Règle du rami

La fiche à imprimer : règle la plus courante en France, variantes signalées

2 à 6 joueurs. Deux jeux de 52 cartes et 4 jokers (un seul jeu à deux). 13 cartes par joueur.
But : se débarrasser de toutes ses cartes en posant des suites et des brelans.

Le matériel et la distribution

Joueurs	Jeux de cartes	Jokers	Cartes par joueur
2	1	2	13
3 à 6	2	4	13

Le donneur distribue une carte à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre. Certaines tables donnent 14 cartes. Le reste forme la pioche ; on retourne sa première carte pour ouvrir la défausse.

Le déroulement d'un tour

- **Piocher** une carte : la première de la pioche, ou la dernière carte de la défausse.
- **Poser** des combinaisons si vous le pouvez, puis compléter celles déjà sur la table.
- **Défausser** une carte, face visible. Un joueur qui n'a plus de cartes après sa défausse termine la manche.

Les combinaisons

- **Suite** : trois cartes ou plus qui se suivent, dans la même couleur (7, 8, 9 de cœur). L'as se place avant le 2 ou après le roi, jamais à cheval.
- **Brelan** : trois cartes de même valeur, couleurs différentes. **Carré** : quatre.
- **Joker** : remplace n'importe quelle carte, un seul par combinaison dans la règle courante.

La première pose

Pour poser la première fois, vos combinaisons doivent totaliser **au moins 51 points** et contenir une **tierce franche** : trois cartes qui se suivent, même couleur, sans joker. Ensuite, vous posez librement, y compris sur les combinaisons des autres. Variantes : 30 ou 40 points, tierce franche non exigée.

Compter les points

Carte	Valeur
2 à 10	Sa valeur
Valet, dame, roi	10 points
As	1 point avant le 2, 11 points après le roi
Joker resté en main	20 points (25 ou 50 selon les tables)

En fin de manche, chacun additionne les cartes qui lui restent en main : ce sont des points de pénalité. Le joueur qui a fini marque zéro. La partie s'arrête quand un joueur dépasse le score cible, le plus souvent 1 000 points (parfois 500) ; le gagnant est celui qui en a le moins.

◆ Mémo joker

- 4 jokers avec deux jeux, 2 avec un seul.
- Jamais dans la tierce franche de la première pose.
- Récupérable contre la carte exacte qu'il remplace, une fois votre première pose faite, et à rejouer aussitôt.
- Il compte la valeur de la carte remplacée pour les 51 points (0 sur certaines tables).

◆ À fixer avant de distribuer

13 ou 14 cartes, nombre de jokers, valeur du joker en main, seuil de la première pose et tierce franche, score cible. La règle de la table fait foi. Règle complète, variantes et questions fréquentes : tabledejeu.fr/jeux–de–cartes/rami/