

BUT DU JEU

Au Rami, le but est de se déposséder de ses cartes. Le premier joueur n'ayant plus de cartes en main gagne la manche. Les autres joueurs sont pénalisés par le montant des points présents sur les cartes qu'il leur reste en main.

Pour gagner une partie, il faut avoir moins de points que les autres joueurs sur le total des points de toutes les manches.

MISE EN PLACE DU JEU

S'il y a 4 joueurs, chacun reçoit 13 cartes. Les cartes restantes représentant le talon dont la première est retournée, elle constitue la défausse.

ORDRE ET VALEURS DES CARTES

Ordre: As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi - As

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 a une double valeur: il vaut 1 point quand il est posé avant un 2 dans une tierce, mais il vaut 11 points quand il est posé après un Roi dans une tierce. L'As vaut également 11 points dans une série de cartes (brelan ou carré). Le Joker peut remplacer n'importe quelle carte (un seul Joker par combinaison) et sa valeur est alors exactement équivalente à la carte qu'il remplace.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour le joueur doit :

1/ Piocher: une carte sous le talon ou prendre la carte déposée par le joueur précédent (la défausse) mais uniquement à partir du second tour et si la carte lui permet de poser une combinaison dans le tour en cours.

Exception : lorsqu'il ne reste qu'une seule carte à un joueur, il n'a pas le droit de piocher la carte de défausse.

2) Poser ses combinaisons: créer une nouvelle combinaison sur la table ou compléter une combinaison existante grâce à une carte Joker mise au préalable sur la table pour réaliser une combinaison malgré une carte manquante dans sa main.

3) Défausser une carte: enfin, le joueur doit se défausser d'une carte de sa main et la déposer sur le tas de défausse face visible.

Conditions pour déposer ses cartes la première fois

Pour déposer pour la première fois, les combinaisons posées doivent représenter un minimum de points qui seront chiffrés par les figures, les cartes blanches pour leur valeur nominale. Suivant les variantes, il s'agit de 30 points, 41 points, 51 points, 61 points, 81 points ou même déposer l'ensemble de son jeu d'un coup.

Les règles de jeu



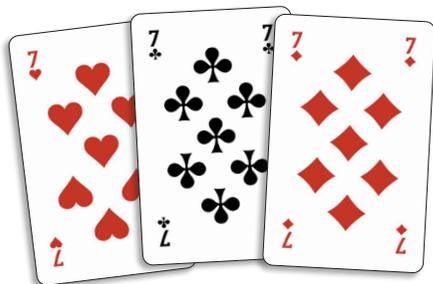
DUCALE
le jeu français

Les joueurs ayant déposé ces cartes doivent ensuite déposer une séquence franche (ou tierce franche), c'est-à-dire une suite de minimum trois cartes consécutives de même couleur et sans joker.

La séquence de cartes est posée au milieu du tapis de jeu.

Il existe 3 types de combinaisons :

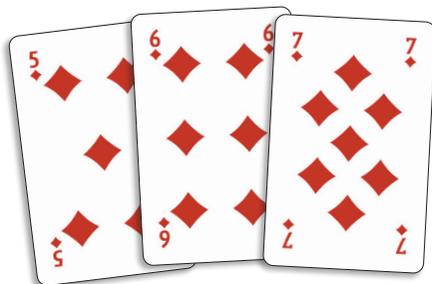
Brelan



Carré



Tierce franche



- **Brelan** : 3 cartes de même valeur et de couleurs différentes ;
- **Carré** : 4 cartes de même valeur et de couleur différentes ;
- **Séquence (ou tierce franche)** : 3 cartes ou plus qui appartiennent à la même couleur et qui sont consécutives.

Un joker peut entrer dans des combinaisons à la place de n'importe quelle autre carte. Il est interdit d'utiliser 2 jokers à la fois pour poser une combinaison.

De plus, en posant à la place du joker figurant dans une combinaison, il est permis de le récupérer, à condition de réaliser avec celui-ci une nouvelle combinaison dans le tour courant.

LE CLASSEMENT DES CARTES

Une fois le jeu reçu, il est conseillé de classer ses cartes en suite de 3 cartes ou plus qui portent la même couleur et qui se suivent. Le brelan et le carré sont reconnaissables le plus aisément. Identifiez-les et classez-les de suite.

Par la suite, identifiez les cartes qui peuvent former une combinaison et pour lesquelles il ne manque qu'une carte. Mettez-les à part afin de les garder sous le pied.

