



# Règles du Rumix

## Composantes

62 cartes:

4 jeux de 15 cartes en 4 couleurs

2 cartes joker

2 transparents - accidents - à découper

Table des Noms des Notes - clé de Sol

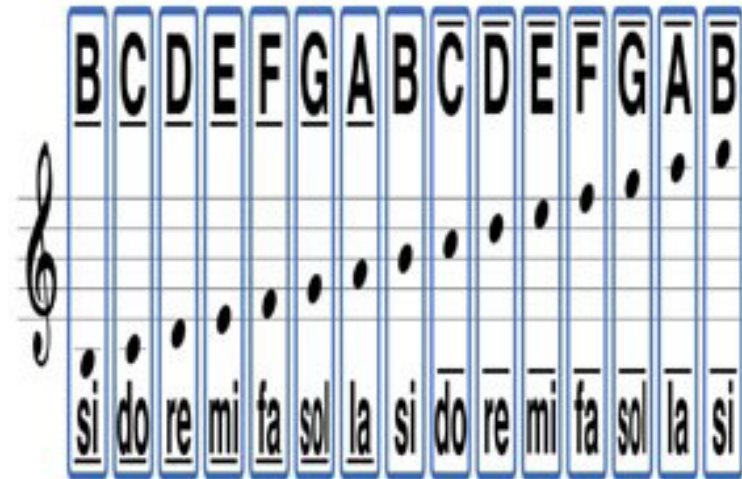


Table des Noms des Notes - clé de Fa

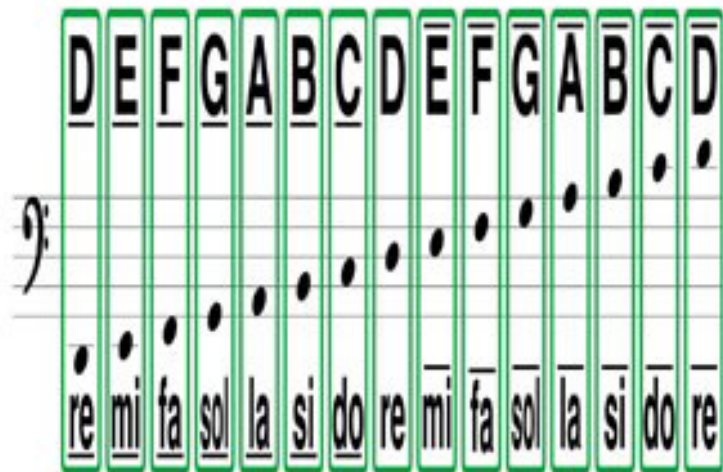
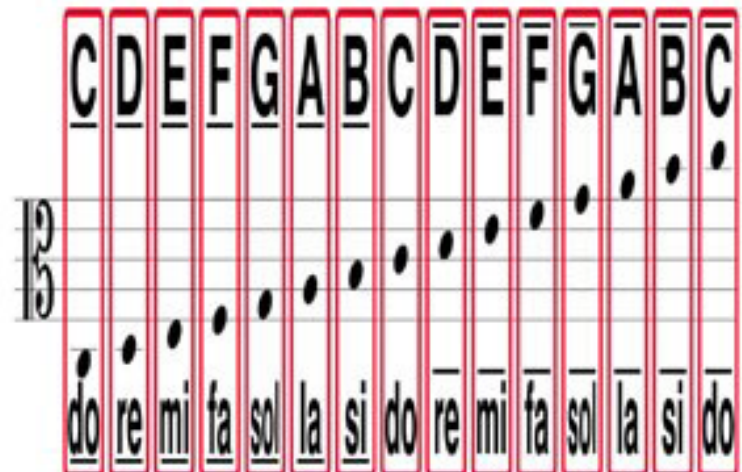


Table des Noms des Notes - clé de Do






## Paires (Pairs)

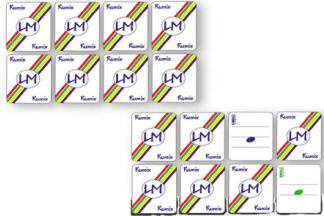
Le but du jeu est de révéler autant de cartes aux notes identiques (sans prendre en compte la couleur). Les jokers sont exclus.

