

Règles du Rami

Comment jouer au Rami

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres en formant des combinaisons sur la table.
- **Mécanique principale** : Piocher, poser des combinaisons de cartes et se défausser à chaque tour.
- **Condition de victoire** : Avoir le moins de points possible quand un joueur atteint le seuil limite fixé au départ (500 ou 1000 points).

Ce qu'il faut pour jouer

Le Rami se joue de **2 à 5 joueurs** à partir de 7 ans. Pour jouer, il vous faut **2 jeux de 54 cartes** (avec les Jokers). Mélangez bien les deux jeux ensemble, puis distribuez **13 cartes** à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table : c'est la **pioche**. Retournez la première carte de la pioche et posez-la à côté, face visible : cette carte lance la **défausse**.

La valeur des cartes

Avant de jouer, voilà ce que vaut chaque carte, car ça compte à la fin de la manche si vous avez encore des cartes en main !

Carte	Valeur en points
2 à 10	Valeur nominale (un 7 vaut 7 points, etc.)
Valet, Dame, Roi	10 points chacun
As	1 point (placé avant un 2 dans une tierce) ou 11

Carte	Valeur en points
	points (placé après un Roi, ou dans un brelan/carré)
Joker	Remplace n'importe quelle carte pendant la partie, mais vaut 20 points s'il reste en main en fin de manche

Petit conseil : méfiez-vous du **Joker** ! Il est très puissant pour compléter vos combinaisons, mais si vous le gardez trop longtemps en main et que quelqu'un gagne, il vous coûte cher !

Les combinaisons possibles

Pour poser des cartes sur la table, vous devez former des **combinaisons** d'au moins 3 cartes.

Il en existe deux types :

La série (brelan ou carré)

Une **série**, c'est trois ou quatre cartes de **même valeur**, mais de **couleurs différentes**. Par exemple, trois 7 (un de cœur, un de carreau, un de trèfle) forment un **brelan**. Quatre 7 (un de chaque couleur) forment un **carré**. Attention, règle importante : vous ne pouvez pas avoir deux fois la même carte exactement (ex : deux 7 de cœur dans la même série, c'est interdit !).

La tierce franche

Une **tierce franche**, c'est une séquence d'au moins 3 cartes **consécutives** de la **même couleur**. Par exemple : 5, 6, 7 de carreau. L'ordre des cartes est : As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi - As. L'As peut donc se placer au début (avant le 2) ou à la fin (après le Roi), mais jamais les deux à la fois dans la même tierce.

[IMAGE_MATERIEL]

Comment se déroule un tour

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour se

déroule toujours en trois étapes bien précises :

Étape 1 : piocher

Vous avez deux options : soit vous prenez la carte du dessus de la **pioche** (face cachée), soit vous prenez la première carte de la **défausse** (face visible). Mais attention, si vous prenez la carte de la défausse, vous devez **obligatoirement l'utiliser dans ce même tour** pour former ou compléter une combinaison !

Étape 2 : poser (si vous pouvez)

C'est le cœur du jeu ! Vous pouvez faire une ou plusieurs de ces actions, à condition d'avoir déjà posé des combinaisons sur la table pour certaines d'entre elles :

- Poser une ou plusieurs **combinaisons** de votre main sur la table (il n'y a pas de minimum de points requis dans cette version !).
- Ajouter une ou plusieurs cartes de votre main sur une combinaison **déjà posée** sur la table (la vôtre ou celle d'un autre joueur). Cela n'est possible que si vous avez vous-même déjà posé des combinaisons.
- Récupérer un **Joker** posé sur la table en le remplaçant par la vraie carte qu'il représente. Vous devez alors utiliser ce Joker dans le tour en cours. Cette action n'est possible que si vous avez déjà posé des combinaisons.

Petite astuce : posez vos cartes le plus tôt possible, car seules les cartes restant en main comptent en points si vous perdez la manche !

Étape 3 : se défausser

Pour terminer votre tour, vous devez obligatoirement poser une carte de votre main face visible sur la pile de **défausse**. Et c'est au joueur suivant de jouer !

Si la **pioche** est vide, on mélange la pile de défausse pour en créer une nouvelle.

[IMAGE_FIN]

Fin de la manche et comptage des points

La manche se termine dès qu'un joueur pose sa dernière carte et n'en a plus aucune en main. Ce joueur remporte la manche ! Les autres joueurs comptent alors les points des cartes qu'ils ont encore en main, selon les valeurs vues plus haut.

Deux situations spéciales à connaître :

- Si vous n'avez pas encore posé la moindre combinaison sur la table quand la manche se termine, vous marquez automatiquement **100 points** (peu importe ce que vous avez en main).
- Si le gagnant remporte la manche alors qu'aucun autre joueur n'a encore posé de combinaison, c'est ce qu'on appelle le **Rami sec** ! Dans ce cas, tous ses adversaires marquent **200 points**. Aïe !

Les cartes que vous avez déjà posées sur la table ne comptent pas dans votre score : elles sont hors de danger !

Un exemple concret

Le joueur 4 a posé toutes ses cartes et remporte la manche. Voici ce que comptent les autres :

Joueur	Cartes en main	Total
Joueur 1	Valet + Dame + Roi	$10 + 10 + 10 = 30$ points
Joueur 2	Joker + 5	$20 + 5 = 25$ points
Joueur 3	7 + Valet + 3 + As	$7 + 10 + 3 + 11 = 31$ points

Fin de la partie et vainqueur

Le but de toute la partie est d'avoir le **moins de points possible**. Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur un seuil : par exemple, le premier joueur qui atteint **500 points** a perdu (ou 1000 points pour une partie plus longue). À ce moment-là, celui qui a le moins de points au total remporte la partie !

Si vous aimez les jeux de cartes et que le Rami vous plaît, vous adorerez aussi [la Crapette](#), un autre jeu de cartes plein de rebondissements. Pour ceux qui aiment les jeux avec une bonne dose de stratégie et de bluff en groupe, jetez un œil aux [règles du menteur](#) ou à [Papayoo](#), un jeu de cartes familial et malin. Et si vous cherchez un jeu de cartes coopératif et original, [Hanabi](#) est un incontournable !