

SÉRIE NOIRE

# Rummy



DUJARDIN  
jeux 

# Rummy

**De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans**

**Le jeu comprend :**

- 106 pièces : 104 pièces numérotées de 1 à 13 de quatre couleurs différentes + 2 pièces Étoile,
- 4 supports,
- 1 sablier.

Le **RUMMY** est une variante du rami, jeu de cartes récent d'origine hongroise. Ce jeu de combinaisons qui requiert astuce et stratégie s'est beaucoup développé depuis la Seconde Guerre Mondiale.

La partie se joue généralement en plusieurs manches.

Les 104 pièces correspondent à 2 jeux de 52 cartes dont les « figures » traditionnelles (pique, cœur, carreau, trèfle) sont remplacées par 4 couleurs.

Aux honneurs – Roi, Dame et Valet – correspondent respectivement le 13, le 12 et le 11.

Chaque pièce a la valeur de son chiffre. L'Étoile vaut 25 points si elle n'est pas utilisée. Lorsqu'elle est exposée, elle peut remplacer n'importe quelle pièce et prend alors sa valeur.



## BUT DU JEU

Faire « **RUMMY** », c'est-à-dire se débarrasser de toutes ses pièces en formant des combinaisons.

## LES COMBINAISONS

**La séquence (ou « suite »)** : 3 nombres ou plus qui se suivent dans la même couleur.

**Ex** : 2, 3, 4 noir ou 7, 8, 9, 10 et 11 rouge.

**La série** : 3 pièces (Brelan) ou 4 pièces (Carré) de même valeur mais chacune de couleurs différentes.

**Ex** : Quatre « 5 » de couleurs différentes constituent un carré de « 5 ».



## PRÉPARATION

Retourner les pièces face cachée et les mélanger. Chaque joueur tire une pièce, celui qui obtient la plus petite valeur commence. Il distribue 14 pièces à chaque joueur en commençant par sa gauche. Les pièces en trop forment la pioche. Chacun range ses pièces sur son support en les cachant aux autres joueurs.

## DÉBUT DU JEU

Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 1<sup>er</sup> joueur retourne le sablier. Il peut réfléchir jusqu'à ce que son temps de jeu soit écoulé.

Il doit composer à partir de son jeu une ou plusieurs combinaisons de chiffres :

- Si, avec les combinaisons qu'il peut former, il atteint un total égal ou supérieur à 30 points, il peut déposer ses combinaisons sur la table.
- Sinon, il échange - sans la montrer - une pièce de son support contre une pièce de la pioche.

C'est alors au joueur suivant de jouer.

Au cours du jeu, n'importe quel joueur (ayant déposé ses 30 points) peut déposer ses pièces sur une combinaison déjà déposée par un adversaire. Une Étoile peut être échangée contre une autre pièce à condition qu'elle prenne sa place.

À chaque fois que vient son tour, un joueur qui a déjà exposé ses 30 points peut donc :

### SOIT :

Déposer une ou plusieurs pièces en modifiant les combinaisons déjà exposées ou déposer une ou plusieurs nouvelles combinaisons.

### SOIT :

Échanger une de ses pièces contre une pièce de la pioche.

### Note :

- L'as (= 1) vient avant le 2 et ne peut être déposé après le 13.
- Une fois exposée, l'Étoile reste toujours sur la table, dans une combinaison : elle ne peut jamais être remise sur une tablette.

## FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui a réussi à se débarrasser de toutes ses pièces le premier.

Les autres joueurs comptent les points des pièces restées sur le support. Cette somme leur sera comptée en négatif. Le gagnant marque en positif le total des sommes négatives des autres joueurs.

Lorsqu'un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses pièces en une fois, sans avoir déposé aucune combinaison au préalable, les points comptent double.

## AUTRES VERSIONS

### Les joueurs peuvent décider :

- De toujours commencer par piocher une pièce et d'en rejeter une avant de passer le tour au joueur suivant ce qui implique que pour en finir il faut aussi déposer une pièce au début.
- De toujours commencer par piocher une pièce sans en rejeter et d'avoir la possibilité de changer une pièce tant qu'un joueur n'a pas atteint le minimum requis pour commencer à déposer des combinaisons.

**Note :** Si, lorsque vient son tour, un joueur ne peut déposer aucune pièce et que la pioche est vide, il passe son tour. Si tous les joueurs sont bloqués, la partie est terminée. Chaque joueur marque en négatif le total des points des pièces qui se trouvent sur son support.

## VARIANTES

### Pour rendre la partie plus difficile, on peut :

- Jouer sans Étoile,
- Augmenter le minimum de points nécessaires pour poser la 1<sup>ère</sup> fois,
- Accepter uniquement les séries ou uniquement les séquences.

### Pour rendre la partie plus facile, on peut :

- Augmenter le temps de réflexion,
- Accepter que l'As puisse être placé avant le 2 et après le 13,
- Poser la 1<sup>ère</sup> fois sans nombre de points minimum,
- Faire des suites avec des couleurs mélangées.

