

SOCIÉTÉ

Rummikub : règles complètes (pose de 30, suites, groupes, joker)

Mis à jour le 13 juillet 2026

106 tuiles, pose initiale de 30 points, suites et groupes, manipulation du tableau et joker : le guide complet du Rummikub.

Le Rummikub est un jeu de combinaisons où l'on manipule des tuiles numérotées pour former des suites et des groupes, à la manière du rami mais avec des jetons plutôt que des cartes. Chaque joueur pioche ses tuiles sur un chevalet, doit d'abord réaliser une pose initiale d'au moins 30 points, puis peut ensuite réarranger librement toutes les combinaisons déjà posées sur la table. Le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles remporte la manche. Ce guide reprend les règles officielles du Rummikub.

Objectif et matériel Objectif : être le premier à poser toutes les tuiles de son chevalet en formant des combinaisons valides.

Matériel : 106 tuiles. On y trouve des tuiles numérotées de 1 à 13 dans quatre couleurs (rouge, bleu, noir et orange), en deux exemplaires de chaque, soit 104 tuiles, plus 2 jokers. Chaque joueur dispose d'un chevalet pour cacher ses tuiles.

Joueurs : 2 à 4. À partir de 7 ans. **Durée** : 30 à 60 minutes.

Mise en place

Retournez toutes les tuiles face cachée et mélangez : c'est la pioche.

Chaque joueur prend 14 tuiles et les range sur son chevalet, à l'abri des regards.

Le reste des tuiles demeure au centre, face cachée, pour piocher pendant la partie.

Les combinaisons Toutes les poses reposent sur deux types de combinaisons d'au moins trois tuiles :

La suite : au moins trois tuiles de même couleur qui se suivent, par exemple le 4, le 5 et le 6 rouges. Le 1 ne boucle pas sur le 13.

Le groupe : trois ou quatre tuiles du même chiffre mais de couleurs différentes, par exemple trois 8 de trois couleurs distinctes.

La pose initiale (première pose) Pour entrer dans la partie, vous devez réaliser une première pose valant au moins 30 points, en n'utilisant que les tuiles de votre chevalet, sans piocher dans les combinaisons déjà sur la table. On additionne la valeur faciale des tuiles posées (un 10 vaut 10 points). Un joker employé dans cette première pose compte pour la valeur de la tuile qu'il remplace. Tant que vous n'avez pas franchi ce seuil de 30 points, vous ne pouvez pas manipuler le tableau ni poser autre chose.

Manipuler le tableau C'est ce qui fait tout le sel du Rummikub. Une fois votre première pose effectuée, vous pouvez, à votre tour, ajouter des tuiles aux combinaisons existantes, mais aussi les casser, fusionner et

réorganiser librement pour caser vos propres tuiles. La seule contrainte : à la fin de votre tour, toutes les combinaisons présentes sur la table doivent rester valides (suites ou groupes d'au moins trois tuiles). Vous devez également avoir posé au moins une tuile venant de votre chevalet.

Si vous ne parvenez pas à jouer, ou si vous choisissez de ne pas le faire, vous piochez une tuile et votre tour s'achève.

Le joker Le joker remplace n'importe quelle tuile dans une combinaison et prend sa valeur. Vous pouvez le récupérer sur le tableau en le remplaçant par la vraie tuile qu'il représentait ; vous devez alors le rejouer immédiatement dans une nouvelle combinaison au cours du même tour. Attention : un joker resté sur votre chevalet en fin de manche coûte une lourde pénalité de 30 points.

Fin de la manche et décompte La manche s'arrête dès qu'un joueur a posé toutes ses tuiles : il crie « Rummikub » et remporte la manche. On compte alors les points des tuiles restées sur les chevalets des adversaires (valeur faciale, un joker valant 30 points).

Chaque perdant marque le total de ses tuiles restantes en points négatifs.

Le gagnant marque, en points positifs, la somme de tous ces totaux perdus par les adversaires.

On enchaîne plusieurs manches et l'on additionne les scores ; le joueur au meilleur cumul remporte la partie.

Exemple de manipulation Supposons que la table présente une suite bleue 3-4-5 et un groupe de trois 6 (rouge, bleu, noir). Vous détenez un 6 orange et un 2 bleu. Vous ajoutez votre 6 orange au groupe, qui passe à quatre tuiles, toujours valide. Puis vous glissez votre 2 bleu devant la suite bleue, qui devient 2-3-4-5. En un seul tour, vous avez posé deux tuiles en réorganisant proprement le tableau, sans jamais laisser une combinaison de moins de trois tuiles. Voilà toute la subtilité du Rummikub : le tableau est une matière que l'on remodèle.

Conseils de stratégie

Préparez votre première pose. Visez large pour dépasser les 30 points d'un coup, quitte à garder une manche de retard : une fois lancé, vous manipulez tout le tableau.

Gardez le joker pour un gros coup. Précieux, il débloque des situations impossibles ; mais ne le laissez jamais sur votre chevalet en fin de manche, sous peine de 30 points de pénalité.

Cassez les combinaisons adverses à votre profit. Réarranger le tableau vous permet de recaser vos tuiles là où personne ne l'attendait.

Ne piochez pas trop. Chaque tuile piochée alourdit votre chevalet : privilégiez une petite pose à une pioche par confort.

Surveillez les tuiles restantes. Anticipez ce que vos adversaires peuvent poser pour ne pas leur offrir la tuile qui les libère.

Variantes courantes

Avec sablier : la version classique inclut un minuteur imposant de jouer en une minute environ, ce qui accélère et tend les parties.

Pose initiale ajustée : certaines tables abaissent ou relèvent le seuil des 30 points pour varier le rythme.

Une seule manche : pour une partie rapide, le premier « Rummikub » remporte tout, sans cumul.

Erreurs fréquentes des débutants

Manipuler le tableau avant d'avoir réalisé sa pose initiale de 30 points.

Laisser sur la table une combinaison de moins de trois tuiles à la fin de son tour.

Récupérer un joker sans le rejouer aussitôt dans une nouvelle combinaison.

Compter un groupe avec deux tuiles de la même couleur, ce qui est interdit.

Oublier la pénalité de 30 points d'un joker conservé sur son chevalet.

Le vocabulaire du Rummikub Le Rummikub emprunte une partie de son lexique au rami. La tuile est le jeton numéroté de base ; le chevalet est le support qui cache vos tuiles aux adversaires. La suite et le groupe sont les deux combinaisons autorisées. La première pose (ou pose initiale) désigne votre entrée en jeu à 30 points minimum, et la manipulation est la liberté de réorganiser le tableau une fois lancé. Le joker remplace n'importe quelle tuile. Bien connaître ces mots aide à repérer instantanément les recombinaisons possibles sur la table.

FAQ : Rummikub Combien de tuiles pioche-t-on au départ ? Quatorze tuiles, rangées sur son chevalet à l'abri des regards.

Quelle est la valeur minimale de la première pose ? Trente points, calculés sur la valeur faciale des tuiles, en n'utilisant que celles de son chevalet.

Quelle différence entre une suite et un groupe ? Une suite réunit au moins trois chiffres qui se suivent dans une même couleur ; un groupe réunit trois ou quatre fois le même chiffre dans des couleurs différentes.

Comment fonctionne le joker ? Il remplace n'importe quelle tuile et en prend la valeur. On peut le récupérer en le remplaçant par la vraie tuile, à condition de le rejouer aussitôt. Gardé en main, il coûte 30 points.

Comment se termine une manche ? Dès qu'un joueur a posé toutes ses tuiles et annonce « Rummikub ». On compte alors les tuiles restantes des adversaires pour le décompte.