Un nombre pair de cartes est disposé face cachée sur la table. Pour des enfants plus jeunes, il est recommandé de commencer avec un nombre de cartes plus petit, en augmentant petit à petit le nombre jusqu'à utiliser le paquet entier. Chacun son tour, chaque joueur cherche une paire de carte de notes identiques (sans distinction de couleur). Le joueur garde chaque paire qu'il a trouvée. Les paires non identiques sont retournées sur la table. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes est le gagnant.




### Pairs

A simple memory game matching pairs of same note cards of different color.



**OR**



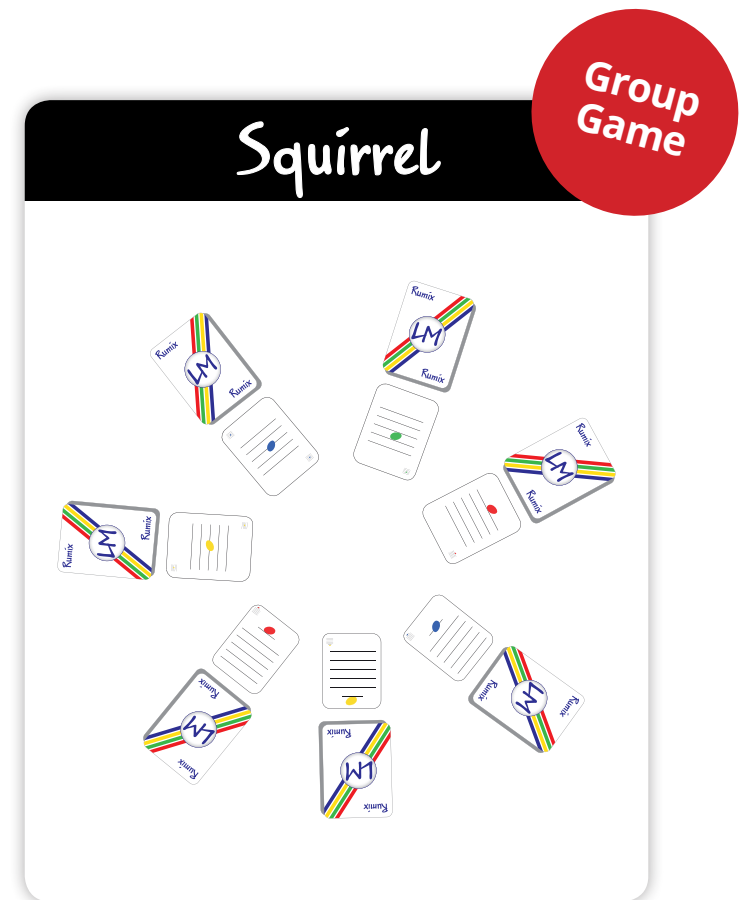


## Ecureuil (Squirrel)

Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur place sa pile en face de lui/elle – face cachée. Tour à tour, chaque joueur révèle la carte du haut de sa pile. La note la plus haute gagne toutes les cartes de la table sans distinction de couleur. En cas d'égalité entre deux joueurs – chacun tire deux cartes face cachée et une troisième l'endroit – encore une fois la carte à la note la plus haute gagne.

Le joueur qui se retrouve sans carte quitte le jeu.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.





