

Rummikub Investo

Une variante tactique du Rummikub pour 2 joueurs

Dans **Investo**, tout repose sur des investissements judicieux.

Pendant la partie, vous placez des tuiles dans un **pot commun**. Dès qu'une rangée complète de quatre tuiles est formée, elle devient un **Investo**.

Vous pouvez le prendre plus tard pour marquer des points - mais seulement si vous pouvez l'utiliser immédiatement sur la table.

Investo devient ainsi un jeu de timing, de prise de risque et d'anticipation :

jouez-vous vos tuiles tout de suite, ou investissez-vous d'abord dans le pot pour marquer plus tard ?

But du jeu

Essayez d'être le premier à atteindre **20 points ou plus**.

Vous marquez des points en prenant des Investos dans le pot.

Mais attention : les tuiles encore sur votre chevalet à la fin d'une manche comptent comme des pénalités.

Et les tuiles dans votre réserve rapportent des points à votre adversaire.

Termes clés

Suite : une séquence croissante d'au moins trois tuiles de la même couleur (par exemple bleu 7-8-9)

Pot : quatre rangées sur la table, chacune commençant par une tuile de base face cachée

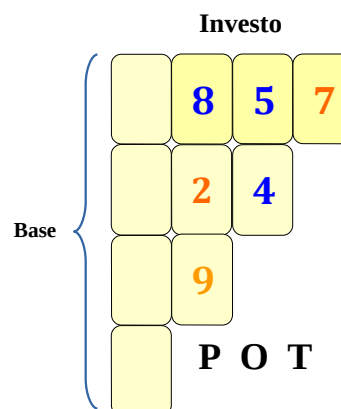
Tuile de base : la première tuile, face cachée, d'une rangée dans le pot

Investo : une rangée avec trois tuiles face visible à côté de la tuile de base

Réserve : tuiles face visible que vous placez devant vous si vous avez plus de 10 tuiles à la fin de votre tour

Mise en place

- Retirez les jokers du jeu.
- Mélangez les tuiles restantes : elles forment la pioche.
- Placez quatre tuiles face cachée entre les joueurs, en colonne.
Ce sont les tuiles de base du pot.
- Chaque joueur prend 10 tuiles de la pioche sur son chevalet.
- Distribuez les jokers face cachée. Le joker rouge commence.
Ensuite, les jokers ne jouent plus aucun rôle.



Déroulement d'un tour

Un tour comprend jusqu'à quatre étapes :

1. Prendre une tuile
2. Prendre éventuellement un Investo dans le pot
3. Poser des tuiles sur la table - nouvelle suite ou ajout à une suite
4. Placer une tuile dans le pot

Normalement, vous effectuez toujours l'étape 1 et l'étape 4.

Si vous effectuez l'étape 2, l'étape 3 suit toujours.

Étape 1. Prendre une tuile

Prenez :

- soit une tuile de la pioche,
- soit une tuile de la réserve de votre adversaire.

Étape 2 - Prendre un Investo dans le pot

Vous pouvez prendre un Investo complet dans le pot.

Condition

Au moins **l'une des trois tuiles face visible** de cet Investo doit pouvoir être posée directement sur la table à l'étape 3 :

- dans une nouvelle suite, ou
- comme tuile à ajouter à une suite existante.

Fonctionnement

- Prenez les quatre tuiles de l'Investo dans le pot.
- Mettez de côté la ou les tuiles que vous utiliserez à l'étape 3.
- Placez les autres tuiles sur votre chevalet.

Score

Un Investo pris rapporte **1 point par tuile simple**.

- La tuile de base face cachée rapporte aussi 1 point.
- Les tuiles doublées ne rapportent aucun point.

Nouvelle tuile de base

Placez immédiatement une nouvelle tuile face cachée de la pioche à l'endroit de la tuile de base retirée.

En cas de doublage

Si deux tuiles sont empilées, la tuile du dessous va à l'autre joueur.

Étape 3. Poser des tuiles sur la table

Dans cette étape, vous pouvez :

- poser une nouvelle suite,
- ajouter des tuiles à des suites existantes,
- réorganiser des suites, comme dans le Rummikub normal.

Vous pouvez aussi effectuer l'étape 3 sans avoir d'abord effectué l'étape 2.

Vous utilisez alors uniquement les tuiles déjà présentes sur votre chevalet.

Après tout déplacement ou réorganisation, il doit toujours rester des suites valides sur la table.

Si ce n'est pas le cas, vous perdez les points marqués jusque-là pendant cette manche.

Étape 4 - Placer une tuile dans le pot

Tant qu'il y a de la place dans le pot, placez à la fin de votre tour **une tuile face visible** de votre chevalet dans le pot.

Procédez ainsi :

- à côté d'une tuile de base, ou
- à côté d'une tuile déjà placée dans cette rangée.

Dès que trois tuiles face visible se trouvent à côté d'une tuile de base, cette rangée devient un **Investo**.

Lors d'un tour ultérieur, un joueur peut le prendre via l'étape 2.

Doublage

Au lieu de placer une tuile à côté d'une rangée, vous pouvez aussi, à l'étape 4, **doubler**.

