

Boathouse Rum

Rang des Cartes

K (haut), Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. (En plusieurs formes de Rami, l'as peut avoir un rang haut ou bas.)

La Distribution

Le distributeur donne une carte à la fois, commençant avec le joueur à sa gauche. Quand deux personnes jouent, chaque joueur reçoit 10 cartes. Quand trois ou quatre personnes jouent, chaque joueur reçoit 7 cartes. Quand cinq ou six personnes jouent, chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table et forment la poiche.

La carte en haut de la poiche est retournée, face visible, et devient la carte "up". Elle est placée à côté de la poiche pour commencer la pile de défausse.

Quand deux personnes jouent, le gagnant de chaque main distribue pour le tour suivant. Quand il y a plus de deux joueurs, la distribution passe au joueur à gauche du distributeur précédent.

Le But du Jeu

Chaque joueur tente de former des ensembles assortis qui consistent en groupes de trois ou quatre cartes du même rang. Un as compte comme haut ou bas dans une séquence, et des séquences sont permises de 'tourner le coin' comme K, A, 2 ou A, K, Q.

Le Jeu

Commençant au joueur à gauche du distributeur, chaque joueur peut tirer deux cartes de la poiche, ou, avant de tirer ces cartes, deux cartes du haut de la pile de défausse. Puis il défausse seulement une carte. Le jeu n'est pas terminé jusqu'à ce qu'un joueur sache déposer sa main entière en une fois.

Le joueur est aussi permis de déposer ses cartes sur la table, face visible, quand il a un "meld" (ensemble assorti). Si le joueur préfère de ne pas déposer un "meld", il défausse une carte, face visible, sur la pile de défausse. Si le joueur a tiré une carte de la pile de défausse, il n'est pas permis d'utiliser cette carte dans le même tour.

Déposer

Un joueur est permis d'ajouter une ou plusieurs cartes de sa main à un ensemble assorti déjà déposé sur la table. Ainsi, si il y a trois trois, il est permis d'ajouter un quatrième trois; s'il y a 10, 9, 8, il est permis d'ajouter J, ou Q, J, 7, ou 7, 6.

Sortir

Quand un joueur a déposé toutes ses cartes en main, il gagne le jeu.

Si la dernière carte de la poiche a été tirée et aucun joueur est sorti, le joueur suivant est permis de prendre la carte en haut de la pile de défausse, ou de retourner la pile de défausse pour former une nouvelle pioche (sans mélanger) et tirer la carte en haut de la poiche. Le jeu continue comme avant.

Un joueur paie seulement pour les cartes qui ne forment pas un ensemble. Il paie la valeur "pip" (la valeur du rang) de toutes cartes qui ne sont pas assorties. L'as compte pour 11 points.

Un joueur fait un "rummy" quand il sait déposer toutes ces cartes de sa main en une fois, sans avoir déposé ou défaussé des cartes avant. Dans ce cas, chaque autre joueur lui paie le double – deux fois la valeur que ses adversaires lui doivent autrement.