

ROMi RAMi

Découvrez une variante originale du Rami/Rummy pour toute la famille! Faites un maximum de points en optimisant les combinaisons requises pour remplir les Contrats avec les Couleurs Bonus. Gardez un œil sur les Trophées et utilisez votre Joker au bon moment pour prendre la première place du podium!



Pas envie de lire les règles? Regarde la vidéo



Matériel

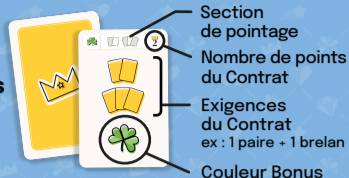
• 92 cartes

Valeur de 1 à 5

4 couleurs : cœur, diamant, trèfle, cerise



• 36 cartes Contrat



• 4 jetons Trophée

Récompenses variables : combo de cartes ou couleur



• 4 jetons Joker



• Jeton Premier Joueur



Mise en place

Retirez délicatement les **jetons Trophée**, **Joker** et **Premier Joueur** de leur feuille cartonnée. Formez une pile de cartes **Contrat** et une seconde pile avec les **cartes Valeur**.

- Mélangez chacune des piles séparément.
- Distribuez 3 **cartes Valeur** à chaque joueur*.
- Remplissez les marchés :
 - Marché de Contrats** : 4 cartes
 - Marché de Valeurs** : 6 cartes
- Lancez les **jetons Trophée** en l'air. Les côtés visibles de chacun des jetons sont les Trophées utilisés durant la partie.
- Donnez un **jeton Joker** à chaque joueur.

But du jeu

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points. Pour ce faire, vous devrez remplir des Contrats en considérant :

1. Le nombre de points sur les cartes **Contrat**
2. Les jetons **Trophées**
3. Les **Couleurs Bonus** sur les cartes Contrat

Déroulement

Le plus jeune joueur reçoit le jeton Premier Joueur et commence la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle en sens horaire. Un tour de jeu consiste en ces 3 ÉTAPES dans l'ordre :

- 1 **Prendre jusqu'à 3 cartes Valeur** du **marché de Valeurs** qui ont une caractéristique en commun, soit le même chiffre ou la même couleur.



Dans ce marché de Valeurs, le joueur peut prendre n'importe laquelle de ces combinaisons :

- a. Les deux 5
- b. Les trois cartes diamant
- c. Les deux 4
- d. Une seule carte de son choix

- 2 **Compléter un ou plusieurs contrats** du **marché de Contrats** (optionnel).

Pour ce faire, il faut respecter les **exigences du Contrat** (voir page suivante).



JOKER : Une seule fois durant la partie, un joueur peut utiliser son **jeton Joker** pour remplacer une carte exigée par un contrat. Le Joker est alors remis dans la boîte. Le jeton Joker n'est jamais considéré comme étant de la Couleur Bonus.

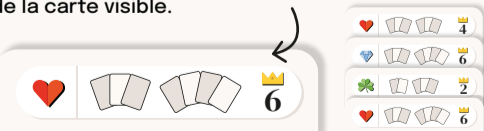
CONTRATS COMPLÉTÉS

Lorsque vous remplissez un Contrat, vous devez :

- Ajouter la carte **Contrat** à votre **Zone de Pointage**
- Conserver les **cartes Valeur** de la **Couleur Bonus**

ZONE DE POINTAGE

Votre **Zone de Pointage** est utilisée afin de calculer votre pointage en fin de partie. Placez simplement les **Contrats remplis** en une pile devant vous en prenant soin de laisser la section du haut de la carte visible.



- 3 **Remplir les marchés** et vérifier la limite de cartes en main (obligatoire).

- Le **marché Contrats** est rempli à **4 cartes**.
- Le **marché de Valeurs** est rempli à **6 cartes**.

À la fin de votre tour, vous devez avoir un **minimum de 3 cartes** et un **maximum de 10 cartes Valeur** en main.

COULEUR BONUS

Identifiez la **Couleur Bonus** du **Contrat** que vous remplissez. Toutes les cartes de cette couleur que vous avez utilisées pour **remplir ce Contrat** sont placées, **face cachée**, en une pile à côté de votre **Zone de Pointage**. Chacune de ces cartes vous rapportera 1 point en fin de partie. Les autres cartes Valeur utilisées pour remplir le contrat sont **défaussées**.



→ Si vous avez moins de 3 cartes, prenez des cartes de la pile Valeur afin d'en avoir 3.

