

Règle du menteur

Pour jouer au jeu de cartes du menteur, il vous faut :

- Un jeu de 32 ou 52 cartes (que l'on peut doubler selon le nombre de joueurs)
- Etre au minimum 2 joueurs

Comment jouer à une partie de menteur :

Tout d'abord, chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes distribuées une par une. On peut d'ailleurs en réserver quelques-unes pour faire un talon.

Le **but du jeu du menteur** est de se débarrasser le plus vite possible de toutes les cartes que l'on a en main.

Le premier joueur pose une carte sur le tapis, **face visible**, et annonce la couleur de sa carte (trèfle, cœur, carreau ou pique). Le joueur suivant pose à son tour une carte par dessus la précédente, mais cette fois-ci **face cachée**, en annonçant la même couleur. Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

Lorsque l'un des joueurs a un soupçon sur la couleur annoncée par le joueur venant de poser la carte, il doit dire à voix haute « **Menteur** ». Le joueur venant de jouer doit alors retourner sa carte en la montrant à la vue de tous.

- Si le joueur ayant posé la carte a menti, il doit ramasser tout le tas de cartes accumulées.
- Si le joueur n'a pas menti, celui qui a annoncé « **Menteur** » ramasse toutes les cartes du tas.

Le joueur qui a ramassé le tas ne recommence en ne devant pas rejouer la couleur dernièrement sortie.

A savoir : Vous ne pouvez plus être accusé dès lors que votre carte posée à été recouverte.

Comment gagner une partie de Menteur :

Le gagnant d'une **partie de cartes de Menteur** est celui qui le premier, ne possède plus de cartes.

Règle du Kems

Pour jouer au Kem's, il vous faut :

- Un jeu de 52 cartes.
- Être 4 joueurs.

Comment jouer au Kem's :

Avant de commencer une **partie de Kems**, il faut former 2 équipes de 2 joueurs qui seront placées en diagonale à la table de jeu. Chaque équipe doit alors trouver un signe qui leur permettra discrètement d'avertir leur partenaire pendant la **partie de Kems** (exemple : Se toucher le nez, se gratter la tête ..)

Une fois cela effectué, la partie peut commencer. Le donneur distribue une à une 4 cartes par personne.

Attention ! Si l'un des joueurs reçoit 3 cartes de la même valeur (ex : 3 valets, 3 dames..), il doit le signaler et échanger ses cartes par 4 autres dans le talon du jeu.

Une fois la distribution des cartes faites, le donneur dispose 4 cartes au centre de la table. Au signal du donneur, toutes les cartes sont retournées et les joueurs peuvent piocher en échangeant leur cartes avec celles posées. Chaque joueur doit au final toujours avoir 4 cartes dans la main. Une fois que plus aucun joueur n'est intéressé par les cartes sur la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visibles sur la table. Et ainsi de suite, le changement de cartes continu.

Arrive le moment où l'un des joueurs possède 4 cartes identiques. Il doit donc essayer de prévenir son coéquipier en lui faisant le signe convenu en début de partie.

Plusieurs cas peuvent alors apparaître :

- Votre partenaire voit votre signe et crie à voix haute « **Kems** » → **1 point pour l'équipe**
- Le partenaire voit votre signe et possède également 4 cartes identiques. Il crie à voix haute « **double Kems** » → **2 points pour équipe**
- Votre partenaire ne voit pas votre signe mais un des adversaires le devine. Il crie alors à voix haute « **Contre Kems** » → **1 point pour l'équipe adverse**
- Vous croyez deviner que l'un de vos adversaires à 4 cartes identiques, vous criez « **Contre kems** » mais cela est faux. → **1 point pour l'équipe adverse**
- Vous ou votre partenaire dites « **Kems** » alors que vous n'auriez pas dû → **1 point pour l'équipe adverse**
- Vous dites à voix haute « **Contre Kems** », mais le joueur que vous soupçonnez vous montre 2 cartes différentes de son jeu. Vous ne devez pas dire lesquelles aux autres joueurs et vous ne pourrez plus dire « **Contre Kems** » de la partie.

Comment gagner une partie de Kems :

Pour gagner une **partie de Quems**, il suffit de se mettre d'accord au tout début du nombre de points qu'il faut. Il faut par exemple se fixer 10 points pour gagner.