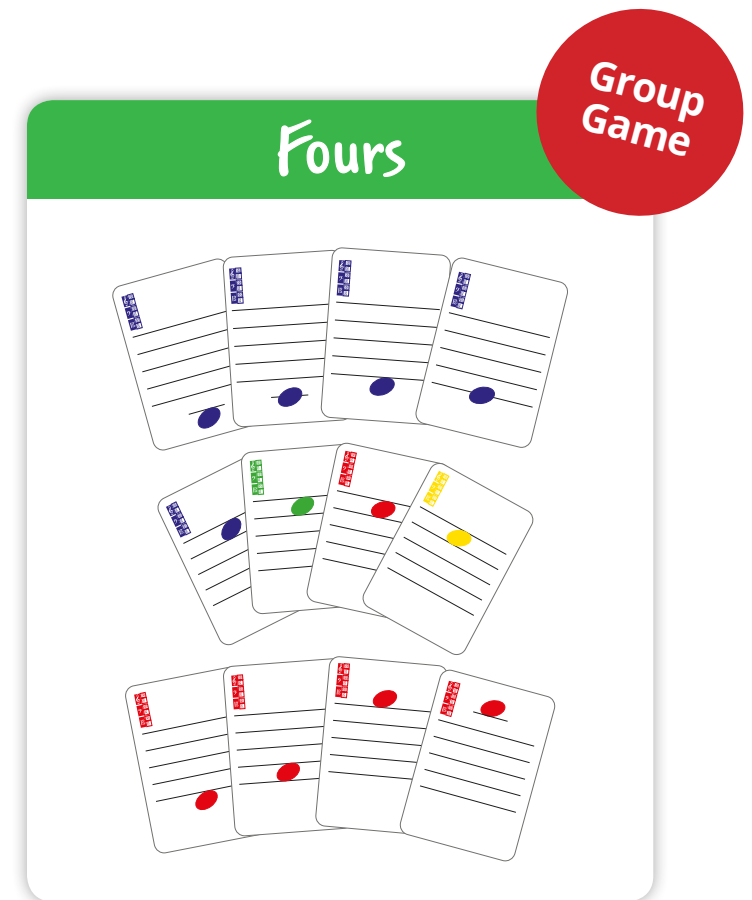
## Carrés (Fours)

Le but du jeu est de constituer des carrés de 4 cartes de même note mais de couleurs différentes. Tout le paquet est utilisé, les jokers sont exclus.

4 cartes sont partagées à chaque joueur. Chaque joueur, tour à tour, demande une carte aux autres joueurs (note et couleur) pour constituer un carré de 4 cartes de mêmes notes mais de couleurs différentes. Si le joueur sollicité ne peut pas donner une carte, le joueur demandeur prend une carte dans le sabot.

Une variante du jeu est de constituer une séquence (montante ou descendante) de notes de la même couleur.

Si plus de 5 joueurs sont présents, 2 jeux de cartes sont combinés.





## Rumix (Rumix)

Le but du jeu est de constituer le plus de combinaisons possibles: séries de mêmes notes, séquences de gammes et accords (jusqu'à 5 notes).

Tout le paquet avec les jokers est utilisé.

Pour 4 joueurs – un paquet est utilisé.

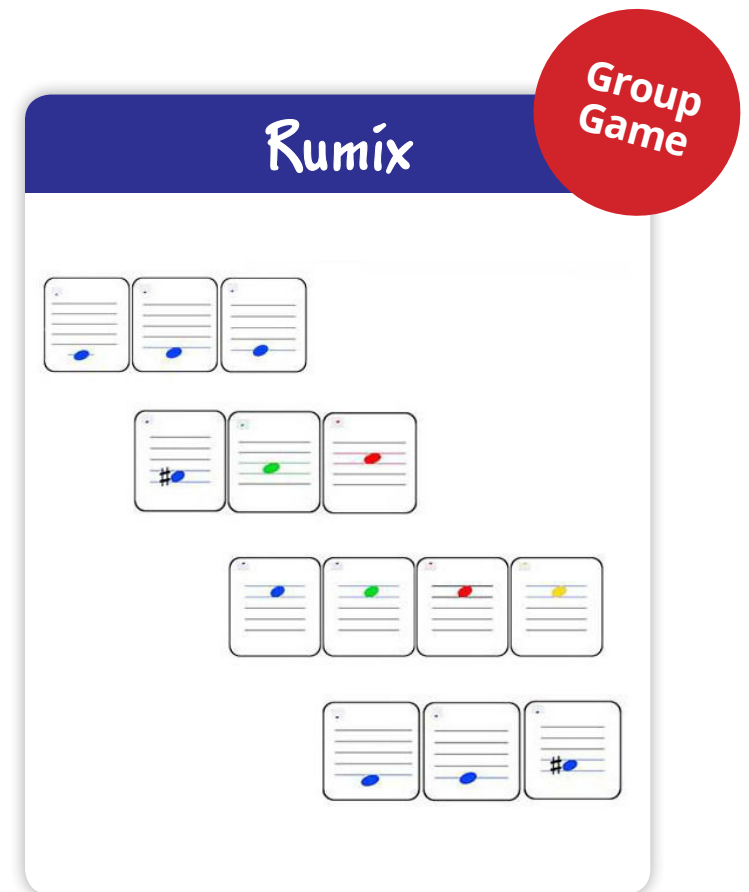
Pour plus de 4 joueurs, 2 paquets sont combinés.

