

# Règles du Rami 51

## Comment jouer au Rami 51

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes en posant des combinaisons sur la table.
- **Mécanique principale** : Piocher, combiner des brelans et des suites, poser, défausser.
- **Condition de victoire** : Avoir le moins de points possible au cumul des manches (souvent 500 points).

Installe-toi confortablement, on va décortiquer ensemble le Rami 51, la version française qui a fait les beaux jours des dimanches en famille. Le principe est simple comme bonjour : tu reçois des cartes, tu fais des paquets malins, tu t'en débarrasses. Mais attention, il y a une petite règle qui change tout et qui s'appelle **l'ouverture à 51 points**. C'est elle qui transforme une simple partie de cartes en vrai duel stratégique.

### Le matériel à préparer

Avant de distribuer, sors le bon attirail. Le Rami 51 se joue avec **deux jeux de 52 cartes mélangés ensemble, plus 4 jokers**, soit 108 cartes au total. Tu peux jouer de 2 à 5 autour de la table.

- Chaque joueur reçoit **13 cartes** (parfois 14 pour le donneur, à convenir avant).
- Le reste des cartes forme **la pioche** (ou talon), face cachée au centre.
- On retourne la première carte à côté pour démarrer **la défausse**.

### La valeur des cartes

Pour compter les points, retiens ce petit barème, c'est la base de tout :

Carte	Valeur en points
2 à 10	Valeur faciale (un 7 vaut 7)
Valet, Dame, Roi	10 points chacun
As (en haut de suite ou brelan)	11 points
As (dans la suite As-2-3)	1 point seulement
Joker (posé dans une combinaison)	Valeur de la carte remplacée
Joker (resté en main en fin de manche)	20 points (ouille !)

## Les combinaisons à connaître

Il n'y en a que deux types, c'est ça la beauté du jeu :

- **Le brelan ou le carré** : 3 ou 4 cartes de même valeur mais de couleurs toutes différentes. Trois Rois avec un Roi de cœur, un de pique et un de trèfle, par exemple.
- **La suite** : au moins 3 cartes qui se suivent dans la même couleur, comme un 9-10-Valet de trèfle.
- **La tierce franche** : une suite de 3 cartes minimum SANS joker dedans. Souviens-toi bien de ce mot, on en reparle dans deux secondes.

## La fameuse règle de l'ouverture à 51 points

Voilà le cœur du Rami 51, ce qui le rend différent du rami classique. Tant que tu n'as pas « ouvert », tu n'as absolument rien le droit de poser sur la table. Tu accumules des cartes, tu construis ta main en secret, et tu attends ton heure.

Pour ouvrir, tu dois étaler en UN SEUL TOUR des combinaisons qui totalisent **au moins 51 points**, et parmi elles, il doit obligatoirement y avoir une **tierce franche** (donc sans joker).

Un exemple concret qui marche : tu poses une tierce franche 9-10-Valet de cœur (29 points) plus un brelan de Rois (30 points). Total : 59 points, c'est ouvert, bravo ! En revanche, si tu poses 60 points mais que toutes tes suites contiennent un joker, c'est refusé. Pas de tierce franche, pas d'ouverture.

**Petite astuce de joueur expérimenté** : attention à tes As ! Le même As peut valoir 11 dans Dame-Roi-As ou seulement 1 dans As-2-3. Une mauvaise place et tu rates ton ouverture pour

10 points. Si tu aimes ce genre de calcul mental, va aussi jeter un œil aux [règles du black jack](#), tu vas adorer.

