



Le Rami

Le rami se joue avec deux jeux de 52 cartes + 4 jokers. On distribue 13 cartes ? chaque joueur. Le reste des cartes constitue un talon posé sur la table, faces cachées.

Le but du jeu est de constituer avec ses cartes des combinaisons que l'on pourra étaler sur la table. Le gagnant sera le joueur qui se sera le premier débarrassé de ses cartes.

Les combinaisons sont les suivantes :

- ▶ brelans (trois cartes de même hauteur et de couleurs différentes) ou carrés (quatre cartes de même hauteur etc.)
- ▶ suites (ou séquences), c'est-à-dire trois cartes ou plus qui se suivent ? la même couleur. Un joker peut entrer dans des combinaisons ? la place de n'importe quelle autre carte.

Déroulement du jeu

Chaque joueur à son tour de jouer, pioche la carte supérieure du talon, la place dans son jeu, et remet une carte de son jeu (éventuellement la même) sur la table, face visible. Les cartes ainsi jetées constituent un tas ? côté de la pioche. On essaie ainsi de ne retenir dans son jeu que les cartes qui nous intéressent et qui permettront de former des combinaisons.

On a aussi le droit de prendre la carte que vient de jeter le joueur précédent au lieu de piocher dans le talon, mais

- ▶ cela n'est possible qu' ? partir du deuxième tour
- ▶ on le peut seulement ? condition de poser aussitôt la carte en question sur la table.

A son tour de jouer, entre le moment où l'on a pioché une carte et celui où l'on en jette une, il est possible de poser sur la table ses combinaisons des cartes, à certaines conditions.

▶ Pour poser une première fois des cartes formant des combinaisons, il faut :

1. que parmi les combinaisons figure une vraie suite sans joker, c'est-à-dire au moins trois cartes qui se suivent ? la même couleur
2. que l'ensemble des cartes que l'on va poser totalise 51 points ou plus (les rois, dames, valet valent 10 points chacun, les autres cartes ont leur valeur nominale, l'as vaut 11 points dans une suite as-roi-dame, mais 1 point dans une suite 3-2-1, le joker ne compte aucun point).

Cas particulier : le rami sec

Si un joueur est le premier à poser, et s'il se débarrasse d'un coup de toutes ses cartes (il en pose treize et en jette une), il fait un rami sec, ce qui l'avantage au score.

► Une fois que l'on a déjà posé des combinaisons de cartes, il devient possible dans la suite de la partie de poser de nouveaux groupes de cartes formant de nouvelles combinaisons, ou bien de compléter les combinaisons déjà posées sur table (par exemple, si l'on a déjà posé la suite as-roi-dame de cœur, et que l'on vient de piocher le valet de cœur, on peut le poser). On peut même compléter de cette façon les combinaisons de ses adversaires. Mais là encore, on ne pose de carte qu'à son tour, c'est-à-dire entre le moment où l'on pioche et celui où l'on jette une carte.

On peut aussi récupérer sur la table un joker figurant dans une combinaison à condition de poser à sa place la carte qu'il remplaçait. Par exemple, si la combinaison 10 de carreau-joker-dame de carreau est posée sur la table, et si je possède le valet de carreau, je peux récupérer le joker lorsque c'est mon tour de jouer et m'en servir pour constituer une nouvelle combinaison. En revanche, si le joker figure dans un brelan (par exemple : 10 de carreau-10 de pique-joker), on ne peut pas dire quelle carte il remplace (cela pourrait être aussi bien le 10 de cœur que le 10 de trèfle) et dans ce cas, on ne peut le récupérer.

NOTA BENE : IL EST OBLIGATOIRE DE JETER UNE CARTE APRÈS AVOIR JOUÉ. Par conséquent, pour gagner, un joueur doit poser son avant-dernière carte et jeter sa dernière.

Exemples : S'il me reste en main trois cartes, le 5, le 6 et le 10 de pique, et que je pioche le 7 de pique, je peux poser la suite 5-6-7 et jeter le 10. En revanche, s'il me reste deux cartes, le 5 et le 6 de pique, et que je pioche le 7 de pique, je ne peux pas poser cette suite car ensuite je n'aurais plus aucune carte à jeter. Dans ce cas, je ne peux me débarrasser de mes dernières cartes qu'en complétant des combinaisons déjà posées sur la table. Compte des points

Les joueurs qui ont perdu comptent les points des cartes qui restent dans leur jeu. L'as compte pour 11 points, les figures pour 10 points, le joker pour 50 points, les autres cartes pour leur valeur nominale.

Si un joueur a encore tout son jeu en main (il n'a posé aucune carte), il marque 100 points.

Bien entendu, le joueur gagnant sera celui qui aura fait le moins de points au bout de plusieurs parties.

Si un joueur fait rami sec, on lui compte -50 points. Variantes du rami

- Le rami sec se joue de la même manière, sauf qu'on ne peut poser ses cartes qu'à la condition de faire rami sec (poser treize cartes et en jeter une).
- Le gin-rami est une variante du rami qui se joue à deux. Comme dans le rami sec, il faut poser toutes ses cartes sauf une. D'autre part, on a le droit à tout moment de la partie et autant de fois qu'on le souhaite de prendre dans son jeu la carte que vient de jeter l'adversaire au lieu de piocher dans le talon.