

Rami Contrat

3-8 joueurs

104 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Compléter le contrat de combinaison de chaque manche et avoir le score de pénalité le plus bas après 7 manches.

MISE EN PLACE

- Utiliser deux jeux avec des jokers.
- Distribuer 10 cartes (manches 1 à 4) ou 12 cartes (manches 5 à 7).

SCORE

- Les cartes restant en main sont des points de pénalité.
- Cartes numériques = 5 pts, figures = 10 pts, as/jokers = 15 pts.

Conseil: Concentrez-vous uniquement sur la réalisation du contrat avant d'essayer de poser des cartes supplémentaires.

À VOTRE TOUR

- Piocher depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Poser le contrat si réalisé, puis optionnellement poser des cartes supplémentaires.
- Se défausser d'une carte pour terminer le tour.

Le Rami Contrat est une variante du Rami jouée en sept manches, chacune avec une exigence de combinaison spécifique ou un contrat qui doit être rempli avant qu'un joueur puisse poser des cartes. Les contrats s'intensifient en difficulté de manche en manche, nécessitant des combinaisons progressivement plus complexes de brelans et suites. C'est un jeu qui récompense la patience et la gestion minutieuse de la main.

Objectif

Compléter le contrat requis pour chaque manche et avoir le score total le plus bas après les sept manches. Les points sont des pénalités pour les cartes restant en main.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes avec jokers (108 cartes au total) pour jusqu'à 5 joueurs ; ajouter un troisième jeu pour 6 à 8 joueurs
3. **Distribution** : 10 cartes dans les manches 1 à 4, 12 cartes dans les manches 5 à 7. Placer les cartes restantes en pioche ; retourner une carte pour la pile de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Contrats par manche** : Manche 1 : deux brelans de 3. Manche 2 : un brelan de 3 et une suite de 4. Manche 3 : deux suites de 4. Manche 4 : trois brelans de 3. Manche 5 : deux brelans de 3 et une suite de 4. Manche 6 : un brelan de 3 et deux suites de 4. Manche 7 : trois suites de 4 (pas de défausse pour sortir).
2. **Piocher** : Piocher une carte depuis la pioche ou la carte du dessus de la pile de défausse.
3. **Remplir le contrat** : Vous devez poser exactement l'exigence du contrat avant de pouvoir poser des cartes sur d'autres combinaisons.
4. **Poser des cartes** : Une fois votre contrat posé, vous pouvez ajouter des cartes à n'importe quelle combinaison sur la table lors des tours suivants.
5. **Se défausser** : Terminez votre tour en vous défaussant d'une carte (sauf quand vous sortez à la manche 7).
6. **Jokers** : Les jokers sont des cartes sauvages et peuvent remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison. Un joker dans une combinaison peut être remplacé par la carte qu'il représente.

Décompte des points

1. **Cartes numériques (2-9)** : 5 points chacune.
2. **10, valets, dames, rois** : 10 points chacun.
3. **As** : 15 points chacun.
4. **Jokers** : 15 points chacun s'ils restent en main.
5. **Pénalité de manche** : Valeur totale des cartes restant en main à la fin de chaque manche.
6. **Gagnant** : Score cumulé le plus bas après les sept manches.

Variantes

- **Rami Progressif** : Contrats similaires mais avec des exigences de combinaison différentes à chaque manche.
- **Rami Frustration** : Ajoute des règles d'achat permettant aux joueurs hors tour de réclamer des cartes de la pile de défausse.
- **Contrats personnalisés** : Créez vos propres exigences de contrat pour chaque manche afin de varier la difficulté.

Conseils et stratégies

- Concentrez-vous sur la réalisation de votre contrat avant de vous soucier de poser des cartes supplémentaires.
- Gardez les jokers pour les manches difficiles où les suites sont plus dures à compléter.
- Suivez les cartes déjà jouées pour savoir lesquelles sont encore disponibles.
- Dans les manches ultérieures avec 12 cartes, vous avez plus de flexibilité pour construire plusieurs combinaisons simultanément.

Conseils et stratégie

Priorisez la réalisation du contrat pour chaque manche avant tout autre chose. Gardez les jokers pour les contrats les plus difficiles. Notez mentalement les cartes déjà jouées ou défaussées pour optimiser votre pioche.

La décision stratégique la plus importante est quand piocher depuis la pile de défausse plutôt que la pioche. Prendre une carte visible révèle des informations aux adversaires, donc ne le faites que si cela complète directement une partie de votre contrat.