

Memo Regles.com - Rummikub

Règles du Rummikub : tuiles, chevalets, ouverture, suites, groupes, jokers, manipulation et fin de manche.

| | |
|-----------------|--|
| Joueurs | 2 à 4 joueurs |
| Age | 7 ans et + |
| Duree | 30 à 45 min |
| Materiel | Tuiles numérotées, jokers, chevalets |
| Objectif | Etre le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles en formant des combinaisons valides. |

Regle rapide

Rummikub: Etre le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles en formant des combinaisons valides. Chaque joueur pioche ses tuiles de départ et les garde cachées sur son chevalet. On pose des séries ou suites, on manipule les combinaisons existantes ou on pioche si aucun coup n'est joué. Les tuiles restantes comptent contre les joueurs ; le gagnant marque souvent la somme des pénalités adverses.

Points clés

- Une suite comporte au moins trois tuiles consécutives de même couleur.
- Une série comporte trois ou quatre tuiles de même valeur en couleurs différentes.
- L'ouverture demande souvent 30 points.
- Les jokers remplacent une tuile mais doivent rester dans une combinaison valide.
- Un joueur qui vide son chevalet annonce Rummikub.

Point a clarifier

Annoncez le seuil d'ouverture et les règles de manipulation avant la partie.

Source: Rummikub - règles - <https://rummikub.com/rules/>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.