

# Ramsli

3-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

**Remporter le plus de levées, ou se coucher pour éviter le risque.**

## MISE EN PLACE

- Distribuez 9 cartes à chaque joueur.
- Retournez une carte pour fixer la couleur d'atout.
- Chaque joueur déclare s'il joue ou se couche.

## SCORE

- Le plus de levées remporte le pot.
- Zéro levée signifie payer une pénalité.

*Conseil: Couchez-vous si votre main manque de force en atout plutôt que de risquer la pénalité de zéro levée.*

## À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur, jouez atout si vous êtes sans couleur, suratoupez si possible.
- L'atout le plus haut ou le plus haut de la couleur entamée l'emporte.
- Le gagnant de la levée entame la suivante.

Ramsli (aussi connu sous les noms Ramsch ou Rams) est un jeu de levées allemand où les joueurs peuvent choisir de se coucher ou de jouer à chaque manche. Ceux qui jouent doivent remporter au moins une levée pour éviter une pénalité, et le joueur qui prend le plus de levées gagne.

## Objectif

Remporter le plus de levées à chaque manche tout en évitant d'être le joueur qui joue mais ne prend aucune levée, ce qui entraîne une lourde pénalité.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes (traditionnellement un jeu Piquet de 32 cartes, mais jouable avec 52).
3. **Distribution** : Distribuez 9 cartes à chaque joueur. Retournez la carte suivante pour déterminer la couleur d'atout. Les joueurs décident ensuite s'ils jouent ou se couchent.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Après avoir vu leurs cartes et l'atout, chaque joueur déclare s'il joue ou se couche. Les joueurs couchés mettent leurs cartes de côté.
2. **Étape 2** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur, jouer atout s'ils sont sans couleur, et suratouper si possible.
3. **Étape 3** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué. Le gagnant de la levée entame la suivante.
4. **Étape 4** : Après toutes les levées, le joueur actif ayant le plus de levées remporte la manche. Tout joueur actif n'ayant pris aucune levée paie une pénalité dans le pot.

## Décompte des points

- Le joueur qui remporte le plus de levées collecte le pot.
- Tout joueur qui a joué mais n'a remporté aucune levée doit payer une pénalité égale à la valeur actuelle du pot.

## Variantes

- **Ramsli obligatoire** : Tous les joueurs doivent jouer, sans option de se coucher.
- **Ramsli à double pénalité** : La pénalité pour n'avoir remporté aucune levée est doublée, augmentant les enjeux.

## Conseils et stratégies

---

- Ne restez dans la manche que si vous avez une bonne longueur d'atout ou des cartes hautes dans plusieurs couleurs.
- Couchez-vous tôt si votre main est faible pour éviter la coûteuse pénalité de zéro levée.
- Entamez votre couleur la plus forte pour forcer les adversaires à fournir la couleur ou à gaspiller leurs atouts.

## Conseils et stratégie

---

Ne vous engagez à jouer que lorsque votre main offre un potentiel fiable de remporter des levées. Se coucher est une stratégie valable quand la main est faible.

La décision de jouer ou de se coucher est le choix le plus important à Ramsli. Évaluez votre longueur d'atout, vos cartes hautes et le nombre d'adversaires encore en jeu avant de vous engager.