

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



RÈGLE DU JEU

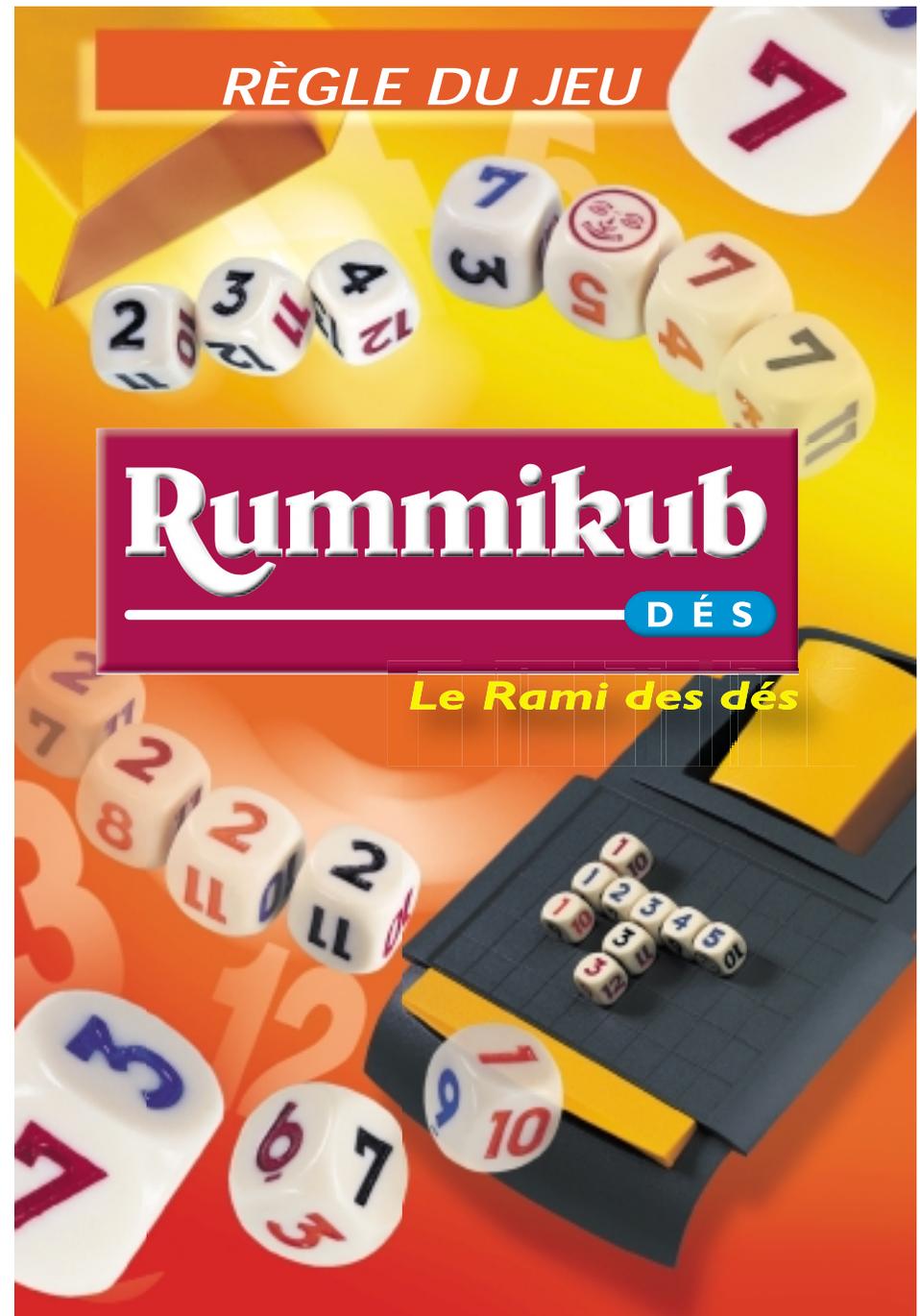
# Rummikub

DÉS

Le Rami des dés

© 1950, 1977, Hertzano, tous droits réservés.  
Rummikub est une marque déposée.  
© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. Service  
Consommateurs : ZI Lourde, 57150 Creutzwald.

15018101



# RÈGLE DU JEU



## C O N T E N U

9 dés numérotés  
1 godet  
1 support de jeu  
1 bloc de marque  
1 crayon  
Règle du jeu

## B U T D U J E U

Obtenir un maximum de points au terme d'un certain nombre de tours de jeu (en principe 6, ou plus si vous le décidez en début de partie).

## P R E P A R A T I O N

Un joueur est nommé responsable des scores. Il écrit le nom de chaque joueur en haut de la feuille de score, et notera aussi les scores au fur et à mesure de la partie. Lorsque vous jouez pour la première fois, et avant de commencer la partie, regardez bien les dés RUMMI-KUB DES : sur les 9 dés figurent au total 52 chiffres colorés (rouge, orange, noir et bleu) et 2 Jokers.

Lorsqu'un joueur a lancé les 9 dés, les chiffres apparents doivent alors être regroupés en **SERIES** ou **SUITES**.

