JOKER
Le joker prend toutes les valeurs chiffrées et la couleur, aussi pour la série de démarrage du jeu. Pendant le jeu, le joker peut être échangé par tous les joueurs pour la valeur et la couleur correspondant à la série ou la rangée. Le joker échangé doit immédiatement être rejoué et ne peut donc être replacé sur la planchette. Ce joker à nouveau prend la couleur et le chiffre correspondant à la série/rangée à déposer. D'autres façons de libérer un joker sont par exemple-:

1. Sur table il y a une rangée de :
   3 bleu, **3** rouge et un **joker.** Vous pouvez déposer un **3** jaun et prendre le joker.
2. Sur table il y a une série rouge de-:
   2, 3, joker, **5, 6**. Vous pouvez déposer un **1** rouge à l'avant de la série et un **7** à l'arrière afin de pouvoir diviser la série en 2-: **1, 2, 3**, et **5, 6, 7**. Maintenant le joker est libéré et vous pouvez le prendre.
3. Sur la table il y a une série bleue de :
   6, 7 et un joker représentant le 8 bleu. Vous pouvez déplacer le joker et le placer devant le 6, afin de pouvoir placer un **4** bleu devant le joker.
4. Sur table il y a une série noire de **1, 2** et un **joke**r et 2 rangées de :
   1, 1, 1 bleu jaune et rouge, **2, 2, 2** bleu, jaune et rouge. Vous pouvez prendre le **1** de la série noire et l'ajouter à la rangée de 1 (**1, 1, 1, 1**,) et le 2 noir est ajouté à la rangée de 2 (**2, 2, 2, 2**.) Vous pouvez maintenant prendre le joker.

LIMITE DE TEMPS
Pour rendre le jeu plus passionnant, vous pouvez jouer en décidant d'une limite de temps. Chaque joueur a droit à 2 minutes pour déposer ses pièces et manipuler. Au bout de 2 minutes, il doit avoir déposer ou manipuler des séries ou rangées d'au moins 3 pièces. Si un joueur dépasse la limite de temps impartie, il doit reprendre les pièces qui ne font pas partie de séries ou de rangées et les remettre sur sa planchette. Il doit en outre prendre 3 pièces dans la cagnotte.

DECOMPTE DES POINTS
Le joueur qui a déposé en premier toutes ses pièces, gagne le jeu. Les points repris sur les pièces restantes des perdants sont comptés. (Chaque pièce est comptée en fonction du chiffre inscrit sur la pièce et un joker resté sur une planchette vaut 25 points). Le total des points des perdants est compté comme bonus sur le compte du gagnant.

Exemple de décompte des points :

	1er jeu	2ème jeu	Total
Joueur A	24	-6	18
Joueur B	-5	-11	-16
Joueur C	-16	22	6
Joueur D	-3	-5	-8

Le joueur A a gagné.

Ces règles du jeu ne constituent qu'un guide pour des heures de plaisir à jouer avec Rummikub. Les fanas de Rummikub jouent quantités de variantes du jeu, c'est pour cela qu'il y a un livret de règles du jeu détaillé. Outre ce livret de règles du jeu, vous pouvez vous procurer un bloc de score et un sablier chez votre fournisseur. Si vous avez des observations, remarques ou des suggestions, concernant le contenu, la composition, la façon de jouer ou la qualité du jeu, n'hésitez pas à nous écrire!

Rummikub XP: pour 6 joueurs, contenu 52 pièces supplémentaires, 2 joker supplémentaires , 2 planchette supplémentaires.
Pour 5 ou 6 joueurs: utilisez les 160 pièces et les règles sont les même que ci-dessous.
Pour 4 joueurs ou moins, vous avez les possibilité suivantes:
1) Retirez 1jeu complet de pièces allant 1 à 13 dans dans chaque couleurs, et 2 joker (au total 54 pieces retirées) Vous jouez à la version officielle du Rummikub.
2) Vous pouvez aussi laisser les 160 pièces, le jeu sera plus long.
3) Pour une jeu rapide, vous pouvez retirer les 52 pièces supplémentaires, mais laisser les 2 joker supplémentaires.