Tant que tu n'as pas ouvert, tu ne peux pas non plus compléter les combinaisons des autres ni échanger un joker posé. Après ton ouverture, par contre, tout devient possible.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour de jeu

Une fois la donne faite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, tu fais toujours ces actions dans cet ordre :

- **Piocher une carte** : soit la première de la pioche, soit la dernière de la défausse (et seulement la dernière, pas tout le tas !).
- **Poser tes combinaisons** (uniquement si tu as déjà ouvert) : tu étales de nouvelles combinaisons ou tu complètes celles déjà sur la table, peu importe à qui elles appartiennent. Ajouter le 4e Roi à un brelan de Rois adverse ? Avec plaisir.
- **Échanger un joker** (si tu as ouvert) : tu peux récupérer un joker posé sur la table en le remplaçant par la vraie carte qu'il représentait. Mais attention, ce joker doit être réutilisé dans le même tour, dans une NOUVELLE combinaison.
- **Défausser une carte** face visible sur la pile de défausse. Voilà, ton tour est terminé.

## Le piège de la défausse

Dans la plupart des tables, il y a une règle non négociable : tu ne peux pas défausser une carte qui pourrait compléter une combinaison déjà posée sur la table. Pas question de gâcher un Roi alors qu'un brelan de Rois traîne sous tes yeux. Mettez-vous bien d'accord là-dessus avant de commencer, ça évite les disputes.

## Un petit conseil bienveillant

Surveille les défausses de tes voisins comme du lait sur le feu. Si quelqu'un jette des cartes basses, il prépare sûrement son ouverture avec des grosses. Et toi, ne te précipite pas : ouvrir à 51 pile, c'est joli, mais ouvrir à 75 avec une grosse pose, c'est dévastateur pour les adversaires.

Pour d'autres jeux où l'observation est reine, fais un tour du côté des [règles de Jaipur](#).

## Fin de manche et comptage des points

La manche se termine quand un joueur parvient à se débarrasser de toutes ses cartes. Petit détail crucial : il faut TOUJOURS finir en défaussant. Tu dois garder une dernière carte à jeter à la défausse pour clôturer la manche, jamais poser ta dernière carte directement dans une combinaison.

Une fois la manche finie, chacun compte les points qui lui restent en main :

- Joker : 20 points (ça pique)
- As : 11 points
- Figures (Valet, Dame, Roi) : 10 points
- Cartes numérotées : leur valeur faciale

Le gagnant de la manche marque 0. On enchaîne les manches, et le premier qui atteint le seuil convenu (souvent 500 points) a perdu. Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus petit total.

## Le coup de maître : le rami sec

Voici le coup qui fait rentrer dans la légende familiale. Si tu poses TOUTE ta main d'un seul coup, en faisant ton ouverture et en finissant la manche dans le même tour, c'est un **rami sec**. Récompense : les adversaires comptent le DOUBLE des points qui leur restent en main. C'est risqué (il faut garder ses cartes longtemps), mais quand ça tombe, la tablee s'en souvient pendant des années.

## Variantes à fixer avant de jouer

Pour adapter le jeu à ton groupe, plusieurs options sont possibles :

- **Ouverture à 30 ou 45 points** au lieu de 51 : parfait pour les enfants ou pour des parties plus rapides.
- **14 cartes pour le donneur** qui commence directement en défaussant.
- **Joker à 25 points** en main pour punir davantage les radins qui les gardent.
- **Interdiction de prendre la défausse avant d'ouvrir** : version stricte pour les puristes.

[IMAGE\_FIN]

## Nos conseils pour bien démarrer

Si tu débutes, garde en tête trois principes simples. D'abord, ne te précipite pas pour ouvrir : si tu poses pile à 51, tu garderas trop de cartes en main et tu seras la cible idéale. Ensuite, ton joker est précieux, ne le pose pas n'importe où ; il vaut 20 points si tu le gardes mais il peut sauver une combinaison décisive. Enfin, mémorise les défausses, surtout les cartes que les autres refusent : c'est le meilleur indice sur leurs combinaisons en construction.

Si le Rami 51 te plaît, tu adoreras sans doute d'autres jeux de combinaisons et de stratégie comme les [règles de la coinche](#) ou les [règles de Sea Salt & Paper](#). Maintenant, distribue les cartes, sers le café, et que la meilleure ouverture gagne !