

Rami des Voleurs

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

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

MISE EN PLACE

- Utilisez deux jeux standards.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- Retournez une carte pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Le vainqueur marque zéro.
- As 15, figures 10, cartes numériques à leur valeur faciale comme pénalités.

Conseil: Planifiez vos réarrangements avant de toucher les cartes pour éviter de laisser des combinaisons invalides.

À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou le talon de défausse.
- Posez des combinaisons et réarrangez les combinaisons existantes.
- Défaussez une carte (toutes les combinaisons doivent être valides).

Le Rami des Voleurs est une variante de rami dynamique où les joueurs peuvent réarranger et voler des cartes dans les combinaisons déjà posées sur la table. Cela crée une expérience de type puzzle où l'intégralité de la table est en jeu à chaque tour.

Objectif

Être le premier à vider sa main en formant des combinaisons et en réarrangeant astucieusement les combinaisons sur la table pour y incorporer ses cartes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes (104 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuez 13 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** : Piochez une carte dans la pioche ou le talon de défausse.
2. **Étape 2** : Posez de nouvelles combinaisons (brelans d'au moins trois cartes du même rang, ou suites d'au moins trois cartes consécutives de la même couleur).
3. **Étape 3** : Réarrangez les combinaisons existantes sur la table pour y incorporer des cartes de votre main. Vous pouvez diviser, combiner ou prolonger des combinaisons, à condition que toutes les combinaisons résultantes soient valides à la fin de votre tour.
4. **Étape 4** : Défaussez une carte pour terminer votre tour. Si vous avez réarrangé des combinaisons, toutes les combinaisons sur la table doivent être valides avant de vous défausser.

Décompte des points

- Le vainqueur marque zéro. Tous les autres joueurs additionnent la valeur faciale des cartes en main : As 15, figures 10, cartes numériques à leur valeur faciale.
- Les jokers (si utilisés) comptent pour 20 points contre le joueur qui les détient.

Variantes

- **Tours chronométrés** : Imposez une limite de 2 minutes par tour pour éviter des phases de réarrangement excessivement longues.
- **Combinaison minimale** : Exigez une combinaison initiale d'au moins 30 points avant qu'un joueur soit autorisé à réarranger les combinaisons de la table.

Conseils et stratégies

- Étudiez attentivement les combinaisons sur la table avant votre tour pour planifier vos réarrangements à l'avance.
- Parfois, voler une seule carte dans une combinaison vous permet de jouer plusieurs cartes de votre main grâce à une série de réarrangements.
- Ne posez pas de cartes de grande valeur sur la table sans nécessité, car vos adversaires peuvent les réarranger et les utiliser.

Conseils et stratégie

Considérez la table comme un grand puzzle. Planifiez vos réarrangements avant de toucher les cartes et cherchez les réactions en chaîne où déplacer une carte libère de la place pour plusieurs autres.

La possibilité de réarranger les combinaisons implique de toujours penser plusieurs coups à l'avance. Un seul réarrangement bien planifié peut vous permettre de jouer quatre ou cinq cartes en un seul tour.