**Une SERIE** = 3 ou 4 dés portant le même chiffre, mais dans des couleurs différentes (par exemple, le chiffre 3, dans les couleurs bleu, rouge et orange).

**Une SUITE** = 3 dés ou plus, formant une suite numérique de chiffres, de la même couleur (par exemple, les chiffres 1, 2 et 3 dans la couleur noire).

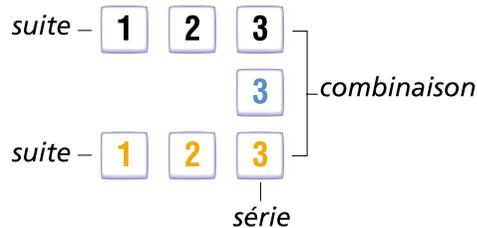
## P O U R J O U E R

Sélectionnez un dé et lancez-le chacun à votre tour. Le joueur qui obtient le chiffre le plus grand commence la partie. Lors d'un même tour, chaque joueur lance les dés trois fois.

Après son premier lancer, le joueur décide de garder certains chiffres pour former des **SERIES**, des **SUITES** ou encore des **COMBINAISONS**. Ces chiffres retenus restent sur le support de jeu.

Une **COMBINAISON** = une SERIE ou une SUITE ayant un chiffre commun servant à relier entre eux une ou plusieurs SERIES et/ou SUITES.

Exemple :



Le joueur relance alors les dés non retenus une deuxième, puis une troisième fois, pour tenter d'ajouter d'autres dés à ces SERIES ou SUITES déjà existantes. Après le second lancer, un joueur peut tout à fait changer d'idée et, au lieu de garder sur le support tous les dés déjà posés, en remettre certains dans le godet pour les rejouer. Le troisième lancer donne au joueur sa dernière chance de gagner des points supplémentaires.

## LES JOKERS

Outre les 52 faces chiffrés des dés, il existe aussi 2 Jokers. Ils peuvent remplacer n'importe quel chiffre, de n'importe quelle couleur (et quelle que soit la couleur des Jokers eux-mêmes).

Exemple :



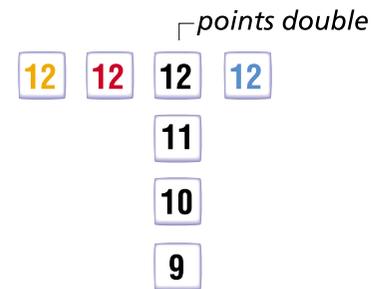
## LES POINTS

Le score obtenu grâce à une SERIE ou à une SUITE est égal au nombre de dés qui les compose.

Exemple : 5 6 7 8 = 4 points

La SUITE est composée de 4 dés : vous totalisez donc 4 points.

Le score obtenu pour une COMBINAISON est égal au nombre de dés formant des SERIES ou SUITES sachant que le dé commun compte double. Par exemple, la COMBINAISON suivante permet d'obtenir 8 points :



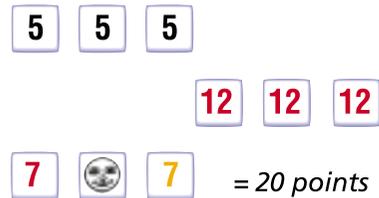
Lorsqu'un joueur utilise les 9 dés pour réaliser des COMBINAISONS, il obtiendra 15 points.

Exemple : 10 10 10 10 11 11 12 12 13 = 15 points

Lorsqu'un joueur utilise les 9 dés pour réaliser deux **SUITES** de deux couleurs, il obtiendra 20 points.  
Exemple :



Lorsqu'un joueur utilise les 9 dés pour réaliser trois **SERIES** de 3 chiffres, il obtiendra 20 points.  
Exemple :

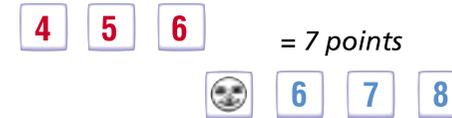


Lorsqu'un joueur utilise les 9 dés pour ne réaliser qu'une seule et même **SUITE**, il obtiendra 30 points.  
Exemple :

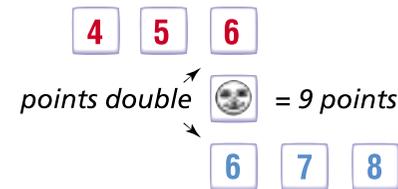


## EXEMPLE DE STRATEGIE

Observez la composition de l'exemple ci-dessous. Elle vous permet d'obtenir 7 points.



Si vous changez cette composition comme suggéré, vous obtiendrez 9 points.



## LA FEUILLE DE SCORE

A la fin du tour de chaque joueur, et lorsqu'il a réalisé son troisième lancer, son score est inscrit dans la partie claire de la colonne.

Le score «additionnel» du joueur est inscrit dans la partie ombrée : il correspond, pour chaque joueur, à l'addition des scores des tours précédents avec le dernier score tout juste obtenu.

## LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui aura accumulé le score le plus haut au terme des 6 tours de jeu.