

Rami

But du jeu

Il s'agit de parvenir le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en main, en formant des combinaisons types puis en les découvrant toutes après s'être défaussé d'une ultime carte. Pour cela, le joueur peut piocher une carte d'un talon ou récupérer une défausse de l'adversaire et abattre au fur et à mesure les combinaisons qu'il a réussies à composer.

La distribution

Le Rami se joue avec un jeu de 52 cartes. Il peut se pratiquer avec 2 à 6 joueurs. Le joueur qui assure la première donne est désigné au hasard après 'est à tour de rôle.

Le donneur distribue les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a que deux joueurs, chacun reçoit 10 cartes. Dans le cas de trois ou quatre joueurs, chacun reçoit sept cartes, tandis que pour cinq joueurs et plus, chacun en reçoit six cartes. Quand tous les joueurs ont reçu leurs cartes, celle qui suit est placée en milieu de table, face visible, et va constituer la première carte des cartes rejetées ou défausses. Le reste des cartes formera le talon. Cette pile doit rester face cachée tout au long de la manche.

Les combinaisons gagnantes

En Rami, les combinaisons qui peuvent être jouées se partagent en deux catégories, les séquences et les groupes.

- Les séquences sont une suite de trois cartes et plus, de la même couleur dont les valeurs se succèdent suivant l'ordre : As, Deux, Trois, Quatre, Cinq, Six, Sept, Huit, Neuf, Dix, Valet, Dame et Roi
- Un groupe est formé d'un ensemble de trois ou quatre cartes qui portent la même valeur

Déroulement de la partie

Chaque joueur joue pour son propre compte. C'est le joueur à gauche du donneur qui démarre la partie et la ronde suit le sens des aiguilles d'une montre.

Il doit d'abord prendre une carte, soit la carte du haut du talon face cachée, soit celle de du haut de la défausse face vue.

Puis il peut étaler sur table une combinaison s'il en a une en main (une séquence ou un groupe de minimum 3 cartes). Le joueur n'est pas obligé de jouer sa combinaison, par contre il ne peut en jouer qu'une seule par tour.



Ensuite il peut - s'il veut - compléter autant de combinaisons déjà étalé sur la table que possible. Compléter une combinaison n'est par contre possible que si le joueur a d'abord étalé au moins une combinaison sur table devant lui.

- Pour compléter une combinaison, une séquence ne peut être réarrangé. (p.ex ,

Les combinaisons suivantes ♣2, ♥2, ♦2, ♠2 et ♠3, ♠4, ♠5 sont étalés sur la table. Le joueur ne peut pas déplacer le ♠2 du groupe pour l'adjoindre à la séquence pour pouvoir déposer son ♠A.

A la fin du tour, le joueur doit se défausser d'une carte qui est posé face vue sur le tas de la défausse. Le joueur peut se défausser de toute carte à part celle qu'il aurait pioché de la défausse au même tour.

Vient ensuite le tour du joueur suivant : Prendre une carte, jouer max. une combinaison, rajouter des cartes à des combinaisons déjà étalé puis défausser une carte.

Quand le talon est épuisé, on prend la pile des cartes rejetées, on la retourne pour en cacher les faces et l'on obtient un nouveau talon.

Un joueur gagne une donne quand il dépose sa dernière carte sur table, ou bien quand il la défausse à la fin de son tour. La partie s'achève alors directement. Plus personne ne pourra encore étaler des cartes même s'il leur reste des combinaisons valides en main.

Compte des points

Chaque joueur compte alors ses cartes restant en main : Toutes les figures (Roi, Dame et Valet) valent 10 points, l'As est compté 1 point et les autres cartes, celles qui portent des numéros, s'évaluent avec leur valeur numérique respective.

Toutes les cartes non jouées des joueurs restantes sont alors additionnées et la somme est mis sur le compte du joueur gagnant qui a terminé la donne

Fin de la partie

La partie s'achève quand un nombre prédéfini de donnes a été atteint, ou si les joueurs se sont convenus d'un total de points limite.

