

Règle du Rami : cartes, combinaisons, 51 points et victoire

Regle.Net

Règle de jeu

Apprendre le Rami sans se perdre dans les cartes

Le Rami est un grand classique des jeux de cartes : on pioche, on défause, on forme des combinaisons, puis on tente de vider sa main avant les autres. La règle est accessible, mais quelques points créent souvent des discussions autour de la table : les 51 points pour poser, la valeur de l'As, l'usage du Joker ou encore la carte que l'on peut récupérer dans l'écart. Voici une version claire, prête à servir pour lancer une partie sans hésiter.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer au Rami, distribuez 13 cartes à chaque joueur et 14 au donneur, formez des brelans, carrés ou suites, puis posez vos combinaisons lorsque vous atteignez 51 points. Le gagnant est le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

En bref

Réponse rapide : pour jouer au Rami, distribuez 13

Plusieurs joueurs

Matériel

Deux paquets de 54 cartes

Objectif

Ne plus avoir de cartes en main

Type

Jeu de cartes à combinaisons

Présentation du jeu

Le Rami repose sur une idée simple : transformer sa main en combinaisons valables, puis s'en débarrasser progressivement. À chaque tour, vous améliorez votre jeu en piochant une carte et en rejetant une carte qui ne vous sert pas. Le rythme est calme, mais la partie devient vite tactique, car chaque défause donne une information aux adversaires.

Ce jeu convient très bien aux joueurs qui aiment observer, patienter et préparer leur coup. Il ne suffit pas d'avoir de bonnes cartes : il faut aussi savoir quand poser, quoi garder et quelle carte jeter sans offrir un cadeau au joueur suivant. Oui, la carte jetée "au hasard" peut parfois devenir le début d'une catastrophe familiale miniature.

Principe et but du jeu

Le but du jeu est de former des combinaisons avec ses cartes, de les étaler sur la table dès

Règle du Rami : cartes, combinaisons, 51 points et victoire

Regle.Net

que les conditions sont remplies, puis de finir la partie en n'ayant plus aucune carte en main. Les cartes peuvent être posées sous forme de brelans, de carrés ou de suites. Une fois des combinaisons visibles sur la table, il est aussi possible d'y ajouter de nouvelles cartes compatibles au fil de la partie.

Pour poser son jeu, il faut atteindre un total de 51 points avec ses combinaisons. Ce seuil évite les poses trop rapides et oblige chaque joueur à construire une vraie main avant de s'exposer. Une carte ne peut jamais servir simultanément à plusieurs combinaisons : elle appartient à un seul groupe ou à une seule suite.

Former des combinaisons

Vous cherchez à réunir des cartes de même valeur ou des cartes qui se suivent dans la même couleur. Plus vos combinaisons sont propres, plus il devient facile de vider votre main.

Gérer la pioche et l'écart

À votre tour, vous prenez une carte, puis vous en rejetez une face visible. Les cartes rejetées forment l'écart, mais seule la dernière carte jetée peut être récupérée.

Matériel et mise en place

Vous aurez besoin de deux paquets de 54 cartes pour jouer. Mélangez soigneusement les cartes avant la distribution : avec deux jeux complets, un mélange rapide ne suffit pas toujours, surtout si les cartes sortent d'une précédente partie bien rangée par valeurs.

Chaque joueur reçoit 13 cartes. La personne qui distribue en reçoit 14, car elle commencera en rejetant une carte. Les cartes restantes sont placées au centre de la table et constituent la pioche. Les cartes rejetées formeront ensuite l'écart, face visible.

- Préparez deux paquets de 54 cartes, Jokers inclus.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- Donnez 14 cartes à la personne qui distribue.
- Placez le reste des cartes en pioche, face cachée.
- Prévoyez un espace pour l'écart et les combinaisons posées.

Déroulement d'une partie

Le donneur commence généralement en rejetant une carte, puisqu'il possède une carte de plus que les autres. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur prend une carte dans la pioche ou, si cela l'intéresse, la dernière carte visible de l'écart. Il ajoute cette carte à sa main, réorganise éventuellement ses combinaisons, puis termine son tour en rejetant une carte face visible.

La partie avance ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à poser ses combinaisons et à se débarrasser de toutes ses cartes. Avant de poser, il faut vérifier le seuil des 51 points.

Règle du Rami : cartes, combinaisons, 51 points et victoire

Regle.Net

Après avoir posé, un joueur peut compléter ses propres combinaisons ou ajouter des cartes aux combinaisons déjà étalées, à condition que l'ajout respecte la logique de la combinaison.