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
® Rummikub® is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1977 Hertzano Israel. All rights reserved.
ⓓ Registered design. Rummikub est la marque du jeu original et des plaques authentiques.
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.
Risques d'etouffement. Veuillez conserver notre adresse pour reference ulterieure. Les couleurs et les details peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Israël.
www.rummikub.com

Rummikub DIE "SABRA" METHODE

Rummikub XP, für 6 Spieler, siehe unten.

Das Spiel wird mit 106 Steinen gespielt, einschließlich 2 Joker. Jeder Stein (mit Ausnahme der beiden Joker) ist mit einer Ziffer versehen. Die Ziffern gehen von 1 bis 13 und sind in 4 verschiedenen Farben ausgeführt: Schwarz, Rot, Blau und Gelb. Man kann Rummikub mit minimal 2 und maximal 4 Spielern spielen. Ziel des einzelnen Spielers ist, seine Steine so schnell wie möglich los zu werden.

SPIELREGELN
1. Alle Steine umgekehrt auf den Tisch legen, durcheinander schieben und willkürlich je 7 aufeinander legen: das ist der Pot. Die Spieler nehmen hintereinander einen Stein vom Pot und wer die höchste Ziffer hat, darf beginnen. Nach ihm kommen, im Uhrzeigersinn, die anderen Spieler an die Reihe. Alle legen die gezogenen Steine wieder zurück in den Pot.
2. Alle Spieler nehmen jetzt 14 Steine und stellen sie auf ihr Brett. Dabei ordnen sie sie möglichst in "Serien" oder "Reihen" an.
   SERIE: eine Serie besteht aus mindestens **3 Steinen derselben Farbe mit aufeinander folgenden Ziffern.** Zum Beispiel: eine rote 8, 9 und 10. Eine Serie kann aus einer Anzahl Steine bestehen (1-13). Die 13 bildet den Abschluss jeder Serie. Nach der 13 darf keine 1 dazugelegt werden.
   REIHE: eine Reihe besteht aus mindestens **3 Steinen mit den gleichen Ziffern, die aber verschiedene Farben haben.** Zum Beispiel eine gelbe, eine rote und eine blaue 13. Eine Reihe kann höchstens aus 4 Farben bestehen, da jede Farbe nur einmal in derselben Reihe vorkommen darf.
3. Um am Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Spieler eine oder mehrere Serien bzw. eine oder mehrere Reihen (gleichviel, in welcher Kombination) auf den Tisch legen. Die Steine müssen zusammen mindestens 30 Punkte wert sein.
   Ein Spieler, der keine Beginnserie auflegen kann, muss noch einen Stein aus dem Pot nehmen. Damit ist seine Runde vorbei und der nächste Spieler ist dran. Das Spiel enthält 2 Joker, die man anstelle eines Steins, der einem in einer Serie oder eine Reihe fehlt, verwenden kann. Ein Joker, der in der Beginnserie verwendet wird, hat den Punktewert des Steins, an dessen Stelle er aufgelegt wird. Wenn ein Spieler einmal eine Beginnserie auf den Tisch gelegt hat, kann er sofort oder auch später zu jeder Serie oder Reihe, die schon auf dem Tisch liegt, einen oder mehrere Steine dazulegen, um die Serie oder Reihe zu vergrößern oder zu manipulieren. Der Spieler kann auch eine komplette Serie oder Reihe von seinem Brett nehmen und auflegen.
   Wenn ein Spieler keinen Stein, keine Reihe oder Serie auflegen kann, muss er einen Stein aus dem Pot nehmen, wonach der nächste Spieler an die Reihe kommt.

