

Rami Progressif

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Satisfaire l'exigence de combinaisons de chaque manche et vider sa main.

MISE EN PLACE

- Utilisez deux jeux avec des jokers.
- Distribuez 6 cartes à la manche un, en augmentant d'une par manche.
- Retournez une carte pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Jokers 50, As 15, figures 10, cartes numériques à leur valeur faciale.
- Les cartes restant en main comptent comme points de pénalité.

Conseil: Donnez la priorité à la satisfaction de l'exigence de combinaison avant de chercher à compléter les combinaisons supplémentaires.

À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou le talon de défausse.
- Posez des combinaisons dès que l'exigence de la manche est satisfaite.
- Défaussez une carte pour terminer votre tour.

Le Rami Progressif est un jeu de rami structuré joué sur plusieurs manches, chacune comportant des exigences de combinaisons spécifiques de plus en plus difficiles. Les joueurs doivent satisfaire exactement la combinaison de brelans et de suites demandée avant de pouvoir poser des cartes.

Objectif

Remplir les combinaisons requises pour chaque manche et vider sa main avant ses adversaires. Le joueur ayant le score cumulé le plus faible après toutes les manches gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes avec jokers (104 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuez 6 cartes à la manche un, 7 à la manche deux, et ainsi de suite, en augmentant d'une carte par manche jusqu'à la manche sept.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piochez une carte dans la pioche ou le talon de défausse.
2. **Étape 2** : Tentez de former la combinaison spécifique requise pour la manche en cours (par exemple, deux brelans de trois, ou un brelan et une suite).
3. **Étape 3** : Une fois l'exigence de la manche satisfaite, posez vos combinaisons et commencez à compléter les combinaisons supplémentaires sur la table.
4. **Étape 4** : Défaussez une carte. La manche se termine lorsque quelqu'un vide sa main.

Décompte des points

- Les jokers valent 50 points, les As 15, les figures 10 et les cartes numériques leur valeur faciale.
- Les cartes non combinées restant en main comptent contre le joueur. Celui qui finit marque zéro pour la manche.

Variantes

- **Pose stricte** : Les joueurs ne peuvent compléter les combinaisons qu'à partir d'un tour ultérieur, et non au tour même de la pose.
- **Manche bonus** : Ajoutez une huitième manche exigeant quatre brelans de trois pour un défi supplémentaire.

Conseils et stratégies

- Concentrez-vous sur la satisfaction exacte de l'exigence de combinaison avant de chercher à compléter les combinaisons supplémentaires.
- Conservez des cartes flexibles (cartes de rang intermédiaire et cartes sauvages) pouvant s'intégrer dans plusieurs combinaisons potentielles.
- Dans les manches avancées avec de grandes mains, réduisez en priorité les cartes de forte valeur pour limiter les pénalités.

Conseils et stratégie

Adaptez votre stratégie à l'exigence de combinaison spécifique de chaque manche. Dans les manches initiales, visez la rapidité ; dans les manches avancées, concentrez-vous sur la réduction de vos points de perte pour minimiser les pénalités.

La flexibilité est la clé. Conservez des cartes pouvant servir dans plusieurs combinaisons et changez de stratégie en cours de manche si vous piochez une meilleure combinaison.