

Rami Indien

2-6 joueurs

106 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Former au moins une séquence pure + d'autres combinaisons et vider sa main.

MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- 2 jeux standard + 2 jokers imprimés.

SCORE

- Figures et As = 10 pts, autres = valeur nominale.
- Le gagnant marque 0. Les perdants comptent leurs cartes non appariées.
- Joker non utilisé = 0 pts.

Conseil: Ne défaussez pas les cartes qui pourraient compléter les combinaisons de vos adversaires.

À VOTRE TOUR

- Piochez depuis la pioche ou la défausse ouverte.
- Arrangez vos cartes en séquences et séries.
- Défaussez une carte.

Le Rami Indien est un jeu de cartes classique connu pour sa profondeur stratégique et son jeu captivant. Il se joue généralement de 2 à 6 joueurs avec deux jeux standard de 52 cartes plus des jokers (106 cartes au total). Un joker sauvage est déterminé au début en tirant une carte au hasard du jeu : toutes les cartes de ce rang deviennent des jokers pour la manche.

Objectif

L'objectif du Rami Indien est de marquer moins de points que vos adversaires en formant des combinaisons valides (trois ou quatre cartes du même rang) et des suites (trois cartes ou plus consécutives de la même couleur).

- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le seuil de points convenu, généralement 100 points ou une autre valeur prédéterminée.
- Le joueur avec le score total le plus bas à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Mise en place

1. Mélangez soigneusement le jeu.
2. Déterminez le donneur pour la première main.
3. Distribuez 13 cartes à chaque joueur, une à la fois, en commençant par le joueur à gauche du donneur. Placez le reste du jeu face cachée pour former la pioche. Retournez la carte du dessus de la pioche pour commencer la défausse.

Déroulement du jeu

- Piocher et défausser** : Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du donneur, en piochant une carte de la pioche ou de la défausse. Après avoir pioché, les joueurs doivent défausser une carte sur la pile de défausse.
- Former des combinaisons et des suites** : Les joueurs cherchent à créer des combinaisons ou des suites valides dans leur main. Une combinaison valide consiste en trois ou quatre cartes du même rang. Une suite valide (séquence) consiste en trois cartes ou plus consécutives de la même couleur. Les As peuvent être hauts (ex. : A-R-D) ou bas (ex. : A-2-3), mais pas les deux dans la même séquence. **Les Jokers** (imprimés et sauvages) peuvent remplacer n'importe quelle carte dans les combinaisons et suites. **Exigence de suite pure** : Un joueur doit avoir au moins deux séquences, et au moins une doit être une « suite pure » (formée sans aucun joker).
- Déclaration** : Un joueur peut déclarer sa main après avoir pioché une carte et défaussé sa 14^e carte. Le joueur doit poser ses combinaisons/suites valides face visible sur la table, respectant l'exigence de suite pure. Une déclaration invalide (les combinaisons/suites ne remplissent pas les conditions) entraîne une lourde pénalité (généralement 80 points).
- Décompte** : Les points sont attribués aux cartes ne faisant pas partie de combinaisons ou suites valides. Les figures (Valets, Dames et Rois) valent 10 points chacune. Les As valent 10 points. Les cartes numérotées valent leur valeur faciale. Les Jokers valent 0 point. Des points de pénalité peuvent être encourus pour les cartes non assorties.
- Fin de manche** : La manche se termine lorsqu'un joueur déclare sa main ou lorsque la pioche est épuisée. Les joueurs révèlent leurs mains et comptent les points. Une nouvelle manche commence avec le donneur suivant, et les joueurs reçoivent de nouvelles mains.

Conseils et stratégies

- Commencez par les combinaisons** : Concentrez-vous d'abord sur la formation de combinaisons, car elles sont plus faciles à compléter que les suites. Cela peut vous aider à vous débarrasser rapidement des cartes de haute valeur.
- Observez les défausses** : Faites attention aux cartes défaussées par vos adversaires. Cela peut vous donner des informations précieuses sur leur stratégie et vous aider à planifier vos propres coups.
- Gérez la pile de défausse** : Soyez prudent lorsque vous piochez dans la pile de défausse, car cela peut révéler vos intentions à vos adversaires. La pioche dans la défausse doit se faire de manière stratégique pour éviter de divulguer des informations.
- Soyez attentif aux combinaisons** : Soyez vigilant pour reconnaître les combinaisons potentielles dans votre main. Planifiez vos coups pour optimiser vos combinaisons et minimiser vos points.

Variantes

Le Rami Indien a plusieurs variantes populaires, chacune avec ses propres règles et stratégies.

- Rami Indien à 13 cartes** : La variante la plus populaire, jouée avec 13 cartes chacun.
- Rami Indien à 21 cartes** : Jouée avec 21 cartes chacun, offrant une expérience de jeu plus complexe.
- Rami Indien à 10 cartes** : Une variante plus rapide jouée avec 10 cartes chacun.

Conseils et stratégie

Complétez d'abord votre séquence pure (obligatoire) avant de travailler les autres combinaisons.

Défaussez des cartes éloignées de vos combinaisons en cours pour ne pas aider les adversaires.