BITTE BEACHTEN:
Während des Spiels entsteht ein *gemeinsames* Feld aus Serien und Reihen. Die Spieler haben keine eigenen Serien und Reihen.

MANIPULIEREN
Man kann die Serien und Reihen folgendermaßen manipulieren:
• **Anlegen:** ein oder mehrere Steine werden vom Brett an eine Serie hinzugefügt oder eine Reihe bekommt noch eine vierte Farbe dazu (zum Beispiel: 3 + **4, 5, 6** bzw. **8, 8,** 8 + **8 ,** Abb. A).

• **Kombinieren:** am Tisch liegt eine blaue Serie aus **8, 9** und **10**. Sie haben eine blaue **11**, eine schwarze **8** und eine gelbe 8. Wenn Sie die blaue **11** zur Serie dazu legen können Sie die blaue 8 wegnehmen und eine Reihe aus **8 - 8 -** 8 auflegen (Abb. B).

• **Teilen:** auf dem Tisch liegt eine rote Serie aus **4, 5, 6, 7** und **8**. Sie haben eine rote **6** auf Ihrem Brett. Sie dürfen jetzt die Serie teilen und zwei rote Serien bilden: **4, 5, 6** und **6, 7, 8** (Abb. C).

BEISPIEL:
Folgende Serien liegen auf dem Tisch:

5, 6, 7	Gelb
5, 6, 7	Rot
5, 6, 7, 8, 9	Schwarz

Sie haben auf Ihrem Brett eine schwarze **10** und eine blaue **5**. Sie dürfen die oben genannten Serien auseinander nehmen und drei neue Reihen bilden (**5, 5, 5**), (**6,** 6, 6) (**7,** 7, 7) und eine blaue **5** einsetzen, um eine längere Reihe zu bilden (**5, 5, 5**). Die schwarze **10** können Sie bei der schwarzen **8** und **9** anlegen, (Abb. D).

JOKER
Der Joker nimmt jeden Ziffernwert und jede Farbe an, auch in der Beginnserie. Er darf während des Spiels von jedem Spieler gegen den betreffenden Wert und die richtige Farbe ausgetauscht werden. Der so gewonnene Joker muss sofort wieder im Spiel eingesetzt werden; man darf ihn also nicht auf das eigene Brett stellen. Dieser Joker nimmt dann erneut jeden gewünschten Wert und jede gewünschte Farbe an. Es gibt auch andere Methoden, um einen Joker zu bekommen. Zum Beispiel:
1. Auf dem Tisch liegt eine Reihe aus:
   blauer **3,** roter **3** und einem **Joker.** Sie dürfen eine gelbe **3** einsetzen und sich den Joker nehmen.
2. Auf dem Tisch liegt eine rote Serie aus:
   2, 3, Joker, **5, 6**. Sie können jetzt eine rote **1** davor legen und eine rote **7** dahinter, so dass Sie die Serie in 2 Serien aus **1, 2,** 3 und **5, 6, 7** teilen können. Der Joker ist nun frei und Sie können ihn wegnehmen.
3. Auf dem Tisch liegt eine blaue Serie aus:
   6, 7 und einem Joker als blauer 8. Sie dürfen den Joker umtauschen und vor die 6 legen, so dass eine blaue **4** vor den Joker passt.
4. Auf dem Tisch liegt eine schwarze Serie aus **1, 2** und einem **Joke**r und zwei Reihen aus:
   blaue, gelbe, rote **1, 1, 1** und blaue, gelbe, rote **2,** 2, **2.** Sie können von der Serie die schwarze **1** wegnehmen und zur Reihe **1, 1, 1, 1** legen und die schwarze 2 zur Reihe **2, 2,** 2, **2** dazulegen. Jetzt können Sie sich den Joker nehmen.

