

Rummy

Tile Rummy is played with a set of numbered tiles. The numbers run from 1 to 13 and there are four colours: black, red, blue and orange. There are two tiles of each number and colour plus two joker tiles, making 106 tiles in all.

Counting the points: (see *variation)

The first player who manages to play all their tiles wins. The other players add up the numbers on the tiles remaining in their racks, counting jokers as 25. They each score minus the total of their remaining tiles, and the winner scores plus the total of all the loser's tiles.

The game is played with two to four players, and the game is played clockwise. At the start, each player takes 14 tiles, which are kept on a rack so that the other players cannot see them. The remaining tiles stay face-down on the table to form the pool.

The object is to be the first to get rid of all of your tiles by melding them into combinations on the table or ending the game with the "least valuable tiles". The possible combinations are:

Groups, consisting of three or four tiles of the same number and different colours.

Runs, consists of three or more consecutive numbers of the same colour. Jokers can be used as substitutes for any numbered tile to make up a valid combination.

A turn consists of **either** drawing one tile from the pool **or** melding one or more tiles from hand by placing them on the table.

Examples

10-blue	10-yellow	10-red	= 30 pts
1-yellow	2-yellow	Joker(subs. 3-yellow)	= 28 pts
8-red	9-red	10-red	= 27 pts

The Game

The first meld made by each player must consist of one or more combinations formed entirely from that player's hand, where the total numbers of the tiles used adding up to 30 or more. The joker counts for 25.

After having placed an initial meld, (subsequent turn) a player can meld by re-arranging the tiles on the table to form new combinations provided that by the end of the turn at least one tile has been added from his hand, and all the combinations on the table are valid.

If a player as not started yet, but places all of his tiles(14) at one time, has completed combinations. This scores a bonus of 300 points if the

Hand includes 2 jokers, 400 points if the Hand includes one joker, and 500 points if the Hand has no joker.

A combination which contains a joker can have further tiles added to it, but nothing can be taken from it, nor can it be re-arranged into other melds while there is a joker in it. However, a player who has **in hand** the tile which the joker represents can substitute the real tile for the joker and then use the joker(right away) in some other combination on the table.

Because of the complexity of the possible re-arrangements, some players set a **time limit** for a turn, for example three minutes. At the end of your turn you say "pass", and the next person can play.

Incorrect combination

If a combination is re-arranged and a wrong combination is left on the table without no one noticing it before the next player begins his turn, the mistake must stay as it is, until someone with the right tiles in his hands can correct the arrangement when his turn comes.

*Variation : Tiles value:

2 à 9	= 5 pts,
10 à 13	= 10 pts each
1	= 15 pts
Joker	= when used at the first meld equals the number it represents or 25 points if left in hand at the end of the game.

Rummy

Le jeu Rummy se joue avec 106 tuiles numérotées de 1 à 13 et réparties en quatre différentes couleurs -rouge, bleu, noir et jaune (correspondant au jeu de carte traditionnel.) ainsi que 2 Jokers.

L'objectif du jeu est de jouer toutes les tuiles que vous tenez en main. Le joueur qui les élimine le premier est le gagnant. L'objectif secondaire est de compter le moins de point possible à la fin de la partie, c'est-à-dire avoir en main des tuiles de moindre valeur. (voir pointage)

Début de la partie

Rummy peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Après avoir mélangé les tuiles et les avoir placées à l'envers sur la table, chaque joueur ramasse une tuile, celui qui a le plus petit chiffre commence (les tuiles sont alors replacées dans le jeu à l'envers). Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur ramasse 14 tuiles et les place sur un support à tuiles. À chaque tour, les joueurs doivent piger ou placer une ou des tuiles sur le jeu.

Étalement initial

Après avoir sélectionné ses 14 tuiles, chaque joueur à son tour peut procéder à son étalement initial, ou piger une tuile additionnelle en attendant d'avoir un étalement initial valable. L'étalement initial doit valoir au moins 30 points acquis dans une séquence ou un ensemble composé de tuiles provenant de la main du joueur sans aucune manipulation des étalements existants. Le pointage des tuiles correspond à la valeur de chacune et le Joker vaut 25 points.

