

Règle du Rami

But du jeu

Le but, pour chaque joueur, est de se débarrasser de ses cartes en étalant sur la table des combinaisons :

- * brelans (3 cartes de même niveau, mais de couleur différente)
- * carrés (4 cartes de même niveau)
- * séquences (au moins 3 cartes consécutives de la même couleur)

L'ordre des cartes est le suivant : As/2/3/4/5/6/7/8/9/V/D/R

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur distribue 10 cartes par personne à 2 joueurs, 7 cartes par personne à 3, 4 ou 5 joueurs ou 6 cartes par personne à 6 ou 7 joueurs. Il pose ensuite les cartes restantes (le talon), face cachée, au milieu de la table et retourne la première carte du talon, qui constitue l'écart.

Chaque joueur à son tour, prend la première carte soit de l'écart, soit du talon.

A partir du deuxième tour, il peut ensuite :

- * poser une ou plusieurs combinaison
- * compléter une des combinaisons existantes, que ce soit l'une des siennes ou celle d'un autre joueur (pour par exemple transformer un brelan en carré ou continuer une séquence)

Enfin, s'il lui reste encore des cartes, il se défausse d'une carte, face visible, sur l'écart.

Si, à la fin de son tour, un joueur n'a plus aucune carte en main, il gagne la partie.

S'il ne reste plus de cartes dans le talon et que le joueur suivant ne veut pas prendre la carte du dessus de l'écart, ce dernier est retourné pour former un nouveau talon.

Décompte des points

Chaque joueur marque le total des points qui lui restent en main. L'As vaut 11, les figures 10, et les autres cartes leur valeur nominale.

En fin de partie, c'est le joueur qui a le moins de points qui remporte la partie.

Règle du Rami

But du jeu

Le but, pour chaque joueur, est de se débarrasser de ses cartes en étalant sur la table des combinaisons :

- * brelans (3 cartes de même niveau, mais de couleur différente)
- * carrés (4 cartes de même niveau)
- * séquences (au moins 3 cartes consécutives de la même couleur)

L'ordre des cartes est le suivant : As/2/3/4/5/6/7/8/9/V/D/R

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur distribue 10 cartes par personne à 2 joueurs, 7 cartes par personne à 3, 4 ou 5 joueurs ou 6 cartes par personne à 6 ou 7 joueurs. Il pose ensuite les cartes restantes (le talon), face cachée, au milieu de la table et retourne la première carte du talon, qui constitue l'écart.

Chaque joueur à son tour, prend la première carte soit de l'écart, soit du talon.

A partir du deuxième tour, il peut ensuite :

- * poser une ou plusieurs combinaison
- * compléter une des combinaisons existantes, que ce soit l'une des siennes ou celle d'un autre joueur (pour par exemple transformer un brelan en carré ou continuer une séquence)

Enfin, s'il lui reste encore des cartes, il se défausse d'une carte, face visible, sur l'écart.

Si, à la fin de son tour, un joueur n'a plus aucune carte en main, il gagne la partie.

S'il ne reste plus de cartes dans le talon et que le joueur suivant ne veut pas prendre la carte du dessus de l'écart, ce dernier est retourné pour former un nouveau talon.

Décompte des points

Chaque joueur marque le total des points qui lui restent en main. L'As vaut 11, les figures 10, et les autres cartes leur valeur nominale.

En fin de partie, c'est le joueur qui a le moins de points qui remporte la partie.