→ Si vous avez plus de 10 cartes, défaussez des cartes Valeurs pour n'en conserver que 10.

Trophées

Les Trophées seront remis en fin de partie aux joueurs qui ont amassé le plus d'exigences liées aux Trophées en jeu dans leur Zone de Pointage.

- Si le Trophée montre une couleur le joueur qui a le plus de cette couleur dans sa Zone de Pointage (excluant leur pile Bonus) remporte le Trophée.



Par exemple, le Trophée "cœur" est remis au joueur qui possède le plus de "cœur" dans sa Zone de Pointage



- Si le Trophée récompense un combo de cartes, le joueur qui a le plus de ce type de combinaisons dans sa zone de pointage remporte le Trophée.



Un Trophée de combo de 3 cartes est remis au joueur qui possède le plus de symboles "3-cartes" dans sa Zone de Pointage.



En cas d'égalité, personne n'obtient le Trophée.

Un Trophée récompense le joueur dont la Zone de Pointage présente le plus de :



Cerises



Cœurs



Trèfles



Diamants



Combos de 2 cartes



Combos de 3 cartes



Combos de 4 cartes



Combos de 5 cartes

Fin de Partie

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur rempli son :

- 5e Contrat à 4 joueurs
- 6e Contrat à 3 joueurs
- 7e Contrat à 2 joueurs

On poursuit le tour de table jusqu'à ce que tous les joueurs jouent une dernière fois (Le Premier Joueur ne rejouera pas) et on procède au pointage.

Pointage

Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Dans sa Zone de Pointage, le joueur compte :

Les Trophées

Ajouter les points pour chaque Trophée remporté.



Les points sur les cartes Contrat

Additionner les points sur le côté droit des cartes Contrat.



Les cartes de Couleur Bonus

Compter 1 point pour chaque carte obtenue avec les Couleurs Bonus.



Jeton Joker non utilisé

Un jeton Joker, non utilisé à la fin de la partie, donne un 1 point.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Bonus gagne.

Résultat du lancer des Trophées



+ 3pts



+ 3pts



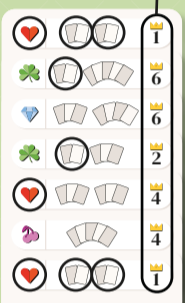
+ 5pts



+ 2pts

+ 24pts

+ 18pts



Judith
=38 pts



Paul
=29 pts

Exigences des contrats

Afin de remplir une carte Contrat, toutes les exigences doivent être rencontrées. Chaque carte Contrat contient une exigence ou une combinaison d'exigences.



IMPORTANT : Seules les valeurs sont considérées dans les exigences des cartes Contrat.

Les couleurs sont optionnelles, elles servent uniquement pour les Couleurs Bonus.

On peut donc, par exemple, remplir une carte Contrat "suite de 4 cartes" avec 4 cartes de couleurs différentes ou non.



Une suite de 3
Une séquence continue de 3 valeurs



Une suite de 4
Une séquence continue de 4 valeurs



Une suite de 5
Une séquence continue de 5 valeurs



Un quintuple
5 valeurs identiques



Une paire
2 valeurs identiques au choix du joueur



Une paire spécifique
2 valeurs imposées



Un brellan
3 valeurs identiques



Un carré
4 valeurs identiques

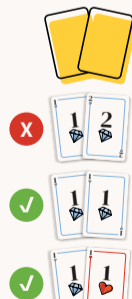
RAPPELS :

→ Les suites sont constituées de valeurs qui se suivent.



→ Les paires, brellans, carrés et quintuples sont constitués de valeurs identiques, peu importe leur couleur.

Dans le cas d'une combinaison d'exigences de type «2 paires», le joueur peut utiliser des cartes de même valeurs pour composer plusieurs paires. Ex. le joueur a 4 cartes Valeur 2, il peut choisir d'en faire un carré ou 2 paires.



Crédits

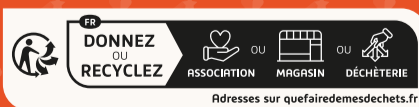
Chef de Studio: Joël Gagnon
Auteur: Antoine Lefebvre
Chargée de projet: Catherine Parent
Illustratrice & Designer graphique: Fanny Saulnier

Édité par :
© 2023 · Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, suite 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
Tous droits réservés
randolph.ca

Suivez-nous sur les réseaux sociaux!



*Note: On a tiré à pile ou face et le masculin l'a emporté. C'est pour cela que dans cette règle de jeu tout est accordé au masculin.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr