

Feuille de score de Rummikub

Teamzy

Écris le nom des joueurs en haut. À chaque manche, coche « Fini » pour celui qui a vidé son chevalet. Chacun des autres note la valeur de ses tuiles restantes et la retire de son total ; celui qui a fini ajoute à son total la somme des tuiles des autres.

MANCHE	JOUEUR			JOUEUR			JOUEUR			JOUEUR		
	FINI	TUILES	TOTAL	FINI	TUILES	TOTAL	FINI	TUILES	TOTAL	FINI	TUILES	TOTAL
1	☐			☐			☐			☐		
2	☐			☐			☐			☐		
3	☐			☐			☐			☐		
4	☐			☐			☐			☐		
5	☐			☐			☐			☐		
6	☐			☐			☐			☐		
7	☐			☐			☐			☐		
8	☐			☐			☐			☐		
9	☐			☐			☐			☐		
10	☐			☐			☐			☐		
11	☐			☐			☐			☐		
12	☐			☐			☐			☐		
13	☐			☐			☐			☐		
14	☐			☐			☐			☐		
15	☐			☐			☐			☐		

Tuiles restées sur le chevalet : leur valeur, en négatif. Joker resté sur le chevalet : -30 selon la notice anglaise, -25 selon la notice multilingue. Celui qui vide son chevalet marque la somme : chaque manche fait zéro au total.

Pioche vide et plus personne ne peut poser : le chevalet le plus léger gagne la manche, chacun des autres perd l'écart avec lui et le gagnant marque la somme des écarts. Le plus haut total gagne.