SPIELZEIT
Um das Spiel noch spannender zu machen, können Sie eine bestimmte Spielzeit festsetzen. Jeder Spieler hat 2 Minuten Zeit, um anzulegen oder zu manipulieren. Nach 2 Minuten müssen auf dem Tisch Reihen und/oder Serien von minimal 3 Steinen liegen. Wenn ein Spieler die 2 Minuten überschreitet, müssen die Steine, die nicht zu den Reihen bzw. Serien gehören, auf das Brett zurückgenommen werden. Außerdem muss dieser Spieler 3 Strafsteine abheben.

PUNKTEWERTUNG
Der Spieler, der zuerst alle Steine los ist, gewinnt das Spiel. Den Verlierern werden die Ziffernwerte ihrer nicht benutzten Steine als Strafpunkte angerechnet. (Jeder Stein wird mit dem darauf stehenden Ziffernwert berechnet; ein Joker auf dem Brett zählt 25 Punkte). Dem Gewinner wird die Gesamtzahl der Strafpunkte als Pluspunkte berechnet.

BEISPIEL Punktewertung:

	1. Spiel	2. Spiel	Total
Spieler A	24	-6	18
Spieler B	-5	-11	-16
Spieler C	-16	22	6
Spieler D	-3	-5	-8

Spieler A hat gewonnen.

Diese Spielregeln sind nur ein Leitfaden für das Spielvergnügen mit Rummikub. Rummikub-Liebhaber spielen verschiedene Varianten des Spiels. Aus diesem Grund gibt es auch ein umfassenderes Buch mit Spielregeln. Außer diesem Buch können Sie beim Lieferanten des Spiels auch einen Score-Block und eine Sanduhr beziehen. Sollten Sie Anmerkungen zu diesem Spiel haben oder Ideen in Bezug auf dessen Inhalt, Zusammenstellung, Spielweise oder Qualität, dann schreiben Sie uns bitte!

Rummikub XP; für 6 Spieler, enthält 52 extra Steinen, 2 extra Joker, 2 extra Aufstellbrettchen
Für 5 oder 6 Spieler: alle 160 Steien verwenden und die Spielregeln sind gleich wie oben erwähnt.
Für 4 Spieler oder weniger gibt es die folgenden Möglichkeiten:
1) Entfernen sie einmahl die Steine 1 – 13 von jede von den 4 Farben, und 2 Joker (total 54 Steine entfernen). Sie spielen jetzt die offizielle Version des Rummikub Spiels.
2) Sie können auch alle 160 Steine im Spiel behalten, die Spieldauer wird länger.
3) Für eine kurze Spieldauer, können Sie auch nur die 52 extra Steine entfernen, aber die 2 extra Joker im Spiel behalten.

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
® Rummikub® is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1977 Hertzano Israel. All rights reserved.
ⓓ Registered design. Rummikub ist der eingetragene Markenname des Original-Spiels.
Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr.
Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in Israël.
www.rummikub.com

#50400-12-0808
1600-0236-0091 25.09.08

Afbeelding / Figure / Abbildung A

Stenen op het plankje
Pièces sur la planchette
Steine auf das Brett

Stenen op tafel
Pièces sur la table
Steine auf den Tisch

Afbeelding / Figure / Abbildung B

Afbeelding / Figure / Abbildung C

Afbeelding / Figure / Abbildung D

Rummikub DE "SABRA" MANIER

Rummikub XP, voor 6 spelers, zie onderaan.

Het spel wordt gespeeld met 106 stenen, inclusief 2 jokers. Elke steen (m.u.v. de 2 jokers) is voorzien van een cijfer. Deze cijfers lopen van 1 tot en met 13 in 4 verschillende kleuren: zwart, rood, blauw en geel. Rummikub kan worden gespeeld met minimaal 2 en maximaal 4 spelers. Het is de bedoeling dat de spelers zo snel mogelijk al hun stenen kwijtraken.

