

Rami

Il s'agit d'un jeu pour 2 à 5 personnes.

1 Matériel

Deux jeux de **54 cartes**.

2 Distribution

Le donneur distribue **13 cartes** à chaque joueur, une par une.

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

3 Déroulement

À chaque tour, le joueur tire une carte, soit du sommet de la *pioche* (cas général), soit du sommet de la pile de *défausse* (seulement s'il pose alors tout ou partie de son jeu).

Il doit pour finir son tour se *défausser* d'une carte (la poser sur la pile de *défausse*).

Hormis dans la phase de départ, il n'est pas possible de passer. Chaque joueur doit tirer et se défausser à chaque tour.

4 But

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

5 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes est le suivant :

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

L'As peut donc servir en bas (1, 2, 3) ou en haut (Dame, Roi, As), mais on n'est pas autorisé à « boucler » une *suite* (Roi, As, 2).

Le *Joker* sert à remplacer n'importe quelle carte.

La **valeur** est tout simplement **celle inscrite sur les cartes de 2 à 10, et toutes les figures valent 10. L'As vaut 1** quand il est dans un rôle de 1 et **11 quand il est dans un rôle d'As** (il a un rôle d'As dans un *brelan* ou *carré*).

6 Déposes

6.1 Première dépose

La première dépose de chaque joueur doit contenir un minimum de **51 points*** en propre (sans compter les ajouts sur les *combinaisons* déjà posées) ainsi qu'**au moins une tierce franche** (*suite* de 3 cartes sans *Joker* parmi les 3). Dans cette phase, un *Joker* a pour valeur celle de la carte qu'il remplace.

Si le joueur dépose toutes ses cartes d'un seul coup, il n'est pas soumis à ces conditions.

6.2 Conditions, Joker

Un *breelan* ou une *tierce* ne peuvent contenir plus d'un joker.

6.3 Ajouts, modifications

Il est possible de compléter les *combinaisons* déjà posées (par soi-même ou les adversaires, une *combinaison* posée n'appartient plus à personne) : continuer une *suite* ou faire d'un *breelan* un *carré*.

Il est possible de s'emparer d'un *Joker* déjà posé en le remplaçant par la carte dont il tenait le rôle, à condition de le reposer immédiatement dans une nouvelle *combinaison* ou un ajout.

NB : on ne peut s'emparer d'un *Joker* dans un *breelan* (mais dans un *carré*, c'est autorisé).

7 Fin de partie

Elle intervient quand un joueur a déposé toutes ses cartes.

8 Compte des points, bonus et marque

Il s'agit d'un compte de pénalités, le gagnant étant celui qui au final marquera le moins de points.

Le compte des points ne se fait que sur **les cartes restant en main** des joueurs (la valeur des *combinaisons* posées n'entre pas en compte).

Cas particulier : si un joueur n'a **rien posé**, son jeu est estimé d'office à **100 points** (on ne compte pas son total réel).

Pour ce compte, les 1 ont toujours valeur d'As (soit 11 points), et **les *Jokers* valent 20 points**.

Le joueur qui a déposé toutes ses cartes marque 0 points. Seuls les perdants voient leur score augmenter de la valeur des cartes qui leur restent en main.

Cas particulier (**rami sec**) : s'il a déposé l'intégralité de son jeu en une seule fois, les comptes des autres joueurs sont **doublés**.

Une partie se termine quand un joueur accumule **500 points** ou plus au fil des manches. Le joueur ayant alors totalisé le moins de points est déclaré vainqueur.