

Règles du jeu : Le Rami

● But du jeu

Le but du Rami est de se débarrasser de toutes ses cartes en formant des combinaisons valides. Le premier joueur à poser toutes ses cartes met fin à la manche.

● Déroulement du tour

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur :

- pioche une carte (dans la pioche ou la défausse)
- peut poser des combinaisons
- peut compléter celles déjà posées
- termine en défaussant une carte

Pour poser ses cartes, il faut former des combinaisons valides.

Les suites : Une suite est composée de cartes de la même couleur qui se suivent.

Les groupes : Un groupe est composé de cartes de même valeur mais de couleurs différentes.

Le joker peut remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison. Il peut être récupéré si un joueur joue la carte qu'il remplace.

Le joueur doit avoir un minimum de 51 point pour commencer à poser.

● Mise en place

Pour jouer, vous aurez besoin de 2 jeux de 52 cartes avec jokers.

Chaque joueur reçoit 13 cartes, le premier joueur reçoit 14 cartes.

● Fin de la partie

Le joueur ayant posé l'intégralité de ses cartes en premier gagne la partie.

● Comptage des points

À la fin de chaque manche, les joueurs comptent les points des cartes qu'ils ont encore en main. Ces points s'ajoutent à leur score.

Un As vaut toujours 11 points.

Un joker vaut toujours 20 points.

Un joueur qui n'a pas encore posé de combinaison à la fin de la manche ne compte pas ses cartes. Il reçoit directement une pénalité de 100 points.

Si un joueur pose toutes ses cartes d'un seul coup, il double les points de tous ses adversaires. Un joueur qui n'a pas encore posé reçoit alors 200 points.