SPELREGELS

1. Alle stenen worden omgekeerd op tafel gelegd, door elkaar geschud en willekeurig neergelegd in stapeltjes van 7; dit is de pot. De spelers pakken om de beurt één steen en degene die het hoogste cijfer heeft, mag beginnen. De andere spelers zijn hierna een voor een met de klok mee aan de beurt. Leg de gepakte stenen terug in de pot.
2. Alle spelers nemen vervolgens 14 stenen en zetten die op hun plankje, zoveel mogelijk gerangschikt in "series" of "rijtjes"
   SERIE: een serie bestaat uit minimaal **3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers.** Bijvoorbeeld een rode 8, 9 en 10. Een serie kan uit een aantal stenen bestaan (1-13). De 13 vormt de afsluiting van iedere serie. Na 13 mag geen 1 aangelegd worden.
   RIJTJE: een rijtje bestaat uit minimaal **3 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren**. Bijvoorbeeld de gele, rode en blauwe 13. Een rijtje kan uit maximaal 4 kleuren bestaan omdat elke kleur slechts eenmaal in hetzelfde rijtje mag voorkomen.
3. Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series *en/of* één of meer rijtjes (van welke combinatie dan ook) op tafel leggen met een totale puntenwaarde van ten minste 30 punten.
   Een speler die geen beginserie op tafel kan leggen moet een steen uit de pot pakken. Daarmee is z'n beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Het spel bevat 2 jokers die kunnen worden gebruikt in plaats van een steen die in een serie of een rijtje ontbreekt. Een joker die in de beginserie wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Als een speler eenmaal een beginserie op tafel heeft gelegd, dan kan deze speler direct of later één of meer stenen aanleggen bij elke serie of rij die al op tafel ligt om deze groter te maken of om te manipuleren. De speler kan ook een complete serie of rij van het plankje nemen en op tafel leggen.
   Kan of wil een speler geen steen, serie of rijtje kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen waarna de volgende speler aan de beurt is.

LET OP:
Er ontstaat een gemeenschappelijk veld van series en rijtjes, dus niet voor elke speler apart.

MANIPULEREN
Series en rijtjes kunnen als volgt gemanipuleerd worden:
• **Aanleggen:** er wordt/worden één of meer stenen van het plankje aan een serie toegevoegd, of de vierde kleur aan een rijtje (bijvoorbeeld: 3 + 4, 5, 6 en/of **8, 8, 8 + 8.** Zie afb. A).

• **Combineren:** op tafel ligt een blauwe serie van 8, 9 en 10. U heeft een blauwe 11, een zwarte **8** en een gele 8. Door het toevoegen van de blauwe 11 aan de serie kunt u de blauwe 8 wegnemen en een rijtje van **8 - 8 -** 8 op tafel leggen. Zie afb. B

• **Splitsen:** er ligt een rode serie van 4, 5, 6, 7 en 8 op tafel. U heeft een rode 6 op uw plankje. U mag nu de serie splitsen en twee rode series vormen van 4, 5, 6 en een serie van 6, 7, 8. Zie afb. C.

Voorbeeld:
De volgende series liggen op tafel:

5, 6, 7	geel
5, 6, 7	rood
5, 6, 7, 8, 9	zwart

U heeft op uw plankje een zwarte **10** en een blauwe 5. U mag de bovengenoemde series uit elkaar halen en drie nieuwe rijtjes vormen (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7**, 7, 7) en een blauwe 5 inzetten om een groter rijtje te vormen (**5, 5, 5, 5**). De zwarte **10** kunt u aanleggen bij de zwarte **8** en **9.** Zie afb. D.

