

# Rami Liverpool

3-8 joueurs

104 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Compléter le contrat de chaque donne et minimiser les points de pénalité sur 7 donnes.

## MISE EN PLACE

- Utiliser deux jeux avec des jokers.
- Distribuer les cartes selon le numéro de la donne en cours.

## SCORE

- Les cartes en main sont des points de pénalité à la fin de chaque donne.
- Cartes numériques = 5, figures = 10, as = 15, jokers = 20.

Conseil: Échangez les jokers des combinaisons de la table quand vous détenez la carte qu'ils représentent pour gagner un joker pour votre propre contrat.

## À VOTRE TOUR

- Piocher depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Poser les combinaisons du contrat ; poser des cartes sur les combinaisons de la table ensuite.
- Se défausser d'une carte.

Le Rami Liverpool est une variante du rami contrat populaire au Royaume-Uni, jouée en sept donnes avec des contrats spécifiques qui doivent être remplis à chaque manche. Le jeu utilise un système d'achat et des jokers comme cartes sauvages. Chaque donne exige une combinaison progressivement plus difficile de brelans et suites, en faisant un test d'adaptabilité et de gestion de main sur toute la partie.

## Objectif

Compléter le contrat dans chacune des sept donnes et finir avec le score de pénalité cumulé le plus bas.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes plus des jokers (pour 3 à 4 joueurs) ; trois jeux pour 5 à 8 joueurs
3. **Distribution** : Le nombre de cartes distribuées augmente à chaque manche : 6 cartes à la donne 1, jusqu'à 12 à la donne 7. Placer les cartes restantes face cachée en pioche et retourner une pour la pile de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Contrats** : Donne 1 : 2 brelans de 3. Donne 2 : 1 brelan de 3 et 1 suite de 4. Donne 3 : 2 suites de 4. Donne 4 : 3 brelans de 3. Donne 5 : 2 brelans de 3 et 1 suite de 4. Donne 6 : 2 suites de 4 et 1 brelan de 3. Donne 7 : 3 suites de 4.
2. **Piocher** : Prendre une carte depuis la pioche ou le dessus de la pile de défausse.
3. **Achat** : Si le joueur en cours ne prend pas la défausse, d'autres joueurs peuvent demander à l'acheter. L'acheteur prend la défausse plus une carte de pénalité depuis la pioche.
4. **Poser des combinaisons** : Poser son contrat quand il est rempli. Ensuite, poser des cartes sur n'importe quelle combinaison de la table.
5. **Jokers** : Cartes sauvages pouvant représenter n'importe quelle carte. Un joker dans une combinaison peut être échangé par un joueur qui détient la carte qu'il représente.
6. **Se défausser** : Terminez votre tour en plaçant une carte sur la pile de défausse.

## Décompte des points

---

1. **Cartes numériques (2-9)** : 5 points chacune.
2. **10, valets, dames, rois** : 10 points chacun.
3. **As** : 15 points.
4. **Jokers** : 20 points s'ils restent en main.
5. **Sortir** : Le joueur qui vide sa main en premier termine la manche. Tous les autres joueurs marquent des points de pénalité pour les cartes restantes.

## Variantes

---

- **Variante Puis-je ?** : Les joueurs doivent dire « Puis-je ? » pour acheter depuis la pile de défausse, et une limite de 3 achats par donne s'applique.
- **Rami Liverpool à deux** : Adapté avec un seul jeu et des contrats simplifiés.
- **Liverpool Rapide** : Réduire à 5 donnes pour une session de jeu plus courte.

## Conseils et stratégies

---

- Complétez votre contrat aussi rapidement que possible pour commencer à poser des cartes.
- Échangez les jokers des combinaisons des adversaires quand vous détenez la carte représentée pour récupérer un joker pour une utilisation ultérieure.
- Gérez vos achats soigneusement car chacun ajoute des cartes à votre main.
- Dans les donnes ultérieures avec de plus grandes mains, planifiez plusieurs combinaisons simultanément.

### Conseils et stratégie

---

Priorisez la réalisation du contrat à chaque donne avant de vous concentrer sur la réduction de la taille de la main. Profitez de la règle d'échange de joker en réclamant des cartes sauvages des combinaisons de la table. Soyez stratégique avec les achats pour éviter d'augmenter votre main.

La règle d'échange de joker est un élément stratégique clé. Si vous voyez un joker dans une combinaison sur la table et détenez la carte qu'il représente, l'échanger vous donne une puissante carte sauvage pour votre propre contrat.