N°: 1999

Goliath

my first Rummikub®

Posées sur la table Auf dem Tisch liegen Op tafel liggen		Pièce ajoutée par le joueur Hinzugefügt durch einen Spieler Door speler toegevoegd		Résultat Resultat Resultaat		Récompense Belohnung Beloning
Fig. 1						
		1 2 3	=	1 2 3	=	★★ ★★ 4
Fig. 2						
2 3 4 5	+	☺ 7	=	2 3 4 5 ☺ 7	=	★★ 2
6 7 8 9	+	10	=	6 7 8 9 10	=	★ 1
Fig. 3						
		6 7 ☺ 9	=	6 7 ☺ 9	=	★★ ★★★ 5
1 2 3 4	+	☺	=	1 2 3 4 ☺	=	★ 1
1 ☺ 3	+	4 5	=	1 ☺ 3 4 5	=	★★ 2

Objectif Gagner le plus grand nombre de fiches de récompense en mettant des séries sur la table ou en ajoutant des pièces à des séries existantes.

Pour 1-4 joueurs à partir de 4 ans jusqu'à 10 ans.

Contenu 10 pièces rouges; 10 pièces jaunes,; 10 pièces bleues; 10 pièces noires (toutes les pièces montent de 1 à 10); 4 jokers, 60 fiches de récompense; 4 supports, 1 règle du jeu.

Conseil pour les parents/animateurs ou animatrices:
Si vous jouez le Rummikub Junior pour la première fois avec des très jeunes enfants, il est conseillé de commencer avec le jeu d'introduction. Dans cette variante sur le "vrai" jeu, vous laisserez de côtés les supports et les jokers. Ainsi vous pourrez mieux accompagner vos enfants lorsqu'ils jouent.

Jeu d'introduction Mettez toutes les pièces sur la table, face en-dessus, pour que tous les joueurs puissent voir les chiffres. Nommez le chiffre et la couleur de votre jeton. Les autres joueurs cherchent une pièce, de la même couleur, qui précède ou qui suit au chiffre sur votre jeton. Le premier joueur à trouver et à poser une pièce correspondante, recevra 1 fiche de récompense. Ensuite tous les joueurs chercheront une pièce qui formera la première serie. L'animateur/-trice pourra maintenant expliquer aux petits joueurs ce que veut dire qu'une "série". **Série: 3 pièces au minimum, qui sont également de la même couleur et dont les chiffres se suivent.** On jouera ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces soient bien placées en séries montants de 1 à 10. Pour chaque pièce bien posée, le joueur en question recevra 1 fiche de récompense. Le joueur qui aura le plus grand nombre de fiches, gagnera la partie.

Le "vrai" jeu: pour des joueurs avancés

Préparation Distribuez à chaque joueur 1 support et 6 fiches de récompense. Les fiches restantes constitueront la Banque. Mettez toutes les pièces ainsi que les jokers sur la table, face en-dessous (de sorte que les chiffres ne soient pas visibles) et mélangez-les bien. Ces pièces-ci constitueront la pioche. Chaque joueur prend 6 pièces de la pioche, et les met sur son support de façon à les cacher de ses adversaires.

Début du jeu Le joueur le plus âgé commencera à jouer. Il essayera également de poser une/des série(s) sur la table. Si ce premier joueur ne peut ou ne veut pas poser une/des série(s) sur la table, il sera obligé de prendre une nouvelle pièce de la pioche et de payer 1 fiche à la Banque. Son tour est passé. Le deuxième joueur, suivant le sens des aiguilles d'une montre, pourra jouer.

Suite du jeu S'il n'y a pas encore une série sur la table, les joueurs qui suivent, devront essayer d'abord d'en poser une. Dès que l'on a posé une/des série(s) sur la table, le joueur suivant pourra , lors de son tour, ajouter une /des pièce(s) à la/aux série(s) posée(s) sur la table. Il sera obligé de prendre une nouvelle pièce de la pioche et de payer 1 fiche à la Banque. Son tour est passé. Le deuxième joueur, suivant le sens des aiguilles d'une montre, pourra jouer.

Récompense -Pour chaque pièce bien posée: 1 fiche de récompense. -Pour chaque série bien posée: 1 fiche de récompense en plus. -Pour avoir posé votre dernière pièce: 1 fiche de récompense en plus.

EXEMPLES

1. Vous avez posé une série de 3 pièces?—vous recevrez 4 fiches de récompense: 3 fiches pour les 3 pièces posées et une fiche de plus pour avoir posé une série (FIG. 1).
2. Vous ajoutez 3 pièces à 2 séries déjà posées sur la table?—vous recevrez 3 fiches de récompense. (FIG. 2)
3. Vous posez une série sur la table et vous ajoutez des pièces à des séries déjà posées sur la table? —Vous recevrez 1 fiche de récompense pour chaque pièce que vous avez posée sur la table ainsi qu'une fiche additionelle pour avoir posé une série. Pour les pièces que vous avez ajoutées aux autres séries, vous recevrez une fiche par pièce. (FIG. 3)

Le Joker Le joker peut remplacer n'importe quelle couleur ou chiffre. Vous pourrez utiliser plusieurs jokers dans une seule série. Vous pourrez "libérer" le joker en le remplacant par la bonne pièce et en l'utilisant tout de suite après en combinaison avec d'autres pièces sur la table. C'est aussi permis de le remettre sur votre support.!! Dans ce cas, il faut faire alors comme suit: remplacez le joker par la bonne pièce de votre support; vous ne recevez pas de fiche de récompense—cette récompense sera le joker!! Vous ré-utiliserez le joker lors des prochains tours.

Fin du jeu Si un joueur a posé toutes ses pièces sur la table, le jeu sera terminé. Ce joueur recevra la récompense usuelle d'une fiche ainsi qu'une fiche additionelle pour avoir vidé le premier son support. Les autres joueurs devront payer à la Banque une fiche pour chaque pièce qui restent sur leurs supports respectifs.

Qui gagnera? Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de fiches, gagnera. ATTENTION: Celui qui a vidé en premier son support n'est pas automatiquement le gagnant. Seulement dans le cas où tous les joueurs ont le même nombre de fiches, celui qui a terminé le jeu est en même temps gagnant.

Remarques 1. Vous voulez prendre une pièce de la pioche et il n'y en a plus? Votre tour est passé. Vous ne payez pas de fiches à la Banque et vous attendez le prochain tour. 2. Vous voulez prendre une pièce de la pioche et vous n'avez plus de fiches? Votre tour est passé. Vous attendrez le prochain tour.

Nouvelle partie Toutes les fiches sont remises dans la Banque. Toutes les pièces sont remises dans la pioche. Le gagnant de la dernière partie, commencera.