JOKER
De joker neemt iedere cijferwaarde en elke kleur aan, ook in de beginserie. De joker kan gedurende het spel door iedere speler verwisseld worden voor de desbetreffende waarde en kleur. De ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden en mag dus niet teruggenomen worden op het plankje. Deze joker neemt dan opnieuw elke gewenste cijferwaarde en kleur aan. Andere manieren om de joker vrij te krijgen zijn bijvoorbeeld:

1. Op tafel ligt een rij van:
   blauwe **3,** rode 3 en een **joker.** U mag een gele 3 inzetten en de joker pakken.
2. Op tafel ligt een rode serie van:
   2, 3, joker, **5, 6.** U mag er een rode 1 vóór leggen en een rode **7** erachter zodat u de serie kunt splitsen in 2 series van **1, 2, 3,** en **5, 6, 7.** Nu is de joker vrij en kunt u hem pakken.
3. Op tafel ligt een blauwe serie van:
   6, 7 en een joker als blauwe 8. U mag de joker verplaatsen en vóór de 6 leggen, zodat er een blauwe **4** voor de joker kan.
4. Op tafel liggen een zwarte serie van **1, 2** en een **joker** en 2 rijtjes van:
   blauwe, gele, rode **1**, 1, **1** en blauwe, gele en rode **2, 2, 2.** U kunt van de serie de zwarte **1** wegpakken en aan het rijtje enen leggen **1, 1,** 1, **1**, en de zwarte 2 bij de tweeën **2, 2,** 2, **2.** U kunt nu de joker pakken.

TIJDSLIMIET
Om het spel nog spannender te maken kunt u spelen met een tijdslimiet. Iedere speler heeft 2 minuten de tijd om aan te leggen en te manipuleren. Na 2 minuten moeten er op de tafel wel rijtjes en/of series van minimaal 3 stenen liggen. Als een speler de 2 minuten overschrijdt, dan moeten de stenen die geen deel uitmaken van rijtjes en/of series teruggenomen worden op het plankje. Bovendien moet deze speler 3 strafstenen pakken.

PUNTENTELLING
De speler die het eerst al zijn/haar stenen kwijt is, wint het spel. De verliezers krijgen de cijferwaarde van hun niet-gebruikte stenen als strafpunten berekend. (Iedere steen wordt berekend met de cijferwaarde die erop staat en een joker op het plankje telt voor 25 punten). De winnaar krijgt het totaal van de strafpunten als pluspunten berekend.

Voorbeeld puntentelling:

	1e spel	2e spel	Totaal
Speler A	24	-6	18
Speler B	-5	-11	-16
Speler C	-16	22	6
Speler D	-3	-5	-8

Speler A heeft gewonnen.

Deze spelregels vormen slechts een handleiding voor uw speelplezier met Rummikub. Er worden door Rummikub-fans verschillende varianten van het spel gespeeld en daarom bestaat er ook een uitgebreider spelregelboek. Behalve dit Rummikub spelregelboek zijn er een scorebloc en een zandloper verkrijgbaar bij uw spellenleverancier. Mocht u op- of aanmerkingen hebben of heeft u ideeën met betrekking tot inhoud, samenstelling, speelwijze of kwaliteit van het spel, schrijf ons dan gerust!

Rummikub XP; voor 6 spelers, bevat 52 extra stenen, 2 extra jokers, 2 extra opzetplankjes.
Voor 5 of 6 spelers: alle 160 stenen gebruiken en de spelregels zijn hetzelfde als boven vermeld.
Voor 4 personen of minder zijn er de volgende mogelijkheden:
1) Verwijder de stenen 1 t/m 13 in elk van de 4 kleuren, plus 2 jokers (totaal 54 stenen verwijderd). U speelt dan de officiële versie van het Rummikub spel.
2) U kunt echter alle 160 stenen in het spel laten, waardoor de speelduur langer zal worden.
3) Voor een vlot speelverloop kunt u ook alleen de boven genoemde 52 extra stenen verwijderen en de 2 extra jokers in het spel laten.