- Le joueur actif pioche une carte ou prend la dernière carte de l'écart.
- Il tente d'améliorer sa main en préparant des suites, brelans ou carrés.
- Il peut poser ses combinaisons s'il atteint au moins 51 points.
- Il termine son tour en rejetant une carte face visible.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus aucune carte en main.

Règles particulières et cas fréquents

Les combinaisons possibles sont les suivantes : un brelan réunit trois cartes de même valeur mais de couleurs différentes ; un carré réunit quatre cartes de même valeur ; une suite réunit au moins trois cartes qui se suivent dans la même couleur. Le Joker peut remplacer n'importe quelle carte et prend alors la valeur de la carte qu'il remplace.

Pour compter les 51 points nécessaires à la pose, les figures valent 10 points et les petites cartes gardent leur valeur nominale. L'As demande un peu d'attention : il vaut 11 points dans une suite haute comme As-Roi-Dame, mais seulement 1 point dans une suite basse comme 3-2-1. Ce détail évite bien des débats, notamment quand un joueur annonce fièrement ses 51 points avec un calcul un peu optimiste.

Une carte ne peut pas compter dans deux combinaisons en même temps. Par exemple, si un 7 sert dans une suite, il ne peut pas aussi compléter un brelan. En revanche, au fur et à mesure de la partie, les joueurs peuvent ajouter de nouvelles cartes aux combinaisons déjà posées si l'ajout est légal.

Tableau récapitulatif

Règle du Rami : cartes, combinaisons, 51 points et victoire



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Distribution	13 cartes par joueur, 14 cartes pour la personne qui distribue.	Le donneur commence avec une carte de plus.
Pose initiale	Il faut atteindre au moins 51 points avec ses combinaisons.	On ne pose pas n'importe quand.
Brelan	Trois cartes de même valeur et de couleurs différentes.	Exemple : trois 8 compatibles.
Carré	Quatre cartes de même valeur.	Une combinaison forte et claire.
Suite	Au moins trois cartes qui se suivent dans la même couleur.	La couleur doit rester identique.
Joker	Il remplace n'importe quelle carte.	Il vaut les points de la carte remplacée.
Écart	Seule la dernière carte jetée peut être prise.	Impossible de fouiller dans toute la défausse.

Comment gagner ?

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à se débarrasser de toutes ses cartes. Pour y arriver, il doit poser ses combinaisons, compléter celles déjà visibles si possible, puis terminer son jeu sans conserver de carte inutile. En fin de partie, l'objectif est aussi d'avoir peu ou pas de cartes en main, car les cartes restantes peuvent peser lourd lors de l'addition des valeurs.

La meilleure approche consiste à construire une main flexible. Garder trop longtemps une carte "au cas où" peut bloquer votre jeu, mais jeter trop vite une carte utile peut offrir une combinaison à l'adversaire. Surveillez donc les cartes rejetées, les cartes récupérées dans l'écart et les combinaisons déjà posées : au Rami, l'observation compte presque autant que la chance.

Erreurs fréquentes

Oublier les 51 points

Avant d'étaler vos cartes, recomptez calmement vos combinaisons. Les figures, l'As et le



Joker peuvent modifier le total selon leur usage.

Donner une carte trop utile

Une défausse n'est jamais neutre. Évitez de jeter une carte qui complète visiblement une suite ou un brelan recherché par un adversaire.

Confondre pioche et écart

Dans l'écart, seule la dernière carte rejetée peut être prise. Les cartes plus anciennes restent hors d'atteinte, même si elles feraient très plaisir.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes où l'observation, la main de départ et le bon timing changent tout, vous pouvez aussi explorer d'autres règles classiques et faciles à sortir en famille ou entre amis.

Président Tarot Uno Jeux de Cartes

Questions fréquentes

Combien de cartes faut-il distribuer au Rami ?

Chaque joueur reçoit 13 cartes. La personne qui distribue reçoit 14 cartes, car elle commence avec une carte de plus et doit en rejeter une.

Combien faut-il de points pour poser au Rami ?

Il faut atteindre au moins 51 points avec ses combinaisons pour pouvoir les étaler sur la table.

Que peut remplacer le Joker au Rami ?

Le Joker peut remplacer n'importe quelle carte. Il prend alors la valeur de la carte qu'il remplace dans la combinaison.

Peut-on prendre n'importe quelle carte dans l'écart ?

Non. Seule la dernière carte jetée dans l'écart peut être prise pour compléter ou préparer une combinaison.