

RAMPDO



De 7 à 99 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 88 cartes.



But du jeu : Se débarrasser de ses cartes en formant des suites.



Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit 7 cartes.

Le reste des cartes est posé en pile faces cachées et forme la pioche. On retourne la carte du dessus et on la pose à côté.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

A son tour de jeu, chaque joueur doit prendre une carte :

- Soit il prend une carte de la pioche
- Soit il prend la carte qui se trouve face visible à côté de la pioche.

(Dans ce cas, il doit immédiatement jouer cette carte en la posant sur la table, il ne peut pas la garder dans son jeu)

Puis s'il le peut, il pose une ou des cartes.

Lorsqu'il a fini ses manipulations, le joueur rejette une carte au pot face découverte. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Comment poser ses cartes :

Tout d'abord, le joueur doit poser une suite:
Une suite comprend un minimum de 3 cartes.

Il peut faire une suite :

- d'animaux identiques (ex : 3 crocodiles),
ou
- d'animaux de la même catégorie (ex : 3 animaux sauvages DIFFÉRENTS:
un crocodile, un lion, une girafe)

Lorsqu'il a déjà posé au moins une suite devant lui,

- le joueur peut alors compléter ses suites ou celles des autres joueurs (ex : ajouter un crocodile à une suite de 3 autres crocodiles chez un adversaire).

- Il peut également déplacer une carte dans ses suites ou dans celles de ses adversaires, afin de les placer ailleurs. La seule condition est qu'il faut que les cartes restantes soient au minimum de 3. (Ex, prendre un crocodile dans une suite de 4 crocodiles pour en faire une suite de 3 animaux sauvages différents).

NB : Un joueur peut choisir de ne pas découvrir ses cartes tout de suite et ne les poser que plus tard dans la partie.

Cartes spéciales :

Les cartes "arbre" ou "corail" ou "fleurs" peuvent être posées sur n'importe quelle série de la même catégorie (jamais au moment où la suite est posée, mais à partir du tour suivant) et seulement sur ses propres cartes. Elles "ferment" la série, qui ne peut donc plus être ni complétée, ni modifiée.

Qui gagne ?

Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.