

Kalooki

3-6 joueurs

108 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- 2 à 4 joueurs.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- 2 jeux de cartes avec jokers.

SCORE

- Le premier à vider sa main gagne.
- Les points restants en main des perdants sont comptés comme pénalités.
- Le joueur avec le moins de points sur plusieurs manches gagne.

Conseil: Visez des combinaisons solides avant de poser pour éviter de rester coincé.

À VOTRE TOUR

- Piochez ou prenez la défausse.
- Posez des combinaisons (si elles atteignent le minimum requis).
- Défaussez une carte.

Kalooki, une variante captivante du Rami à contrat, porte différents noms comme Kaluki ou Kalooki caribéen. Il est très présent dans les îles des Caraïbes, notamment en Jamaïque et à Trinité-et-Tobago. Son attrait s'étend à d'autres régions, lui valant le surnom de « Rami jamaïcain ».

Comment jouer au Kalooki ?

Le Kalooki se joue avec un sabot de deux jeux de 54 cartes (variante anglo-américaine avec Jokers). Les Jokers sont inclus, et un jeu de Kalooki doit donc contenir 108 cartes au total.

Manches

Le Kalooki se divise en 9 parties, un « set » complet de Kalooki se terminant après ces 9 parties. Pendant chaque partie, il y a un « contrat » particulier que chaque joueur doit remplir pour marquer des points. Par exemple, dans la première partie, un joueur doit jouer au moins trois « brelans ».

Brelans et Suites

- Les **Brelans** (appelés « books » dans d'autres jeux de Rami) sont un ensemble de trois cartes ou plus de même rang. La couleur n'a pas d'importance, et des cartes de même couleur peuvent figurer dans un même brelan.
- Les **Suites** (appelées « séquences » dans d'autres variantes de Rami) sont une séquence d'au moins 4 cartes de même couleur, en ordre croissant ou décroissant (As, 2-9, 10, V, D, R, As).
- Les Jokers ne peuvent pas être utilisés consécutivement. 9, Joker, Joker, Dame n'est pas valide, mais 9, Joker, Valet, Joker est valide. La même règle s'applique également aux brelans.

Distribution

Le donneur est choisi au hasard, puis distribue 9 cartes à chaque joueur, y compris lui-même, pour la première partie. Le rôle de donneur change entre chaque tour de jeu, passant dans le sens des aiguilles d'une montre autour du cercle des joueurs à la fin de chaque partie.

Déroulement du jeu

La partie commence par le joueur immédiatement à gauche du donneur (dans le sens des aiguilles d'une montre). Un joueur doit piocher une carte au début de son tour et en défausser une à la fin. La première défausse doit être placée à côté du talon, face visible. Toutes les défausses seront placées face visible.

Appel

Le Kalooki a une règle spéciale connue sous le nom d'« appel ». Lorsqu'un joueur n'a posé aucune combinaison ni ajouté de cartes, il peut appeler. Un joueur appelle lorsqu'un autre joueur a défaussé une carte à la fin de son tour et que ce n'est pas son tour suivant dans la rotation. L'appel est essentiellement une offre pour la carte qui vient d'être défaussée.

- Si le joueur qui défausse accepte l'appel, le joueur appelant prend immédiatement la défausse, ainsi qu'une autre carte du talon. Cela donne au joueur appelant 2 cartes supplémentaires.
- Si le joueur qui défausse refuse l'appel, le joueur dont c'est le tour a la priorité sur la défausse.
- S'il n'en veut pas, la carte est défaussée normalement dans la pile de défausse et le jeu continue.

Fin et victoire

Chaque manche se termine lorsqu'un joueur vide sa main de cartes et a rempli le contrat minimum requis. Le gagnant du jeu global est le joueur avec le score de pénalité cumulé le plus bas. Le gagnant d'une manche reçoit un bonus et soustrait 50 points de son score total.

Règles du Kalooki

- Les Jokers ne peuvent pas être échangés comme dans d'autres jeux de rami. Le joueur original d'une suite avec un Joker peut remplacer le Joker par la carte qu'il représente, mais le Joker doit alors être déplacé à l'une des extrémités de la suite. Les Jokers dans les brelans ne peuvent pas être déplacés du tout.
- Un joueur doit remplir le contrat de combinaison minimum avant la fin de la manche, sinon il recevra une pénalité de 50 points en plus des cartes mortes dans sa main.
- Les joueurs peuvent également « ajouter » des cartes, en ajoutant des cartes individuelles valides aux combinaisons déjà posées sur la table. Un joueur ne peut ajouter qu'après avoir posé toutes ses combinaisons pendant ce tour. Si un joueur ajoute des cartes, il ne sera pas autorisé à former une combinaison par la suite pendant le même tour.

Score et points

Chaque manche successive implique la distribution d'une carte supplémentaire. Tous les brelans et suites joués par un joueur doivent avoir des couleurs uniques les uns par rapport aux autres, mais pas entre les différentes combinaisons. Le score le plus bas à la fin du set complet gagne.

- **Manche 1** : Distribution de 9 cartes, 3 brelans doivent être joués
- **Manche 2** : Distribution de 10 cartes, 2 brelans et 1 suite
- **Manche 3** : Distribution de 11 cartes, 2 suites et 1 brelan
- **Manche 4** : Distribution de 12 cartes, 3 suites
- **Manche 5** : Distribution de 12 cartes, 4 brelans
- **Manche 6** : Distribution de 13 cartes, 3 brelans et 1 suite
- **Manche 7** : Distribution de 14 cartes, 2 brelans et 2 suites
- **Manche 8** : Distribution de 15 cartes, 1 brelan et 3 suites
- **Manche 9** : Distribution de 16 cartes, 4 suites

Valeurs de pénalité

- Joker : 50 points
- As noir : 15 points
- R, D, V, 10 : 10 points
- 9-2 : valeur faciale en points
- As rouge : 1 point

Exemple de main

Supposons que la table ait les combinaisons suivantes : 3-4-5-Joker, 5-5-5 et 9-10-V-D. Et votre main est : 5, 8, R, 7, 8, 9, 10, 4, 10. En supposant que vous n'avez posé aucune combinaison, il serait avantageux de jouer d'abord la combinaison 7-10, puis d'ajouter le 5 et le R pour un jeu de 6 cartes.

Conseils et stratégie

Surveillez les cartes défaussées par vos adversaires pour anticiper leurs combinaisons.

Poser tôt avec des combinaisons légères peut limiter les points restants si un adversaire ferme la partie.