

# Rummoli

## Instructions

Pour utilisation avec le jeu Rummoli de luxe ou le plateau Rummoli.

**RUMMOLI DE LUXE:** se joue sur un tapis de jeu en vinyle résistant. La valeur en points de chaque jeton est la même.

**PLATEAU RUMMOLI:** se joue avec des jetons colorés sur un plateau de plastique moulé. La valeur en points accordée à chacune des trois couleurs de jetons doit être établie d'un commun accord par les joueurs avant le début de la partie. Les joueurs peuvent également décider d'accorder la même valeur aux trois couleurs.

### INSTRUCTIONS

**DÉPART:** les joueurs coupent les cartes pour désigner le donneur - l'as est la plus forte carte. On répartit les jetons également entre les joueurs. Chaque joueur place un jeton sur chacune des neuf sections du tapis de jeu, ou dans chaque cavité du plateau Rummoli. Le centre des deux aires de jeu représente la «cagnotte Rummoli». Une des huit sections restantes représente la «cagnotte poker». Les 7 autres sections marquées de cartes payantes seront décrites plus loin (voir «CARTES PAYANTES»). Le donneur distribue toutes les cartes, une par une, à l'envers, composant une main additionnelle appelée «veuve» ou main de recharge. Certains joueurs auront plus de cartes que les autres, ce qui n'a pas d'importance.

Le donneur peut échanger sa main contre la «veuve». Si le donneur ne veut pas de la «veuve», celle-ci peut être mise aux enchères. Tous les joueurs peuvent consulter leur main avant d'enchérir. Le joueur qui offre la plus grande valeur en jetons remporte l'enchère; la mise va au donneur. La «veuve» doit être acceptée par celui qui l'a remportée, même si elle est moins intéressante que la main qui lui avait été distribuée. Cette dernière est maintenant morte et ne servira plus pour cette donne. Elle sera conservée à l'envers, de manière à ce qu'aucun autre joueur ne la voie.

**NOTE:** si aucun joueur ne veut de la «veuve» elle est morte et reste cachée jusqu'à la prochaine donne.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en deux phases: un tour de poker et un tour de ramy qui sont décrits ci-dessous:

**LE POKER:** chaque joueur choisit cinq cartes à partir de sa main, de manière à constituer une main de poker la plus forte possible. Pour le moment, les cartes restantes sont posées à l'envers sur la table.

Cette portion du jeu peut se jouer selon deux méthodes; les joueurs doivent déterminer à l'avance laquelle ils utiliseront:

- **méthode 1:** les joueurs étalent leur main de poker bien en vue sur la table. Le joueur dont la main a la plus haute valeur remporte tous les jetons de la «cagnotte poker». (Pour le classement des mains de poker, de la plus faible à la plus forte, voir la figure 1 ci-dessous).
- **méthode 2:** les joueurs ne montrent pas leur main. Ils misent et enchérissent comme dans une partie de poker habituelle. Les jetons pariés sont placés dans la «cagnotte poker». Le joueur qui élimine tous les autres, ou qui a la main la plus forte quand on découvre les mains, remporte tous les jetons de la «cagnotte poker». Les joueurs éliminés ne peuvent pas remporter la cagnotte, même si leur main s'avère plus forte que celles qui sont découvertes par la suite.

