

Gin Rami

Il s'agit d'un jeu pour 2 personnes. Le jeu est rapide et les règles sont simples.

1 Matériel

Un jeu de **52 cartes**.

2 Distribution

Le donneur distribue **10 cartes** à chaque joueur, une par une.

Il dépose le reste des cartes en une pile qui formera la **pioche**.

Enfin, il retourne la première carte de la pioche/ et la dépose à côté, constituant ainsi le début d'une seconde pile qui sera la pile de **défausse**.

3 Départ

L'adversaire du donneur choisit de prendre la carte retournée (sur la pile de *défausse*) ou de passer.

S'il passe, le donneur est alors soumis au même choix : prendre la carte retournée ou passer.

NB : cette phase a uniquement lieu en tout début de mène.

4 Déroulement

À chaque tour, le joueur tire une carte, soit du sommet de la pile de *défausse*, soit du sommet de la *pioche*.

Il doit pour finir son tour se *défausser* d'une carte.

Hormis dans la phase de départ, il n'est pas permis de passer. Chaque joueur doit tirer et se *défausser* à chaque tour (sauf *dépose* avec **Grand Gin**, voir plus bas).

5 But

Le joueur doit se débarrasser de ses cartes en constituant des *combinaisons* : des *brelans* (3 cartes de même rang), des *carrés* (4 cartes de même rang) et des *suites* (3 cartes ou plus, de rangs successifs dans la même couleur).

On doit poser ses cartes en une seule fois, et on ne peut le faire que si, après *défausse*, **les cartes dépareillées totalisent moins de 10 points**.

Il faut donc chercher à minimiser le nombre et la valeur des cartes dépareillées.

6 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes est le suivant :

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi

L'As a seulement le rôle du 1, il ne peut pas venir après le Roi. Il n'est pas non plus permis de « boucler » une suite au dessus du Roi.

La valeur est tout simplement celle inscrite sur les cartes de 1 à 10, et toutes **les figures valent 10**.

7 Fin de partie

Ce processus commence quand un joueur *dépose* ses cartes. Il peut les *déposer* de 3 façons :

1. ses *combinaisons* occupent 10 cartes, la 11^e est défaussée : c'est un **Gin** ;
2. ses *combinaisons* occupent les 11 cartes, il n'a pas besoin de *défausser* : c'est un **Grand Gin** ;
3. ses *combinaisons* occupent 9 cartes ou moins, il reste donc 1 carte dépareillée ou plus après la *défausse*. Ces cartes dépareillées ne doivent pas dépasser 10 points au total.

Dans les 2 premiers cas, l'adversaire n'a plus qu'à déposer ses *combinaisons*.

Dans le 3^e cas, l'adversaire du joueur qui a déposé ses cartes en premier est autorisé, après avoir déposé à son tour ses propres *combinaisons*, à placer autant de ses cartes demeurant dépareillées que possible de façon à étendre les *combinaisons* de son opposant. Il peut ainsi ajouter la carte manquante à un *brelan* pour le compléter en *carré*, ou bien continuer une *suite*.

8 Compte des points, bonus et marque

Le compte des points ne se fait que sur les cartes dépareillées des 2 joueurs. Les points des cartes combinées n'entrent jamais en compte de quelque manière que ce soit.

- Quand un joueur a *déposé* en premier un **Gin** ou **Grand Gin**, il n'y a que les points de l'adversaire à compter et à ajouter au **bonus de Gin (20 points)** ou **de Grand Gin (31 points)** pour obtenir le score de la manche pour le joueur qui a déposé en premier. L'adversaire ne marque pas de points.
- Mais dans le cas où le joueur qui a déposé ses cartes a encore en main des cartes dépareillées, il faut calculer la différence entre les points des cartes dépareillées de l'adversaire et les siennes.
 - ★ Si cette différence est positive (l'adversaire a plus de points dans ses cartes dépareillées), alors le score de la manche pour le joueur qui a déposé en premier est simplement cette différence (il n'y a pas de bonus). L'adversaire ne marque pas de points.
 - ★ Si cette différence est nulle, personne ne marque, la manche est nulle.
 - ★ Si cette différence est négative (les cartes dépareillées du joueur qui a déposé en premier valent plus que celles de l'adversaire), c'est l'adversaire qui rapporte la manche. Ce dernier marque cette différence (en positif), plus un bonus de 10 points pour avoir **contré** le premier joueur. Le premier joueur ne marque pas de point.

Quel que soit le dénouement d'une manche, un seul joueur marque donc des points.

Une partie se termine quand un joueur accumule 100 points ou plus au fil des manches.