Exemples de l'étalement initial

10-bleu	10-jaune	10-rouge =30 pts
1-jaune	2-jaune	Joker(rempl. 3-jaune)=28 pts
8-rouge	9-rouge	10-rouge =27 points

Bonus: Si un joueur qui n'a pas encore fait son étalement initial réussit à étaler toutes ses tuiles d'un coup, il obtient un bonus : **300** points si son étalement comprend **2 jokers**, **400** points si son

étalement comprend **un joker**, et **500** points si son étalement ne comporte **aucun joker**.

Les **ensembles** se composent d'un groupe de 3 ou 4 tuiles, chacune d'une couleur différente et de valeur égale.

Les **séquences** se composent d'un groupe d'au moins 3 tuiles de la même couleur dans l'ordre numérique.

Manipulation: possibilité d'utiliser des tuiles provenant des jeux de table, c'est-à-dire déplacer ou modifier des étalements en autant qu'à la fin du tour, le joueur ait utilisé au moins une des ses tuiles, et que tous les étalements résultant des manipulations soient valides.

Joker : Les tuiles incluses dans un étalement incluant un Joker ne peuvent être manipulées. Le Joker sur la table ne peut être remplacé que par la tuile qu'il représente. Cette tuile doit provenir de la main d'un joueur et le joueur qui procède à cet échange doit réutiliser le Joker durant ce même tour.

Jeu sur la table

Au tour suivant l'étalement initial, les joueurs peuvent commencer à faire des jeux de table, c'est-à-dire, jouer (ajouter des tuiles) sur n'importe quel étalement fait par n'importe quel joueur ou manipuler (voir manipulation) ceux-ci pour composer de nouveaux arrangements. Si un joueur est incapable de jouer ou préfère ne pas faire un jeu de table pendant son tour, il doit piger une tuile et attendre le prochain tour pour jouer.

Exemples:

A) 10-noir 11-noir 12-noir sont sur la table représentant une séquence. Vous pouvez ajouter un 13-noir, un 9-noir ou vous pouvez ajouter un joker.

B) 6-rouge 6-bleu 6-noir sont sur la table. Vous pouvez ajouter un 6-jaune. Si plus de 3 tuiles composent un étalement initial, un joueur peut se servir des tuiles excédentaires pour faire un nouvel

étalement. La règle principale consiste à avoir à la fin de son tour des ensembles ou séquences d'au moins trois tuiles.

C) 7-rouge 8-rouge joker

9-noir 9-rouge 9-bleu 9-jaune sont sur la table. Vous avez un 9-rouge, un 4-bleu et un 5-bleu dans votre main. Vous pouvez remplacer le joker par le 9-rouge de votre main; ensuite utiliser le joker pour former un ensemble, 4-5-6-bleu. Le 9-rouge déjà sur la table ne peut être utilisé pour remplacer le joker.

Temps limité: Un joueur doit compléter son tour en moins de 3 minutes.

Pointage La valeur des tuiles correspond au pointage de chacune des tuiles et le joker vaut 25 points. Chaque joueur perdant calcule son total selon la valeur des tuiles restantes en main, ces points sont ajoutés à chacun en - moins. Et le total de tous devient le pointage du gagnant. Quand le jeu est épuisé et qu'aucun joueur n'a terminé de placer toutes ses tuiles, le jeu est terminé et les joueurs comptent leurs points. (voir * Variante)

Faux - Jeu Si un ensemble ou une séquence incorrecte est causée par l'erreur d'un joueur et que personne ne l'a remarquée avant que le prochain joueur ait commencé à jouer, l'erreur doit subsister jusqu'à ce qu'un joueur(à son tour) puisse corriger l'erreur. En attendant, l'ensemble fautif ne peut être utilisé ou modifié.

*Variante

Valeur des tuiles:

2 à 9	= 5 pts,
10 à 13	= 10 pts chaque,
1	= 15 pts
Joker	= la valeur de la tuile qu'il remplace pour l'étalement initial et 25 points pour le décompte final.