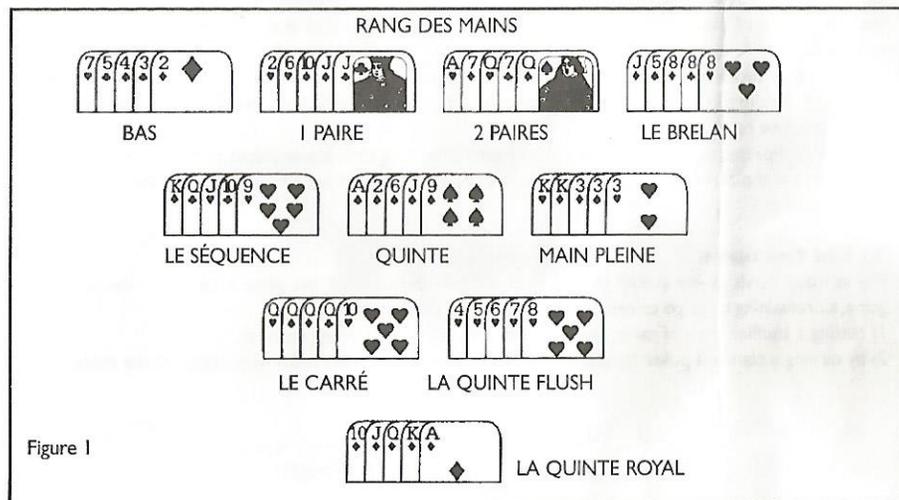


Figure 1

### Classement des mains de poker de la plus faible à la plus forte

- MAIN FAIBLE** - n'importe quelle paire bat cette main
- 1 PAIRE** - deux cartes de même valeur; de n'importe quelle couleur
- 2 PAIRE** - deux fois la précédente
- BRELAN** - trois cartes de même valeur; de n'importe quelle couleur
- SÉQUENCE** - 5 cartes de valeurs consécutives mais de n'importe quelle couleur
- QUINTE** - 5 cartes de même couleur
- MAIN PLEINE** - une paire et un brelan
- LE CARRÉ** - 4 cartes de même valeur; et obligatoirement de chaque couleur
- QUINTE FLUSH** - 5 cartes de valeurs consécutives de la même couleur
- QUINTE ROYAL** - les 5 plus hautes cartes de la même couleur

### Le Ramy

Les joueurs reprennent maintenant les cartes qu'ils avaient laissées de côté pour le tour de poker et disposent toute leur main (dont leur main de poker), par couleurs: coeur, carreau, trèfle et pique, et en ordre croissant du 2 à l'as. L'objet du jeu de ramy est de se défaire de toutes ses cartes pour gagner la «cagnotte ramy» (voir «CARTES PAYANTES»). Le gagnant du tour de poker ouvre le jeu avec la plus basse carte de n'importe quelle couleur; qu'il pose à l'endroit devant lui en la nommant clairement. Il peut y ajouter des cartes de valeurs consécutives et de la même couleur. Le jeu se poursuit à la gauche du joueur: n'importe quel autre joueur peut maintenant déposer la(les) carte(s) suivante(s) de valeur supérieure qui doivent être de valeurs consécutives dans la même couleur.

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce que l'as de chaque couleur ait été déposé ou jusqu'à ce que la séquence de jeu ait été interrompue. C'est ce qui se produit lorsque la carte qui devrait être jouée selon la progression numérique est prisonnière de la main morte. Quand c'est le cas, le dernier joueur à avoir joué relance le jeu avec sa plus faible carte dans une autre couleur (coeur et carreau sont de la même couleur; comme pique et trèfle). Si c'est un as qui interrompt la séquence, et qu'un joueur détient encore des cartes de la couleur de l'as, ce joueur pourra, lorsque son tour viendra, repasser à la couleur en question pourvu qu'il soit en mesure de la relancer en respectant les règles du jeu. Quand un joueur n'a plus qu'une carte en main, il ne peut la jouer que si elle est de la bonne couleur ou de valeur consécutive; à défaut de quoi il passe son tour. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus aucune carte en main.

S'il se produit une impasse, comme l'impossibilité pour tous les joueurs de changer la couleur (exemple: si les joueurs n'ont plus que de trèfle et de pique, ils ne peuvent changer la couleur à rouge), le tour se termine. Chaque joueur place alors un jeton dans la «cagnotte Rummoli» pour chaque carte qu'il tient encore. Aucun joueur ne remporte alors la «cagnotte Rummoli» qui continue de croître jusqu'à ce qu'un joueur gagne le tour de ramy.

### Cartes Payantes

Il y a sept sections marquées de cartes ou de combinaisons de cartes. Le joueur qui joue l'une de ces cartes ou combinaisons remporte les jetons posés sur la section correspondante. (Exemple: si un joueur joue les 7, 8, et 9 de la même couleur, il remporte les jetons posés sur la section correspondante).

Les jetons posés sur la section marquée «Rummoli» sont remportés par le premier joueur à s'être défait de toute sa main, ce qui marque la fin d'un tour. Chaque autre joueur donne au gagnant un jeton pour chaque carte qu'il lui reste en main.

La donne passe à gauche. Au début de chaque nouveau tour, chaque joueur place un jeton sur chacune des neuf sections de l'aire de jeu. Les jetons qui n'ont pas été remportés à la fin d'un tour continuent de s'accumuler de tour en tour jusqu'à ce qu'ils soient gagnés.

### Fin de la Partie

La partie se termine sur une décision convenue entre tous les joueurs. Tous les jetons restant en jeux sont alors attribués à un joueur selon l'une des deux méthodes suivantes:

- 1) on coupe un jeu de cartes; le plus houte remporte les jetons ou...
- 2) on donne une main de poker ordinaire (5 cartes) à chaque joueur; la plus forte remporte les jetons.