

Rami 500

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Marquer 500 points en posant des cartes en brelans et en suites.

MISE EN PLACE

- Distribuer 7 cartes à chaque joueur (13 pour 2 joueurs).
- Placer les cartes restantes comme pioche ; retourner la première carte pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Marquer la valeur des cartes des combinaisons ; soustraire la valeur restante en main.
- Figures = 10 pts, As = 15 ou 1, cartes numériques = valeur nominale.

Conseil: Annoncez les cartes de haute valeur rapidement pour sécuriser les points et limiter le risque si un adversaire termine.

À VOTRE TOUR

- Piocher dans la pioche ou prendre des cartes du talon de défausse (la carte choisie doit être utilisée dans une combinaison).
- Poser des combinaisons ou compléter des combinaisons existantes sur la table.
- Se défausser d'une carte pour terminer son tour.

Le Rami 500 est une version étendue du Rami classique où les joueurs marquent des points grâce aux combinaisons qu'ils posent, plutôt qu'en étant simplement le premier à vider sa main. La partie se joue en plusieurs manches jusqu'à 500 points, les joueurs pouvant poser des cartes sur les combinaisons des autres. Ce jeu enrichit le Rami de base en récompensant la valeur des cartes annoncées.

Objectif

Être le premier joueur à atteindre 500 points en formant et en posant des combinaisons de brelans et de suites, tout en minimisant les cartes inutilisées dans sa main.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 (idéal avec 3 à 5)
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes (utilisez deux jeux pour 5 joueurs ou plus)
3. **Distribution** : 7 cartes par joueur (13 cartes dans une partie à 2 joueurs). Placez les cartes restantes face cachée comme pioche et retournez la première carte pour commencer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : À votre tour, piochez une carte dans la pioche ou prenez une ou plusieurs cartes du talon de défausse.
2. **Règle du talon de défausse** : Quand vous prenez dans le talon de défausse, vous pouvez prendre n'importe quelle carte visible, mais vous devez également prendre toutes les cartes posées au-dessus. La carte choisie doit être immédiatement utilisée dans une combinaison.
3. **Annoncer** : Posez des combinaisons valides de 3 cartes ou plus. Les combinaisons peuvent être des brelans (même valeur, couleurs différentes) ou des suites (cartes consécutives de la même couleur).
4. **Compléter** : Vous pouvez ajouter des cartes aux combinaisons déjà posées sur la table, y compris celles des autres joueurs.
5. **Se défausser** : Terminez votre tour en vous défaussant d'une carte face visible sur le talon de défausse.

Décompte des points

1. **Cartes numériques (2-9)** : Valeur nominale en points.
2. **10, Valets, Dames, Rois** : 10 points chacune.
3. **As** : 15 points en position haute (au-dessus du Roi) ou 1 point en position basse (sous le 2). Dans les combinaisons avec des cartes hautes, les As comptent pour 15.
4. **Score de manche** : Total des cartes annoncées moins la valeur totale des cartes restant en main.
5. **Scores négatifs** : Si la valeur des cartes inutilisées dépasse celle des combinaisons posées, vous marquez un score négatif pour cette manche.
6. **Fin de partie** : Le premier joueur à atteindre 500 points cumulés gagne.

Variantes

- **Rami persan** : Utilise un joker spécial valant 20 points et pouvant remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison.
- **Rami 500 en partenariat** : Quatre joueurs forment deux équipes et combinent leurs scores.
- **Quick 500** : Jouez jusqu'à 300 points pour une partie plus courte.

Conseils et stratégies

- Observez ce que les adversaires prennent dans le talon de défausse pour déduire leur main.
- Annoncez les cartes de haute valeur rapidement pour sécuriser les points et réduire le risque.
- Soyez prudent avant de prendre une grande partie du talon de défausse, à moins de pouvoir utiliser la majorité des cartes en combinaisons.
- Essayez de vider votre main quand les adversaires ont encore beaucoup de cartes de haute valeur pour maximiser le différentiel de score.

Conseils et stratégie

Annoncez rapidement les cartes de haute valeur pour sécuriser des points. Surveillez attentivement le talon de défausse et ne ramassez plusieurs cartes que si vous pouvez en utiliser la plupart. Essayez de vider votre main quand les adversaires ont encore beaucoup de cartes hautes.

La tension stratégique clé est le choix entre annoncer des combinaisons tôt pour des points garantis et conserver des cartes pour former des combinaisons plus grandes et plus précieuses. Annoncer tôt est généralement plus sûr car cela protège votre score.