

Rami Mexicain

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Sortir en premier à chaque manche pour éviter les points de pénalité des cartes restantes.

MISE EN PLACE

- Utiliser deux jeux standard.
- Distribuer 7 cartes à la manche un, augmentant d'une à chaque manche.
- Placer les cartes restantes en pioche et retourner une pour la défausse.

SCORE

- Cartes sauvages en main : 20 points chacune.
- As 15, figures 10, cartes numériques à leur valeur faciale.

Conseil: Combinez vos cartes sauvages tôt pour éviter de coûteuses pénalités en fin de manche.

À VOTRE TOUR

- Piocher depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Former et poser des brelans ou suites en utilisant la carte sauvage de la manche.
- Se défausser d'une carte pour terminer son tour.

Le Rami Mexicain est une variante de rami excitante jouée sur plusieurs manches où la carte sauvage change à chaque manche. Les joueurs se précipitent pour former des combinaisons et sortir les premiers tout en gérant un groupe de jokers en constante évolution.

Objectif

Marquer le moins de points sur toutes les manches en étant le premier à combiner toutes ses cartes. Chaque manche introduit un nouveau rang de carte sauvage.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes (104 cartes au total).
3. **Distribution** : À la manche un, distribuer 7 cartes à chaque joueur. La distribution augmente d'une carte à chaque manche suivante jusqu'à 13 cartes à la manche sept.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piocher une carte depuis la pioche ou le dessus de la pile de défausse.
2. **Étape 2** : Former des brelans (trois ou plus du même rang) ou des suites (trois cartes consécutives ou plus de la même couleur). La carte sauvage de la manche en cours peut remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison.
3. **Étape 3** : Poser les combinaisons dès que vous le pouvez, et poser des cartes sur les combinaisons existantes sur la table.
4. **Étape 4** : Se défausser d'une carte pour terminer son tour. La manche se termine quand un joueur vide sa main.

Décompte des points

- Les cartes sauvages restant en main valent 20 points chacune. Les as comptent pour 15, les figures pour 10, et les cartes numériques à leur valeur faciale.
- Le joueur qui sort marque zéro. Les autres joueurs totalisent les valeurs de leurs cartes restantes.

Variantes

- **Jeu unique** : Jouer avec un seul jeu pour une partie plus rapide avec moins de joueurs.
- **Joker fixe** : Utiliser uniquement les deux comme cartes sauvages permanentes tout au long de toutes les manches au lieu de les changer à chaque manche.

Conseils et stratégies

- Utilisez les cartes sauvages pour compléter rapidement des combinaisons plutôt que de les thésauriser pour plus tard.
- Faites attention au rang sauvage de chaque manche, car les adversaires peuvent aussi collecter ces cartes.
- Cherchez à sortir rapidement dans les manches ultérieures quand les mains sont plus grandes pour éviter de gros scores de pénalité.

Conseils et stratégie

Priorisez la pose des cartes sauvages tôt car les garder en fin de manche coûte 20 points chacune. Observez attentivement la pile de défausse pour anticiper les combinaisons des adversaires.

Dans les manches tardives avec de plus grandes mains, sortir rapidement est plus important que construire des combinaisons parfaites, car les points de pénalité des cartes restantes s'accumulent vite.