

Machiavel

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Vider sa main en formant et réarrangeant des combinaisons sur la table.

MISE EN PLACE

- 2 à 5 joueurs individuels.
- Utilisez deux jeux standards (104 cartes).
- Distribuez 13 cartes par joueur, les cartes restantes forment la pioche.

SCORE

- Le premier à vider sa main gagne la manche.
- Les cartes restantes comptent comme points de pénalité.

Conseil: Planifiez vos réarrangements mentalement avant de toucher la table pour éviter les erreurs.

À VOTRE TOUR

- Posez de nouvelles combinaisons depuis votre main.
- Réarrangez librement les combinaisons de la table en ajoutant au moins une de vos cartes.
- Piochez une carte si vous ne pouvez pas jouer.

Machiavel est un jeu de rami de manipulation où les joueurs peuvent réarranger les combinaisons existantes sur la table pour y incorporer leurs propres cartes. Cette approche ouverte et créative de la pose de combinaisons en fait l'une des variantes de rami les plus dynamiques et stratégiques.

Objectif

Être le premier joueur à vider sa main en formant de nouvelles combinaisons et en réarrangeant astucieusement les combinaisons existantes sur la table pour jouer toutes ses cartes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 5 joueurs, chacun pour soi.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes (104 cartes au total). Des jokers peuvent être ajoutés en option comme cartes sauvages.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes. Les cartes restantes forment la pioche.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, vous pouvez poser des combinaisons depuis votre main : brelans de trois ou quatre cartes du même rang, ou suites d'au moins trois cartes consécutives de la même couleur.
2. **Étape 2** : Vous pouvez réarranger n'importe quelle combinaison sur la table, les décomposer et les recombinaisonner, à condition d'ajouter au moins une carte de votre main.
3. **Étape 3** : Toutes les combinaisons sur la table doivent être valides (au minimum trois cartes chacune) à la fin de votre tour. Si vous ne pouvez pas terminer le réarrangement, vous devez tout remettre en état initial et piocher une carte de pénalité.
4. **Étape 4** : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer de cartes, piochez une carte dans la pioche et terminez votre tour.

Décompte des points

- Le premier joueur à vider sa main gagne la manche. Tous les autres joueurs marquent des points de pénalité pour les cartes restant en main.
- Les cartes numériques comptent à leur valeur faciale, les figures valent 10 points et les As valent 15 points.

Variantes

- **Machiavel chronométré** : Les joueurs disposent d'un temps limité (par exemple 2 minutes) par tour pour effectuer leurs réarrangements.
- **Machiavel avec jokers** : Les jokers font office de cartes sauvages, mais rapportent 25 points de pénalité s'ils restent en main.

Conseils et stratégies

- Planifiez mentalement vos réarrangements avant de toucher les combinaisons sur la table pour éviter de vous retrouver bloqué.
- Cherchez les réactions en chaîne où déplacer une carte libère de la place pour plusieurs autres.
- Conservez des cartes polyvalentes de valeur intermédiaire pouvant s'intégrer dans de nombreuses combinaisons possibles.

Conseils et stratégie

Pensez plusieurs coups à l'avance lorsque vous réarrangez les combinaisons de la table. Un tour de manipulation bien planifié peut vous permettre de jouer quatre ou cinq cartes d'un coup.

Les tours les plus puissants viennent de la détection de manipulations en chaîne où un réarrangement en permet un autre. Entraînez-vous à visualiser la table avant de vous engager.