

Puis-je ?

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Former des combinaisons sur plusieurs manches en terminant avec le score le plus bas.

MISE EN PLACE

- Utilisez deux jeux avec des jokers.
- Distribuez 11 cartes à chaque joueur.
- Retournez une carte pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Les cartes restant en main comptent contre vous.
- Jokers 50, As 15, figures 10, cartes numériques à leur valeur faciale.

Conseil: Gardez vos demandes « Puis-je ? » pour les cartes qui complètent des combinaisons essentielles.

À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou le talon de défausse.
- Posez des combinaisons si vous satisfaites l'exigence de la manche.
- Défaussez une carte pour terminer votre tour.

Puis-je ? est une variante de rami où les joueurs doivent demander la permission avant de prendre des cartes dans le talon de défausse. Le jeu se déroule sur plusieurs manches avec des exigences de combinaisons croissantes, et le premier joueur à finir chaque manche obtient le score le plus bas.

Objectif

Être le premier joueur à poser toutes les combinaisons requises et à vider sa main sur plusieurs manches, en terminant avec le total de points le plus faible.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes avec jokers (104 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuez 11 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée en tant que pioche, une carte étant retournée pour commencer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, piochez dans la pioche ou, si c'est votre tour, dans le talon de défausse.
2. **Étape 2** : Si un autre joueur veut la carte du dessus du talon hors de son tour, il doit dire « Puis-je ? » et obtenir la permission. Il pioche alors également une carte de pénalité dans la pioche.
3. **Étape 3** : Posez des combinaisons dès que vous satisfaites l'exigence de la manche en cours (par exemple, deux brelans à la manche un, puis un brelan et une suite, etc.).
4. **Étape 4** : Défaussez une carte pour terminer votre tour. La manche se termine lorsqu'un joueur vide sa main.

Décompte des points

- Les jokers comptent pour 50 points, les As pour 15, les figures pour 10 et les cartes numériques à leur valeur faciale.
- Le joueur qui finit marque zéro pour la manche. Tous les autres additionnent la valeur des cartes restant en main.

Variantes

- **Demandes limitées** : Chaque joueur ne peut dire « Puis-je ? » qu'un nombre fixe de fois par manche (généralement trois).
- **Sans jokers** : On joue sans jokers pour une expérience de construction de combinaisons plus difficile.

Conseils et stratégies

- Suivez le nombre de demandes « Puis-je ? » qu'il vous reste et utilisez-les judicieusement pour les cartes de grande valeur.
- Concentrez-vous sur la réalisation des combinaisons requises avant de chercher à réduire la taille de votre main.
- Faites attention à ce que vos adversaires défaussent pour évaluer les combinaisons qu'ils construisent.

Conseils et stratégie

Utilisez vos demandes « Puis-je ? » avec parcimonie, uniquement pour des cartes qui complètent une combinaison. Donnez la priorité aux combinaisons requises tôt afin de pouvoir commencer à compléter les combinaisons existantes.

Le moment où vous faites vos demandes « Puis-je ? » est crucial. Prendre une carte tôt peut compléter une combinaison, mais garder ses demandes pour les manches ultérieures aux exigences plus difficiles peut être plus rentable.