Attention ! Le but de ce jeu est de s'amuser en respectant les règles. Il est par exemple interdit de prendre une carte sur la table sans avoir d'abord posé une de ses siennes. Évitez évidemment de tricher en employant des techniques que l'équipe adverse ne pourrait voir (signes sous la table par exemple..).

Règle du Rami

Pour jouer au rami, il vous faut :

- un jeu de 52 cartes
- Être de 2 à 5 joueurs

Les différentes combinaisons du rami :

- **Brelan** : réunion de 3 cartes de même valeur.
- **Carré** : réunion de 4 cartes de même valeur.
- **Séquence** : suite d'un minimum de 3 cartes de même valeur.

Distribution des cartes

Les variantes des règles Rami diffèrent surtout sur le nombre de cartes qui sont distribuées entre les joueurs. La variante du Rami **la plus commune** se joue avec **deux jeux de 52 cartes + 4 jokers**. Les cartes sont distribuées une à une à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour **1,2 ou 3 joueurs**, on distribue 14 cartes. S'il y a **4 ou 5 joueurs**, **chacun reçoit 13 cartes**. Les cartes restantes sont placées non découvertes dans une pile (« le talon »). La première carte du talon est retournée : elle constitue **la défausse**.

But du rami

L'objectif du jeu est de **se défaire de toutes ses cartes** en réalisant **différentes combinaisons** que l'on étale devant soi et en se défaussant sur le talon.

Chaque manche de rami prend fin lorsqu'un joueur a étalé toutes ses cartes. Les joueurs restants marquent alors les points en fonction des cartes leur restant en main.

Le gagnant d'une partie de rami est celui qui aura marqué le moins de points.

Piocher et déposer ses cartes à chaque tour

1. Quand c'est le tour d'un joueur, il pioche :

- **une carte sous le talon**
- ou bien **la carte déposée par le joueur précédent** (la défausse), uniquement :
 - à partir du second tour
 - si la carte lui permet de **poser une combinaison dans le tour en cours** Exception : quand il ne reste qu'une seule carte à un joueur, il n'a pas le droit de piocher la carte de défausse.

2. Il peut ensuite poser **ses combinaisons de cartes** :

- en réalisant une nouvelle combinaison sur la table
- en complétant une combinaison existante en profitant d'un joker posé sur la table pour réaliser une combinaison malgré une carte manquante dans sa main.

3. Enfin, **indépendamment du fait d'avoir déposé ou pas**, le joueur pose une de ses cartes sur le tas, face visible.

Conditions pour déposer ses cartes la première fois

Pour **déposer pour la première fois**, il faut que les combinaisons posées égalent au moins un **nombre minimum de 51 points** ou même déposer l'ensemble de son jeu d'un coup.

Les joueurs ayant déposé une 1^{ère} fois peuvent ensuite déposer leurs groupes ou séquences sur le tapis quelle que soit leur valeur totale (même sur le tapis d'un adversaire).

Le groupe ou la séquence de cartes est posé au milieu du tapis de jeu.

2. Les combinaisons

3 types de combinaisons peuvent être distinguées :

- **Brelan** : 3 cartes de même valeur et de couleurs différentes
- **Carré** : 4 cartes de même valeur et de couleur différentes
- **Suite** (ou séquence) : 3 cartes ou plus qui appartiennent à la même couleur **et** qui sont consécutives. L'ordre des cartes est classique : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-Valet-Dame-Roi-As. Si l'as mis en position de 1, il ne peut être utilisé comme un AS. Et inversement.

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 **recupérer**, à condition de réaliser avec celui-ci une nouvelle combinaison dans le tour courant.

A noter que l'as peut avoir deux valeurs : 1 point avant le 2 et 11 points après le Roi.

3. Les points

À la fin de chaque partie, chaque joueur marque le total des points qui lui restent en main. **L'As vaut 10. Les figures comptent pour 10 points et les autres cartes pour leur valeur nominale** (par exemple 7 points pour le 7). Le joker vaut 10 points.

Si un joueur de rami **dépose d'un seul coup l'ensemble de ses cartes** (rami sec), on compte 50 points pour les adversaires en plus des cartes leur restant en main.

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