

## Mini Rami

Cette activité fortement inspirée du jeu « Phase 10 » a quelques points communs avec le rami. Les cartes utilisées sont issues de deux jeux de 54 cartes.

### Présentation à destination des enseignants :

Une partie se décline sous forme de phases. Lors des premières parties, il est important de suivre l'ordre des phases proposé. Le nombre de phases imposé par partie est à définir au début de l'activité.

Une **série** est composée de deux cartes identiques toute famille confondue : 7 de cœur et 7 de pique ou valet de trèfle et valet de carreau.

Une **suite** est composée de 3 cartes ou plus qui se suivent toute famille confondue : 1,2,3 ou 10, valet, dame.

La carte **Joker** peut remplacer n'importe quelle carte, mais dans une phase, il ne peut y avoir qu'un seul Joker posé.

Les quatre familles dans un jeu de cartes sont : carreau, trèfle, pique et cœur.

### Les compétences mobilisées :

- **Raisonner** : Mémoriser les cartes déjà tombées, observer les cartes qui intéressent les autres joueurs, modifier les suites ou séries débutées si les cartes souhaitées sont déjà « tombées ».
- **Calculer** : Anticiper la somme des cartes encore en main, ajouter les valeurs des cartes de son jeu à la fin de la partie, réaliser la somme des différentes phases.

### But du jeu :

Le vainqueur sera le joueur qui aura réalisé le moins de point.

### Les forces :

Cette activité se décline sous forme de forces et peut-être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2.

	FORCE 0	FORCE 1	FORCE 2
<b>Nombre de joueurs</b>	3 joueurs maxi	4 joueurs maxi	4 joueurs maxi
<b>Cartes</b>	As,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 (Dans les 4 familles)	As,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, valet, dame, 4 jokers (Dans les 4 familles)	As,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, valet, dame, 4 jokers (Dans les 4 familles)
<b>Valeur des cartes</b>	1 point	Les cartes As,1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 valent 5 points. Les cartes valet, dame et joker valent 10 points.	Les cartes As,1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 valent leur propre valeur (l'as vaut 1 point). Les cartes valet et dame valent 10 points. La carte joker vaut 25 points.
<b>Nombre de cartes distribuées à chaque joueur</b>	6	10	10
<b>Phases</b>	Tableau descriptif des phases		
<b>Matériel pour compter les points</b>	Fiche de route à imprimer		
<b>Durée maximale de la partie</b>	15 minutes	15 minutes	illimitée

## Mini Rami

### Matériel :

- Deux jeux de 54 cartes
- Crayon
- Tableau des scores
- Descriptif des phases

### Préparation du matériel

- Tableau des scores à imprimer
- Descriptif des phases

### Préparation d'une partie

- Distribuer à chaque joueur la fiche de points et le descriptif des phases
- Sélectionner les cartes à utiliser selon la force choisie
- Distribuer les cartes aux élèves selon la force choisie
- Déposer la pile de cartes restantes au centre de la table.
- Retourner la première carte de la pioche et la placer face visible pour former la défausse.

### Déroulement d'une partie :

#### Qui commence ?

Le joueur le plus jeune commence.

#### Quelles sont les étapes du jeu ?

- Le joueur pioche une carte : il prend une carte de la pioche ou la carte de la pile de la défausse.
- Il pose une phase si possible.
- Il termine son tour de jeu en jetant une carte face visible dans la pile de défausse.

#### Quelles sont les conditions pour poser des cartes sur les phases des autres joueurs ?

- Avoir soi-même posé une phase devant soi lors d'un tour précédent. Il n'est pas possible de poser une phase et de compléter les phases des autres joueurs sur un même tour de jeu.
- Posséder des cartes qui remplissent les critères des phases des autres joueurs ou de sa propre phase.

#### La partie s'arrête.

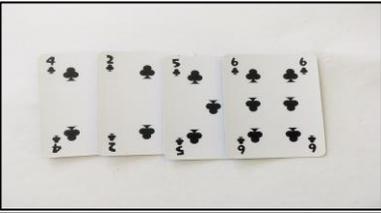
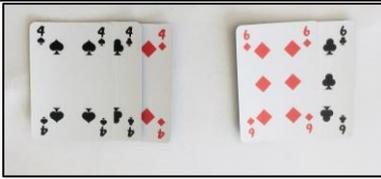
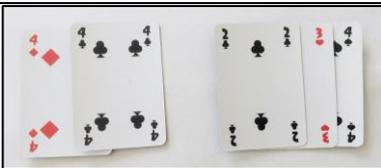
- La partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main.
- Les joueurs comptabilisent les points des cartes qu'ils ont encore en main.

#### Qui gagne ?

Chaque joueur ajoute la valeur des cartes qu'il a en main. Celui qui a obtenu le moins de points remporte la manche. Après plusieurs manches et donc plusieurs phases, le gagnant est celui qui détient la somme la plus faible.

## Mini Rami

Description des phases selon les forces

FORCE 0		
Phase 1	4 cartes de la même famille	
Phase 2	Deux séries de 2 cartes	
Phase 3	Une série de 2 cartes et une suite de 3 cartes	
Phase 4	Une suite de 4 cartes	
Phase 5	Une série de 4 cartes	

FORCE 1	
Phase 1	5 cartes de la même famille
Phase 2	Deux séries de 3 cartes
Phase 3	Une série de 3 cartes et une suite de 4 cartes
Phase 4	Une suite de 5 cartes
Phase 5	Deux séries de 4 cartes

FORCE 2	
Phase 1	Deux séries de 3 cartes
Phase 2	Une série de 3 cartes et une suite de 4 cartes
Phase 3	7 cartes de la même famille
Phase 4	Une série de 4 cartes et une suite de 4 cartes
Phase 5	Une suite de 6 cartes

## Mini Rami

Tableaux de score à imprimer

FORCE 0	
Phase 1	
Phase 2	
Phase 3	
Phase 4	
Phase 5	
TOTAL	

FORCE 1	
Phase 1	
Phase 2	
Phase 3	
Phase 4	
Phase 5	
TOTAL	

FORCE 2	
Phase 1	
Phase 2	
Phase 3	
Phase 4	
Phase 5	
TOTAL	

FORCE 0	
Phase 1	
Phase 2	
Phase 3	
Phase 4	
Phase 5	
TOTAL	

FORCE 1	
Phase 1	
Phase 2	
Phase 3	
Phase 4	
Phase 5	
TOTAL	

FORCE 2	
Phase 1	
Phase 2	
Phase 3	
Phase 4	
Phase 5	
TOTAL	