

Rami Oklahoma

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Former des combinaisons et frapper quand les déchets sont à ou sous la valeur de la carte retournée.

MISE EN PLACE

- Distribuer 10 cartes à chacun.
- Retourner une carte pour fixer la valeur de frappe pour la donne.

SCORE

- Gain de frappe = différence de déchets ; Gin = 25 + déchets de l'adversaire.
- Une carte retournée pique double tous les points pour la donne.

Conseil: Quand la valeur de frappe est très basse, visez le gin plutôt que d'essayer de passer sous le seuil.

À VOTRE TOUR

- Piocher depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Former des combinaisons en main ; frapper quand les déchets atteignent le seuil.
- Se défausser pour terminer le tour.

Le Rami Oklahoma est une variante du Rami Gin où la première carte retournée depuis la pioche détermine le nombre maximum de points de déchets autorisé pour frapper dans cette donne. Cette simple modification ajoute une profondeur stratégique significative car la valeur de frappe change à chaque donne, la rendant parfois très facile et d'autres fois presque impossible à frapper. Le jeu se joue généralement jusqu'à 200 points.

Objectif

Former des combinaisons de brelans et suites pour réduire vos déchets en dessous de la valeur de frappe fixée par la carte retournée initiale, ou atteindre le gin avec zéro déchet.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 (peut être adapté pour 3 à 4)
2. **Paquet** : Jeu standard de 52 cartes
3. **Distribution** : 10 cartes à chaque joueur. Placer les cartes restantes face cachée en pioche ; retourner la carte du dessus face visible à côté comme carte retournée. La valeur faciale de cette carte retournée fixe la valeur de frappe pour la donne.

Déroulement du jeu

1. **Valeur de frappe** : La valeur faciale de la carte retournée est le total maximum de déchets pour frapper. As = 1 (donne gin uniquement), 2-9 = valeur faciale, 10/V/D/R = 10.
2. **Piocher** : Piocher depuis la pioche ou prendre la carte du dessus de la pile de défausse.
3. **Combinaison** : Organiser les cartes en main en brelans (3 à 4 du même rang) et suites (3 cartes consécutives ou plus de la même couleur).
4. **Frapper** : Quand votre total de déchets est à ou sous la valeur de frappe, vous pouvez frapper en vous défaussant face cachée et en révélant votre main.
5. **Poser des cartes** : Le joueur non-frappeur peut poser ses cartes non meldées sur les combinaisons du frappeur (sauf si le frappeur a le gin).
6. **Gin** : Si vous frappez avec zéro déchet, vous avez le gin et l'adversaire ne peut pas poser de cartes.

Décompte des points

1. **Gain de frappe** : Différence entre les déchets de l'adversaire et vos déchets.
2. **Bonus gin** : 25 points plus le total des déchets de l'adversaire.
3. **Sous-frappe** : Si les déchets de l'adversaire sont égaux ou inférieurs à ceux du frappeur après la pose de cartes, l'adversaire marque 25 points plus la différence.
4. **Carte retournée pique** : Si la carte retournée initiale est un pique, tous les points de cette donne sont doublés.
5. **Bonus de partie** : Le premier à 200 points gagne, avec un bonus de partie de 100 points.

Variantes

- **Oklahoma Gin** : Exige strictement le gin quand la carte retournée est un as, rendant ces donnes très difficiles.
- **Double Oklahoma** : Toutes les donnes pique valent le triple au lieu du double des points.
- **Ajustement du score cible** : Jouer jusqu'à 150 ou 250 points au lieu du standard de 200.

Conseils et stratégies

- Quand la valeur de frappe est basse (2 à 3), concentrez-vous sur la formation de combinaisons complètes plutôt que d'essayer de frapper rapidement.
- Quand la carte retournée est un pique, jouez plus prudemment car les points sont doublés et une sous-frappe est particulièrement coûteuse.
- Gardez des cartes flexibles pouvant s'intégrer dans plusieurs combinaisons potentielles.
- Suivez attentivement les défausses pour savoir quelles cartes sont sûres à défausser et quelles combinaisons les adversaires pourraient construire.

Conseils et stratégie

Adaptez votre stratégie selon la valeur de frappe de chaque donne. Les valeurs de frappe basses nécessitent des combinaisons presque parfaites ; les valeurs élevées permettent des frappes précoces agressives. Soyez extra prudent avec les cartes retournées pique car les points doublent.

La règle de doublement pique rend la gestion du risque cruciale. Quand un pique est la carte retournée, évitez de frapper avec des mains marginales car une sous-frappe vous coûtera cher. Attendez le gin ou une frappe très forte.