

Rami

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en formant des combinaisons.

MISE EN PLACE

- 2 à 8 joueurs.
- Distribuez 7 à 13 cartes selon la variante.
- Une défausse de départ est retournée.

SCORE

- Le gagnant marque 0. Les perdants comptent leurs cartes restantes.
- Figures = 10 pts, As = 1 ou 15 pts selon la variante.
- Plusieurs manches jusqu'à un seuil de points.

Conseil: Posez vos combinaisons le plus tôt possible pour réduire le risque de points en main.

À VOTRE TOUR

- Piochez depuis la pioche ou la défausse.
- Posez des combinaisons si vous en avez.
- Défaussez une carte.

Le Rami est l'un des jeux de cartes les plus joués au monde, centré sur la formation d'ensembles et de séquences de cartes assorties. Les joueurs piochent et défaussent des cartes à chaque tour, essayant d'organiser leur main en groupes valides avant leurs adversaires. Ses mécanismes simples le rendent accessible aux débutants tout en récompensant les joueurs expérimentés.

Objectif

Soyez le premier joueur à organiser toutes les cartes de votre main en combinaisons valides (trois ou quatre cartes du même rang) et suites (trois cartes ou plus consécutives de la même couleur), puis sortez en défaussant votre dernière carte.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes. Utilisez deux jeux pour 5-6 joueurs.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes (2 joueurs), 7 cartes (3-4 joueurs) ou 6 cartes (5-6 joueurs).
4. **Pioche et défausse** : Placez les cartes restantes face cachée comme pioche. Retournez la carte du dessus face visible pour commencer la pile de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : À votre tour, piochez une carte de la pioche ou de la pile de défausse.
2. **Poser des combinaisons** : Si vous avez des combinaisons ou suites valides, vous pouvez les poser face visible sur la table. Une combinaison est trois ou quatre cartes du même rang. Une suite est trois cartes ou plus consécutives de la même couleur.
3. **Compléter** : Vous pouvez ajouter des cartes de votre main à n'importe quelle combinaison déjà posée sur la table, que ce soit la vôtre ou celle d'un adversaire.
4. **Défausser** : Terminez votre tour en plaçant une carte face visible sur la pile de défausse. Vous ne pouvez pas défausser la même carte que vous venez de prendre de la pile de défausse ce tour-ci.
5. **Sortir** : Lorsque vous pouvez former toutes vos cartes restantes en combinaisons valides et qu'il vous reste une carte à défausser, vous sortez et gagnez la manche.

Décompte

1. **Figures (R, D, V)** : 10 points chacune.
2. **Cartes numérotées** : Valeur faciale (ex. : un 7 vaut 7 points).
3. **As** : 1 point chacun.
4. **Vainqueur** : Marque zéro. Tous les autres joueurs additionnent la valeur des cartes restant dans leur main.

Variantes

- **Gin Rami** : Une variante à deux joueurs avec les mécanismes de frappe et de gin.
- **Rami 500** : Les points sont marqués pour les combinaisons posées, pas seulement pour sortir.
- **Rami contrat** : Les joueurs doivent remplir des exigences de combinaisons spécifiques à chaque manche.

Conseils et stratégies

- Observez ce que vos adversaires prennent dans la pile de défausse pour deviner quelles combinaisons ils construisent.
- Gardez les cartes moyennes (5 à 9) en début de partie, car elles se connectent à plus de suites potentielles.
- Défaussez les cartes de haute valeur tôt si elles ne correspondent pas à votre plan, pour minimiser les points de pénalité.

Conseils et stratégie

Suivez les défausses pour comprendre ce que les adversaires collectent.

Poser tôt réduit le risque d'avoir de nombreux points si un adversaire gagne rapidement.