

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règles du Rami

Il n'existe pas de règle « officielle » du Rami. En voici une, avec quelques variantes courantes.

But du jeu

Le but, pour chaque joueur, est de se débarrasser de ses cartes en étalant sur la table des combinaisons :

- brelans (3 cartes de même niveau, mais de couleur différente)
- carrés (4 cartes de même niveau)
- séquences (au moins 3 cartes consécutives de la même couleur)

L'ordre des cartes est le suivant : As/2/3/4/5/6/7/8/9/V/D/R

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Distribution

Le donneur distribue :

- 10 cartes par personne à 2 joueurs
- 7 cartes par personne à 3, 4 ou 5 joueurs
- 6 cartes par personne à 6 ou 7 joueurs.

Il pose ensuite les cartes restantes (le talon), face cachée, au milieu de la table et retourne la première carte du talon, qui constitue l'écart.

Chaque joueur à son tour, prend la première carte soit de l'écart, soit du talon.

A partir du deuxième tour, il peut ensuite :

- poser une ou plusieurs combinaison
- compléter une des combinaisons existantes, que ce soit l'une des siennes ou celle d'un autre joueur (pour par exemple transformer un brelan en carré ou continuer une séquence)

Enfin, s'il lui reste encore des cartes, il se défait d'une carte, face visible, sur l'écart.

Si, à la fin de son tour, un joueur n'a plus aucune carte en main, il gagne la partie.

S'il ne reste plus de cartes dans le talon et que le joueur suivant ne veut pas prendre la carte du dessus de l'écart, ce dernier est retourné pour former un nouveau talon.

Décompte des points

Chaque joueur marque le total des points qui lui restent en main. L'As vaut 11, les figures 10, et les autres cartes leur valeur nominale.

En fin de partie, c'est le joueur qui a le moins de points qui remporte la partie, comme dans d'autres jeux de cartes ou certaines variantes de poker (par exemple outre-manche sur [Ladbrokes](#)).

Variante du jeu de carte

Points et déroulement du jeu

- As :

L'As peut être considéré comme étant à la fois plus petit que le deux et plus grand que le Roi. On peut alors faire une séquence Roi/As/Deux.

- Faire rami

Lorsqu'un joueur pose toutes ses cartes d'un coup, on dit qu'il fait rami. Les points sont alors doublés (dans certaines autres règles, on se contente d'ajouter 10 points).

- Décompte des points

Certains joueurs décomptent les points en positif : le gagnant marque le total des valeurs des cartes restant dans les mains des autres joueurs. Les perdants ne marquent aucun point. Le but est naturellement de marquer un maximum de points. La règle précédente s'applique.

- Pose d'une série

Certaines règles n'autorisent la pose que d'une seule série à la fois. Le joueur peut par contre compléter autant de fois qu'il veut des séries existantes dans son tour.

- Fin de partie

La partie peut aussi se finir lorsque, à la fin du tour d'un joueur, il ne reste plus de cartes dans le talon.

Rami avec 2 jeux de cartes

Cette variante se joue avec 2 jeux de 54 cartes (52 plus les jokers). Quel que soit le nombre de joueurs, on distribue 10 cartes.

Le joker peut remplacer n'importe quelle carte. Une fois qu'il est posé, n'importe quel joueur peut le remplacer par une carte équivalente (exemple : un valet dans une séquence 10/Joker/Dame).

Dans un brelan, il convient de le remplacer par deux cartes équivalentes, pour former un carré.

Pour abattre des combinaisons, il faut que la somme des valeurs des cartes des combinaisons dépasse 51 points (cas particuliers : un joker compte pour le même nombre de points que la carte qu'il remplace, un As dans une séquence As/Deux/Trois compte pour 1 point, et 11 points dans un brelan d'As).

Pour le décompte final des points, le Joker vaut 25 points.

Le Rummy et le Gin Rami

Le Rummy est un jeu identique au rami, excepté que les cartes font place à des tuiles en plastique ou en bois.

Le Gin Rami est une version moderne du rami classique et a apporté une vraie fraîcheur au jeu, notamment sur Internet.

Le Gin Rami a la grande qualité d'être un jeu de carte captivant même lorsque l'on n'est que deux joueurs en face-à-face.