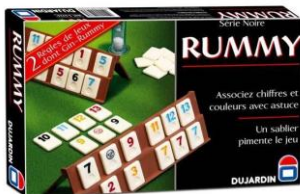


enfant aveugle

Jeu à adapter

Autre stratégie



RUMMY

Dujardin



Résumé de la règle : À son tour de jeu, on a le choix entre :
poser une combinaison de 3 tuiles minimum : suites dans une couleur, ou valeur identique de couleurs différentes
piocher une tuile

On ne commence à poser que si l'on peut marquer 40 points (chaque tuile vaut le nombre de points indiqué dessus). Ensuite, on peut compléter ou transformer les combinaisons déjà exposées. Le 1er à se débarrasser de sa dernière tuile remporte la manche et marque le nombre de points des tuiles restant à ses adversaires qui, eux, marquent leurs points en négatif.

- Distinguer les couleurs des pions en collant dans l'emplacement rond en creux des pastilles de 4 matières différentes
- Coller de l'antidérapant sur les chevalets
- Utiliser une surface d'antidérapant (ex : feuille Dycem) comme tapis de jeu