Règles du Rami 500

Règles officielles à 500 points (500 Rum) pour 2 à 8 joueurs

Objectif

Soyez le premier joueur à atteindre **500 points**. Une partie se joue en plusieurs manches. À chaque manche, vous marquez la valeur des cartes posées sur la table et vous perdez celle des cartes restées dans votre main.

Mise en place

- **Joueurs :** 2 à 8, chacun pour soi.
- **Cartes :** un jeu classique de 52 cartes. À partir de 5 joueurs, mélangez deux jeux.
- **Distribution :** 7 cartes chacun. À deux joueurs, 13 cartes chacun.
- Posez le reste face cachée : c'est la **pioche**. Retournez sa première carte pour commencer la **défausse**.
- Étalez la défausse pour que toutes ses cartes restent visibles.



Combinaisons

- **Brelan ou carré :** 3 ou 4 cartes de même valeur, comme 8♠ 8♥ 8♣.
- **Suite :** 3 cartes ou plus qui se suivent dans la même couleur, comme 5♦ 6♦ 7♦.
- L'as se place en haut (D-R-A) ou en bas (A-2-3). Une suite ne fait pas le tour : R-A-2 est interdit.

Votre tour

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du donneur. Un tour comporte trois étapes.

1. Piocher. Prenez la première carte de la pioche, **ou** une carte de la défausse. Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de la défausse, à deux conditions : vous prenez aussi toutes les cartes posées au-dessus, et vous utilisez tout de suite la carte choisie dans une combinaison. Les autres cartes prises vont dans votre main ou sur la table.

2. Poser (facultatif). Posez des brelans et des suites. Vous pouvez aussi **compléter** une combinaison déjà sur la table, la vôtre ou celle d'un adversaire. Gardez devant vous les cartes ajoutées : elles comptent pour vous.

3. Défausser. Terminez votre tour en posant une carte face visible sur la défausse.

Fin d'une manche

La manche s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes, soit en posant toutes ses cartes, soit en posant tout sauf une et en la défaussant. Elle s'arrête aussi si la pioche est vide et que le joueur dont c'est le tour ne veut pas prendre dans la défausse.

Valeur des cartes

Carte	Points
As	**15**
As en bas d'une suite A-2-3	**1**
Roi, Dame, Valet	**10**
2 à 10	**Valeur de la carte**

Compter une manche

- Additionnez la valeur de toutes vos cartes posées sur la table.
- Soustrayez la valeur des cartes restées dans votre main, même si elles pouvaient être posées.
- Ajoutez le résultat à votre total. Une manche, comme un total, peut être négative.

Exemple. Vous avez posé R♠ R♥ R♦ et 4♣ 5♣ 6♣ : 30 + 15 = **45**. Il vous reste une dame et un 7 : 10 + 7 = **17**. Votre score pour la manche est 45 - 17 = **+28**.

Gagner la partie

Distribuez de nouvelles manches, en passant la donne à gauche, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **500 points ou plus**. Si plusieurs joueurs y arrivent dans la même manche, le plus haut total gagne. En cas d'égalité, jouez une manche de plus.

Variantes courantes

Le Rami 500 se joue avec de nombreuses variantes. Mettez-vous d'accord avant la première donne.

- **Jokers :** ajoutez deux jokers, qui remplacent n'importe quelle carte et valent 15 points.
- **« Rami ! » :** si une carte défaussée pouvait être posée, un autre joueur peut annoncer « Rami ! » avant la pioche suivante et la prendre.
- **Défausse finale :** il faut terminer par une défausse pour finir la manche.
- **Compte 5-10-15 :** de 2 à 9, 5 points ; du 10 au roi, 10 ; les as, 15.
- **Finir pour gagner :** on ne gagne que lors d'une manche que l'on termine soi-même.

Ces règles sont celles du 500 Rum classique, joué jusqu'à 500 points. L'application Rami 500 propose une version plus rapide où chaque partie se joue en une seule manche.

Retrouvez les règles illustrées · rummy500.com

Scannez le QR code pour ouvrir les règles sur votre téléphone.
À imprimer pour vos parties.