

RAMILIX

En anglais : RUMMYLIX



ON JOUE AVEC : 2 alphabets, un rose et un bleu, 7 étoiles, 3 pétards, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. La couleur des lettres ne compte pas. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses lettres sous forme de suites.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 et les regarde sans les montrer. Le reste forme la pioche face cachée. La 1ère carte est retournée à côté de la pioche, pour former la défausse.

Le jeu se fera en 3 TEMPS : 1/ Piocher 2/ Poser ou ramasser 3/ Se défausser.

PREMIER TOUR, LE PLUS JEUNE COMMENCE :

1/ Pioche la 1ère carte de la pioche ou la carte retournée.

2/ Pose si possible des cartes (voir plus loin quand et comment poser).

3/ Se défausse d'une carte, sur celle retournée à côté de la pioche.

QUAND ET COMMENT POSER ?

La 1ère fois il faut poser chez soi au moins 1 suite de 5 lettres ou 2 suites de 3 lettres

par exemple : **MNOPQ** ou **XYZAB** ou **GHI + KLM**

Ensuite, dans le même tour ou dans la suite de la partie, on peut poser plusieurs fois des cartes, et de deux façons :

- Une par une, en ajoutant une ou plusieurs cartes avant ou après des lettres posées.
- Groupées en suites de 3 cartes au moins.

Dès qu'on a commencé à poser devant soi on peut poser chez un autre s'il a déjà posé. Il est impossible de déplacer les cartes des autres.

étoile ? Remplace toutes les lettres.

PEUT-ON RAMASSER UNE ETOILE POSÉE ? Oui, chez soi et chez les autres Si on a déjà posé des cartes chez soi : Échanger l'étoile avec la lettre qu'elle représente, seulement si cette lettre vient de cartes en main. Cette étoile DOIT être aussitôt posée, peu importe chez qui.

pétard ? Bloque la carte à côté de laquelle il est posé. Un pétard de chaque côté d'une suite la bloque entièrement. On peut en poser chez soi. Le seul moyen de l'enlever est de poser dessus une étoile, pétard et étoile sont alors écartés.

à court de cartes ? Le joueur en reçoit 7 et continue à jouer.

Dès que la pioche est terminée la pile de défausse est retournée face cachée pour faire une nouvelle pioche.

On joue jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte.

Ce joueur gagne tous les points restés dans les mains des autres.

lettre : 1 point étoile : 5 points pétard : 5 points

On joue autant de tours que de joueurs.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.