

# Rami Frappé

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Avoir le moins de points de perte lorsque quelqu'un frappe.

## MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs individuels.
- Distribuez 7 à 10 cartes selon le nombre de joueurs.
- Les cartes restantes forment la pioche, une carte retournée démarre le talon de défausse.

## SCORE

- Le vainqueur encaisse la différence de perte de tous les joueurs.
- Celui qui a frappé sans avoir le moins de perte paie le double à titre de pénalité.

Conseil: Frappez quand votre perte est faible, n'attendez pas une main parfaite.

## À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou le talon de défausse.
- Organisez votre main en combinaisons.
- Frappez pour mettre fin à la manche ou défaussez pour continuer.

Le Rami Frappé est une variante de rami au rythme soutenu où les joueurs peuvent mettre fin à la manche à tout moment en frappant, défiant leurs adversaires d'avoir moins de points de perte. Il marie la pose de combinaisons du rami avec le sens du moment du Rami Gin.

## Objectif

Former des combinaisons (brelans et suites) pour réduire vos points de perte (cartes non combinées) et frapper lorsque vous pensez avoir le total de perte le plus faible à la table.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs, chacun pour soi.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes. Les As valent 1 point.
3. **Distribution** : 7 cartes pour 2 joueurs, 10 cartes pour 3 à 4 joueurs, ou 7 cartes pour 5 à 6 joueurs. Les cartes restantes forment la pioche, une carte étant retournée pour commencer le talon de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, piochez une carte dans la pioche ou prenez la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Étape 2** : Organisez votre main en combinaisons (brelans de 3 à 4 cartes du même rang ou suites d'au moins 3 cartes consécutives de la même couleur).
3. **Étape 3** : Au lieu de vous défausser, vous pouvez frapper pour mettre fin à la manche si vous pensez avoir le total de perte le plus faible.
4. **Étape 4** : Après le coup, tous les joueurs révèlent leur main, forment leurs combinaisons et comparent leurs totaux de perte. Le joueur ayant le moins de points de perte gagne.

## Décompte des points

- Le vainqueur encaisse la différence de points de perte de chaque joueur perdant.
- Si celui qui a frappé n'a pas le moins de perte, il paie une pénalité (le double de la différence) au joueur ayant effectivement le moins de perte.

## Variantes

- **Coup limité** : Les joueurs doivent avoir au maximum 10 points de perte pour être autorisés à frapper.
- **Rami sans coup** : La manche continue jusqu'à ce que quelqu'un parte avec zéro perte, supprimant totalement l'option de frapper.

## Conseils et stratégies

---

- Frappez tôt si votre perte est faible, car attendre donne plus de temps à vos adversaires pour améliorer leur main.
- Suivez les défausses pour estimer les pertes de vos adversaires et décider du bon moment pour frapper.
- Conservez des cartes polyvalentes pouvant s'intégrer dans plusieurs combinaisons potentielles.

## Conseils et stratégie

---

Le moment où vous frappez est crucial. Frapper trop tôt risque de vous faire doubler ; attendre trop longtemps permet à vos adversaires de vous rattraper.

Observer ce que vos adversaires prennent dans le talon de défausse révèle des informations sur leur main. S'ils semblent proches de finir, frapper rapidement peut être votre meilleure défense.