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
® Rummikub® is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1977 Hertzano Israel. All rights reserved.
ⓘ Registered design. Rummikub is de merknaam van het originele, authentieke spel.
Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden.
Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken.
Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.
www.goliathgames.com. Made in Israël.
www.rummikub.com

Rummikub A LA FAÇON "SABRA-»

Rummikub XP, pour 6 joueurs, voir au bas

Le jeu se joue avec 106 pièces, 2 jokers compris. Chaque pièce (à l'exception des 2 jokers) porte un chiffre. Ces chiffres vont de 1 à 13 en quatre couleurs différentes-: noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défassent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

REGLES DU JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celui qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remet la pièce tirée dans la cagnotte.
2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en «-séries-» ou en «-rangées-»
   SÉRIE: une série est composée d'au moins **3 pièces de la même couleur en une succession chiffrée croissante**. Par exemple-: rouge, 8, 9 et 10. Une série peut être composée d'un nombre de pièces (1-13). Le 13 est la pièce qui clôture une série. Après le 13 on ne peut plus placer de 1.
   RANGÉE : une rangée est composée d'un maximum de **3 pièces de la même valeur chiffrée, mais de couleurs différentes**. Par exemple les chiffres 13 en jaune, rouge et bleu. Une rangée peut être composée au maximum de 4 couleurs parce qu'une couleur ne peut se retrouver qu'une seule fois dans la même rangée.
3. Pour démarrer le jeu, un joueur doit déposer sur la table une ou plusieurs série(s) *et/ou* rangée(s) (quelle que soit la combinaison), représentant ensemble un total de 30 points minimum.
   Si un joueur qui ne peut pas déposer une série de démarrage du jeu, il doit prendre une pièce dans la cagnotte.
   Il passe son tour et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le jeu compte 2 jokers qui peuvent être utilisés à la place de la carte manquante pour constituer une série ou une rangée. Le joker utilisé dans une série de démarrage du jeu a la valeur de la pièce qu'il remplace. Lorsqu'un joueur a déposé une série/rangée de démarrage sur la table, il peut directement ou plus tard ajouter une ou plusieurs pièces à la série/rangée de démarrage pour la compléter ou pour manipuler. Le joueur peut aussi prendre une série ou rangée complète de sa planchette et la déposer sur la table.
   Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défaire d'une pièce, série ou rangée, il doit alors prendre une pièce dans la cagnotte et perd ainsi son tour, c'est donc au tour du joueur suivant.

ATTENTION :
En jouant, vous créez un champ commun de séries et rangées, il ne faut donc pas déposer les pièces séparément pour chaque joueur.
MANIPULER
Les séries et rangées peuvent être manipulées comme suit-:-
• **Construire-:** une ou plusieurs pièce(s) est/sont retirée(s) de la planchette et ajoutée(s) à une série ou la quatrième couleur est ajoutée à une rangée (par exemple-: 3 + 4, 5 ,6 en/of **8, 8, 8 + 8.** Fig. A)

• **Combiner:** sur la table il y a une série bleue de **8, 9 et 10.** Vous possédez un **11** bleu , un **8** noir et un 8 jaune. En ajoutant le **11** bleu à la série, vous pouvez enlever le **8** bleu et déposer sur la table une rangée de **8 - 8 -** 8 (Fig.B).

• **Diviser :** il y a sur la table une série rouge de **4, 5, 6, 7** et **8.** Vous avez un **6** rouge sur votre planchette. Vous pouvez maintenant diviser la série et constituer deux séries rouges, la première **4, 5, 6** et la deuxième **6, 7, 8** (Fig.C).

Exemple :
Sur la table il y a les séries suivantes-:

5, 6, 7	jaune
5, 6, 7	rouge
5, 6, 7, 8, 9	noir

Sur la planchette vous avez un **10** noir et un **5** bleu. Vous pouvez défaire les séries ci-dessus et composer trois nouvelles rangées (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7**, 7, 7) et ajouter un **5** bleu pour faire une plus grande rangée (**5, 5, 5, 5**). Vous pouvez ajouter le **10** noir près des cartes noires **8** et **9** (Fig. D).