score de chaque mot dépend du nombre de lettres qui le forme.

A chaque tour, le joueur peut poser autant de mots qu'il décide. Les joueurs ne marquent pas de point pour tous les mots, seulement pour le plus long mot posé sur la table lors de leur tour.

Par exemple, le joueur place les mots suivants sur la table : «EAU», «VIE», «LOURD» et «CHAMBRE». Il ne marquera que 7 points, car «CHAMBRE» est le mot le plus long et il a 7 lettres.

Le jeu

- 1 Chaque joueur prend une lettre au hasard et le joueur possédant la lettre qui se rapproche le plus du A commence.
- 2 Pour pouvoir entrer dans le jeu, chaque joueur doit poser un mot d'au moins 6 lettres. S'il ne peut pas le faire, il doit prendre une lettre supplémentaire dans la banque de lettres et attendre son prochain tour.
- 3 Après avoir présenté leur premier mot de 6 lettres, les joueurs peuvent à ce moment – là commencer à former des mots ou à les manipuler, ceci au moment de leur tour respectif. Les mots doivent être composés d'au moins 3 lettres.
- 4 Un joueur ne peut pas manipuler des mots qui se trouvent déjà sur la table sans utiliser au moins une lettre de son support. Le mot le plus long doit contenir au moins une lettre du support.
- 5 Tout au long de la partie, les joueurs doivent toujours avoir au moins 7 lettres sur leur support. Si nécessaire, à la fin de leur tour respectif, les joueurs tirent autant de lettres dans la banque qu'ils ont besoin pour disposer de ces 7 lettres. Naturellement, si un joueur épuise toutes ses lettres en un tour, il devra tirer une autre pile de 7 lettres.

Restrictions et limitations

- 1 Vous ne pouvez pas former un mot qui se trouve déjà sur la table.
- 2 Les mots qui sont acceptés sont tous ceux qui apparaissent dans un dictionnaire, excepté ceux qui sont abrégés, les mots étrangers ou les mots composés. Un dictionnaire peut être utilisé pour vérifier l'orthographe d'un mot qui est contesté.

Les lettres d'un mot qui ne peut être accepté doivent être reprises par le joueur, qui lui devra prendre une lettre de pénalité dans la banque.

Stratégie

Etant donné que le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points, rappelez-vous de:

- 1 Faire le plus long mot possible en utilisant des suffixes et préfixes.
- 2 Utiliser toutes les lettres de votre support, afin de marquer le double de points avec votre mot le plus long.

Vous pouvez...

Décider de créer un jeu avec un thème particulier. En d'autres mots, développer des mots se rapportant à un sujet spécifique. Cela rend le jeu plus difficile et n'est conseillé qu'à des joueurs expérimentés.

Fin du jeu et vainqueur

Lorsqu'il ne reste plus aucune lettre dans la banque et qu'un des joueurs n'a plus de lettre sur son support, le jeu est terminé.

La personne qui a le plus grand nombre de points est le vainqueur.

Répartition des lettres

A – 8; B – 2; C – 3; D – 3; E – 16; F – 2; G – 2; H – 2; I – 9; J – 1; K – 1;
L – 6; M – 4; N – 7; O – 7; P – 2; Q – 1; R – 7; S – 7; T – 7; U – 7; V – 2;
W – 1; X – 1; Y – 1; Z – 1; JOKERS – 2

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.



® Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1978 Hertzano, all rights reserved.
© Registered Design. Made in Israel.
© 2008 by Edition Carlit, Würtenlos