Vous pouvez encore inventer bien d'autres variantes, l'important étant bien sûr que tous les joueurs soient d'accord, de préférence avant le début du jeu...

## EXEMPLE DE TABLEAU DE MARQUE POUR UNE PARTIE EN PLUSIEURS MANCHES

Joueurs	A	B	C	D
1 <sup>ère</sup> manche	-10	-5	+23	-8
2 <sup>ème</sup> manche	-3	+18	-9	-6
3 <sup>ème</sup> manche	-12	+21	-2	-7
4 <sup>ème</sup> manche	+22	-9	-10	-3
<b>TOTAL</b>	<b>-3</b>	<b>+25</b>	<b>+2</b>	<b>-24</b>

### EXEMPLES DE COMBINAISONS

*1<sup>er</sup> EXEMPLE*

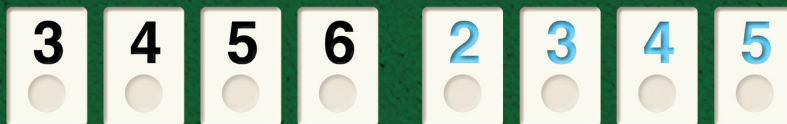
Exposé



Dans votre jeu



Combinaisons possibles



Vous gardez



## EXEMPLES DE COMBINAISONS

### 2<sup>ème</sup> EXEMPLE

Exposé



Dans votre jeu



Combinaisons possibles



Vous gardez



# Gin-Rummy

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Le GIN-RUMMY est une variante américaine de RUMMY.

**BUT DU JEU** : Être le premier à étaler son jeu en réalisant des combinaisons (suites, bréans, carrés) avec 8, 9, 10 ou 11 pièces. Contrairement au RUMMY, on ne pose pas ses combinaisons au fur et à mesure de la partie mais on étale tout d'un seul coup à la fin.

**PRÉPARATION** : Retirer les deux pièces Étoile du jeu. Retourner les pièces faces cachées et les mélanger. Chaque joueur tire une pièce : celui qui obtient la plus petite valeur commence. Il distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, 10 pièces à chaque joueur plus une au joueur qui se trouve à sa gauche. Les autres pièces forment la pioche.

**DÉBUT DU JEU** : Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a reçu 11 pièces en écarte (rejette) une, face visible.

**Le suivant peut prendre au choix :**

- L'écart (= la pièce rejetée)
- Une pièce de la pioche

**Puis il écarte une pièce.**

**Note :**

- À 2 joueurs, les pièces écartées le sont définitivement si elles n'intéressent pas l'adversaire. Elles sont retournées face cachée
- À 3 ou 4 joueurs, une pièce écartée qui n'intéresse pas le joueur suivant est replacée dans la pioche face cachée

## FIN DE LA PARTIE.

**Il existe 3 façons de terminer la partie :**

- **LE GRAND GIN** : un joueur étale une ou des combinaisons réalisées avec 11 pièces (10 pièces et la pièce qu'il vient de prendre)
- **LE PETIT GIN** : un joueur étale une ou des combinaisons réalisées avec 10 pièces donc sans avoir ni pichoche, ni pris l'écart.
- Un joueur étale une ou plusieurs combinaisons réalisées avec 8 ou 9 pièces, la somme des points de la ou des pièces restantes étant inférieure à 10.

Celui qui a étalé le Grand Gin, le Petit Gin ou 8/9 pièces en premier marque respectivement 50, 25 ou 20 points de bonus.

Le joueur suivant étale alors à son tour les combinaisons. Il peut compléter celles déjà exposées. Le dernier joueur à poser ses combinaisons est donc avantagé.

Le joueur qui totalise la plus petite somme de points restant sur son support marque 50 points. S'il y a égalité, c'est le joueur qui a posé ses pièces le premier (et donc le moins avantagé) qui marque les 50 points.

À 2 joueurs, celui qui a étalé le Grand Gin, le Petit Gin ou 8/9 pièces en premier marque respectivement 50, 25 ou 20 points de bonus.

On calcule ensuite la différence entre les points restant dans chaque main. Celui des 2 qui a le moins de points restant en main marque les points de la différence + 20 points. Si c'est le second à avoir étalé qui est le gagnant, il marque en plus un bonus de 10 points. S'il y a égalité entre les 2 joueurs, seul le 2<sup>ème</sup> joueur marque 10 points.

**Jumbodisè**  
GROUP



Retrouvez tous nos jeux sur [www.jeuxdujardin.fr](http://www.jeuxdujardin.fr)

Distribué par la société DUJARDIN  
Contact : DUJARDIN, Z.A du Port au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France.  
SAV : [sav@dujardinjeux.fr](mailto:sav@dujardinjeux.fr)

© 1986-2022 Dujardin, Tous droits réservés.

Un jeu de société édité et développé par Dujardin, Dujardin est une filiale de Jumbodisè.  
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Informations importantes, à conserver pour toute référence ultérieure.



55236

# Gin-Rummy

SÉRIE NOIRE