Chaque joueur reçoit 11 cartes. Les cartes restantes constituent le sabot.

Chaque joueur arrange son jeu en cherchant d'éventuelles combinaisons. Chacun son tour, chaque joueur tire une carte du sabot pour essayer de l'accorder à son jeu. Le joueur jette ensuite une carte qui reste face visible sur la table. Cela constitue le rebut. Le joueur suivant peut tirer une carte soit du sabot, soit du rebut, encore une fois en essayant de constituer une combinaison et mettre une carte sur le rebut. Dès qu'un joueur a une combinaison d'au moins 3 cartes (série ou séquence), il la pose sur la table. Un joueur qui a posé des combinaisons sur la table peut maintenant rajouter à d'autres combinaisons ou réarranger des combinaisons existantes, en ne laissant aucune carte sans combinaison, de façon à réduire le nombre de cartes en main.

Les accidents utilisés dans les séquences en escalier ne peuvent pas être retirés pour réarrangement dans ce tour.

Le gagnant est le joueur qui a disposé toutes ses cartes en combinaison sur la table.





## Poire (Pear)

Un jeu de solitaire où chaque paire de cartes est déplacé à la Fondation si elles s'ajoutent à un intervalle donné – par exemple une tierce.

Toute le paquet est utilisée. Jokers sont exclus.

28 cartes sont disposées en forme de poire, tel qu'illustré. Les autres cartes, face cachée sont de stock.

Les cartes du Stock sont tournés, face vers le haut, un par un.

Intervalles sont combinées par 2 cartes - soit à partir du tableau de stock ou une de Stock et une de Tableau ou deux cartes de Tableau Dans l'exemple les paires C/E (ci-dessus) ou c/a (ci-dessous) serait une paire correcte. En utilisant de diapositives (fournies avec le pack) des intervalles chromatiques peut se former.

Dans une version avancée du jeu, même des accords peuvent être construits (Fa/La/ Do, par exemple).

Les règles de jeu sont similaires à celles du jeu de solitaire Pyramide.





## Perroquet (Parrot)

Un jeu de solitaire où des gammes sont formées. Dans l'exemple - la gamme de Fa majeure.

Tous le pack est utilisé. Jokers sont exclus.

Les cartes sont disposées dans un tableau - tel qu'illustré.

3 cartes de même nom sont disposés dans une colonne à droit appelée Fondations.

(F dans l'exemple illustré).

La 4ème carte F est placée en haut de la 1ère colonne de gauche. L'objet est de former une gamme sur les fondations - la gamme F majeure dans l'exemple illustré. Les cartes sont déplacés de la colonne à la colonne dans le tableau pour permettre des cartes de couleurs similaires à être regroupés et puis s'installe à la Fondation. En utilisant des accidents, il peut s'agir d'une gamme majeure ou mineure.

Les règles de jeu sont similaires à celles du jeu de solitaire Free Cell.

