

Règles du jeu de rami

Convention interne aux Chamber'liens, en l'absence d'une règle officielle unique

But du jeu : être le premier à poser toutes ses cartes sur la table, en constituant des combinaisons

Le rami se joue avec 2 jeux de 54 cartes (52 cartes + 2 jokers) regroupés et mélangés, de préférence à 4 ou 5 joueurs (mais ce n'est pas une obligation)

Ordre des cartes : As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi - As, le joker peut remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison

Valeur des cartes : les cartes 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 valent leur valeur en points, les cartes Valet - Dame - Roi valent 10 points chacune, l'As vaut 11 points, sauf quand il est posé avant un 2 dans une suite, où il vaut 1 point, le joker vaut la valeur de la carte qu'il remplace

Combinaisons :

suites : groupe de cartes qui se suivent (exemple : 9-10-valet-dame), de même couleur, la suite minimale est la tierce (3 cartes)

brelan : 3 cartes de même hauteur et de couleurs différentes

carré : 4 cartes de même hauteur et de couleurs différentes

dans une combinaison, il ne peut y avoir qu'un seul joker

une tierce franche est une tierce sans joker

Conditions pour déposer des cartes

Cas général : pour une première dépose, il faut avoir une ou plusieurs combinaisons, dont une tierce franche, avec une valeur totale d'au moins 51 points

Rami sec (on peut déposer toutes ses cartes en une seule fois) : avoir au moins une tierce franche

On ne peut pas déposer de cartes au premier tour, sauf un rami sec

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre

Le donneur distribue 14 cartes à chaque joueur, une par une, en commençant par le joueur à sa gauche ; puis il retourne une carte, qui est la première de la pile appelée défausse ; les cartes qui restent (faces cachées) constituent la pioche.

La personne située à gauche du donneur joue en premier ; elle prend une carte sur la pioche, la met dans son jeu, puis dépose éventuellement des cartes sur la table conformément aux règles ci-dessus ; puis elle dépose une carte (face visible) sur la défausse.

C'est au joueur suivant de jouer, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu continue, joueur après joueur, tant qu'un joueur n'a pas déposé toutes ses cartes.

Dans le cas où un joueur prend la dernière carte de la pioche, on prend le tas de cartes de la défausse, on bat les cartes, on retourne le paquet, faces cachées, pour en faire une nouvelle pioche. Ce joueur dépose une carte, face visible, pour démarrer une nouvelle défausse.

Quelques particularités

Il est possible d'ajouter des cartes sur n'importe quelle combinaison déjà sur la table, à condition d'avoir déjà posé une combinaison.

Au lieu de prendre une carte sur la pioche, il est possible de prendre la dernière carte posée sur la défausse, à condition de la déposer immédiatement dans une combinaison.

Il est possible de remplacer un joker posé sur la table dans les conditions suivantes :

avoir déjà déposé des cartes

si le joker est dans une suite (tierce ou plus), il faut le remplacer par la carte dont il a pris la place

si le joker est dans un carré, le remplacer par la carte de la 4ème couleur

si le joker est dans un brelan, le remplacer par les 2 cartes manquantes pour compléter le carré

procédure : on pose alors la carte (ou les 2 cartes) à la place du joker et on prend le joker dans sa main

le joker doit être joué tout de suite dans une combinaison

Fin de la manche

Quand un joueur a déposé toutes ses cartes, la manche est terminée ; on peut compter les points (cf ci-dessous) ou pas.

On regroupe toutes les cartes du jeu, on les bat, et le nouveau donneur est le premier joueur de la manche précédente.

Complément facultatif : comptage des points

Fin de la manche

La manche est finie lorsque l'un des joueurs a posé toutes ses cartes sur la table. Les autres joueurs ont perdu. Les joueurs qui ont perdu comptent les points qu'ils ont dans leur main : les cartes 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 valent leur valeur en points, les cartes Valet - Dame - Roi valent 10 points chacune, un As en fin de manche vaut toujours 11 points, un Joker vaut toujours 20 points en fin de manche. Quelqu'un qui n'a pas encore posé marque 100 points.

Si un joueur gagne alors que personne d'autre n'a encore posé, les autres joueurs marquent 200 points.

Fin de la partie

Le but est d'avoir le moins de points à la fin de la partie. Vous pouvez décider au début de la partie que le premier joueur qui atteint 500 points a perdu par exemple