Pour cela, placez une tuile :

- sur une tuile face visible déjà jouée,
- de même valeur,
- mais d'une autre couleur.

Exemple : **4 jaune sur 4 bleu**.

Après avoir doublé, prenez immédiatement **une tuile de la pioche**.

Le doublage réduit la valeur d'un Investo, car les tuiles doublées ne rapportent aucun point.

Quand le pot est plein

Quand les quatre rangées du pot contiennent un Investo, le pot est plein.

À partir de ce moment, vous ne pouvez effectuer l'étape 4 qu'en **doublant**.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas doubler et que vous avez plus de 10 tuiles sur votre chevalet, l'étape 4 est sautée.

Placez alors les tuiles en trop dans votre réserve.

La règle des dix tuiles et la réserve

À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de **10 tuiles** sur votre chevalet.

Si vous en avez davantage, placez l'excédent face visible devant vous dans votre réserve.

Si après votre tour vous avez moins de 10 tuiles sur votre chevalet et qu'il reste des tuiles dans votre réserve, vous devez les reprendre sur votre chevalet, jusqu'à un maximum de 10 tuiles.

À l'étape 1, votre adversaire peut prendre une tuile dans votre réserve au lieu d'une tuile de la pioche.

Après une manche, votre adversaire reçoit **1 point pour chaque tuile** qui se trouve encore dans votre réserve.

Fin d'une manche

Une manche se termine :

- lorsqu'un des joueurs n'a plus de tuiles, ou
- lorsque la pioche est vide.

Si la pioche est vide, le joueur qui a pris la dernière tuile termine son tour.

Les points sont alors comptés :

- chaque tuile encore sur votre chevalet vaut **1 point de pénalité**;
- chaque tuile encore dans votre réserve donne à votre adversaire **1 point**.

Vainqueur

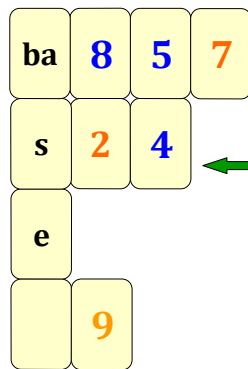
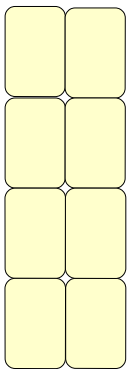
Le joueur qui a **20 points ou plus** après une manche gagne la partie.

Si les deux joueurs ont plus de 20 points, le joueur qui a le plus de points gagne.

En cas d'égalité, jouez une manche décisive.

Les tuiles sur la table - Investo - Doublage

Pioche



Investo

Après l'ajout de la 3e tuile, un joueur suivant peut prendre cette rangée de quatre tuiles sur son chevalet. Score : 4 points.

Condition : le 8, le 5 ou le 7 doit être joué sur la table pendant l'étape 3.

Doublage

Placez un 4 rouge, jaune ou noir **sur** le 4 bleu.

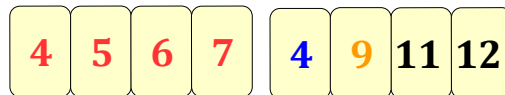
Prenez ensuite une tuile de la pioche.

Investir dans le pot

Pot



Le joueur A a sur son chevalet :



Le joueur A peut jouer la suite rouge directement sur la table. Le chevalet sera beaucoup plus vide, mais le joueur A ne marque aucun point pour cela.

DONC :

Le joueur A « investit » dans le pot en plaçant le 7 rouge à côté du 5 bleu.

Il y a maintenant un Investo. Le joueur A peut prendre ces quatre tuiles lors d'un tour ultérieur.

Cela rapporte au joueur A quatre points (1 point par tuile).

La suite rouge 5-6-7 est posée sur la table. Trois tuiles en moins et 4 points marqués !

Le joueur A garde le 4 rouge en main, car il y a un 3 rouge dans la 1^{re} rangée du pot.

Lorsque cette rangée devient un Investo, il peut, grâce à ce 4 du chevalet, ajouter le 3 rouge à la suite 5-6-7.

MAIS :

Le joueur B soupçonne que le joueur A a besoin du 7 rouge pour une nouvelle suite. C'est peut-être du bluff, mais bon..... mieux vaut prévenir que guérir. Alors le joueur B double le 7 rouge en posant le 7 bleu dessus et pense ainsi avoir rendu inutile l'investissement du 7 rouge.

ET POURTANT :

Le joueur A avait encore une corde à son arc : le 10 noir !

L'Investo peut donc quand même être pris, car ce 10 permet de poser la suite noire 10-11-12 sur la table.

Le score du joueur A est maintenant inférieur : 3 points, car le 7 doublé ne rapporte aucun point.

Petite remarque sur cette « réussite » : si le joueur B a aussi un 6 bleu en plus d'un 7 bleu, cela ne marche pas pour le joueur A. Car alors le joueur B, après avoir ajouté le 7 rouge, prend l'Investo du pot et pose sur la table la suite bleue 5-6-7. Investir est risqué aussi dans Investo.