Enfin, séparez les cartes isolées qui ne vous apporteront aucune combinaison dans le jeu.

Les règles de jeu

STRATÉGIES POUR OBTENIR DES BRELANS ET DES TIERCES

Réfléchissez au préalable aux combinaisons (ou séquences) possibles. Par exemple :

9♥ 9♣ 9♠ 9♦ 10♣

Ici, vous penserez certainement à garder les quatre 9 et éliminer le 10. Mais si vous piochez un 8♣ ou un joker, les choses changent et vous vous retrouveriez avec une tierce 8♣ 9♣ 10♣ en plus du brelan 9♥ 9♠ 9♦. Ainsi, au lieu de poser quatre cartes, vous en poseriez six.

LA MÉMOIRE, VOTRE MEILLEUR ATOUT

Pensez à mémoriser les cartes déjà défaussées par vos adversaires. Ainsi, vous saurez si votre carte manquante pour faire une combinaison peut arriver ou non car déjà sortie. N'oubliez pas aussi d'observer la stratégie de vos adversaires et les combinaisons déjà posées sur la table.

LE JOKER

Comment gagner grâce au joker ?

Le joker peut être utilisé en fin de partie car les autres joueurs ne pourront pas s'en emparer. Également, si vous sentez que vous n'êtes pas en bonne posture, mieux vaut s'en séparer afin de ne pas avoir 20 points de pénalité. Il est en général facile de l'utiliser

avec un brelan. Il faut toujours veiller à sa bonne utilisation pour ne pas donner un point d'avance aux autres joueurs qui peuvent s'en servir au cours de la partie afin de l'intégrer dans leur jeu.

CHOISIR LA BONNE DÉFAUSSE DE CARTES

Le dilemme arrive lorsque toutes les cartes en main ont un bon potentiel mais qu'il faut se défausser de l'une d'entre elles. Pour choisir, il suffit de compter et comparer les chances qu'apporte chaque carte et chaque début de combinaison.

Par exemple : 9♦ 9♥ 7♥ 8♣ 8♠ 6♠

Voici les possibilités :

- avec un 9♠ ou un 9♣, vous aurez un brelan de 9 ;
- avec un 8♥ ou un 8♦, vous aurez un brelan de 8 ;
- avec le 7♠, vous aurez une suite de piques (6 - 7 - 8) ;
- avec le 8♥, vous aurez une suite de coeurs (7 - 8 - 9).

Que faire ?

- ne défaussez pas le 9♦ et le 8♣ car les brelans ont de fortes chances de ressortir ;
- Gardez bien en main le 9♥ et le 8♠, car ils peuvent former deux combinaisons ;
- Vous aurez donc à choisir entre le 7♥ et le 6♠. Le meilleur choix est de défausser le 7♥.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

LES POINTS

À la fin de chaque partie, chaque joueur marque le total des points qui lui restent en main.

Les figures comptent pour 10 points et les autres cartes pour leur valeur nominale (par exemple 5 points pour le 5).

Un As en fin de manche vaut 11 points.

Le joker en fin de manche vaut 20 points.

Si un joueur dépose d'un seul coup l'ensemble de ses cartes (soit 13 cartes en combinaison et une sur le talon), alors il réalise un «rami sec» qui donne des points supplémentaires à ses adversaires (variable selon les écoles, souvent 50 points).

Si un joueur n'a rien pu poser, il ne compte pas ses points et marque 100.

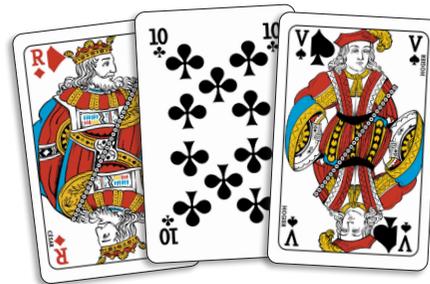
La partie se termine généralement quand un joueur atteint ou dépasse les 1000 points OU lorsqu'un joueur n'a plus de jetons. Les jetons vont alors au vainqueur.

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

EXEMPLE DE COMPTAGE

Le joueur 4 a gagné car il a posé toutes ses cartes, il faut maintenant compter les points de ses 3 adversaires.

Joueur 1
 $10 + 10 + 10 = 30$



Joueur 2
 $20 + 5 = 25$



Joueur 3
 $7 + 10 + 3 + 11 = 31$



Les règles de jeu