Regole del Ramino 500

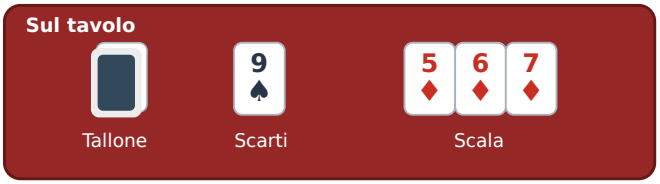
Regole ufficiali ai 500 punti (500 Rum) per 2-8 giocatori

Obiettivo

Arriva per primo a **500 punti**. Una partita si gioca in più mani. In ogni mano segni il valore delle carte che hai calato sul tavolo e perdi quello delle carte rimaste in mano.

Preparazione

- **Giocatori:** da 2 a 8, ognuno per sé.
- **Carte:** un mazzo standard da 52 carte. Con 5 o più giocatori si mescolano due mazzi.
- **Distribuzione:** 7 carte a testa. In due giocatori, 13 carte a testa.
- Il resto va coperto al centro: è il **tallone**. Scopri la prima carta per iniziare il **pozzo**.
- Tieni il pozzo allargato, in modo che tutte le carte restino visibili.



Combinazioni

- **Tris o poker:** 3 o 4 carte dello stesso valore, come 8♠ 8♥ 8♣.
- **Scala:** 3 o più carte in sequenza dello stesso seme, come 5♦ 6♦ 7♦.
- L'asso sta in alto (Q-K-A) o in basso (A-2-3). Una scala non fa il giro: K-A-2 non è ammessa.

Il tuo turno

Si gioca in senso orario, a partire dal giocatore alla sinistra del mazziere. Un turno ha tre fasi.

1. Pescare. Prendi la prima carta del tallone **oppure** una carta dal pozzo. Puoi scegliere qualsiasi carta del pozzo, a due condizioni: prendi anche tutte le carte che le stanno sopra e usi subito la carta scelta in una combinazione. Le altre carte prese vanno in mano o sul tavolo.

2. Calare (facoltativo). Cala tris e scale. Puoi anche **attaccare** carte a qualsiasi combinazione sul tavolo, tua o di un avversario. Tieni davanti a te le carte attaccate: valgono per te.

3. Scartare. Chiudi il turno mettendo una carta scoperta sul pozzo.

Fine di una mano

La mano finisce appena un giocatore resta senza carte, calandole tutte oppure calandole tutte tranne una e scartandola. Finisce anche se il tallone è esaurito e il giocatore di turno non vuole pescare dal pozzo.

Valore delle carte

Carta	Punti
Asso	**15**
Asso basso in una scala A-2-3	**1**
Re, Donna, Fante	**10**
Da 2 a 10	**Valore della carta**

Contare una mano

- Somma il valore di tutte le carte che hai sul tavolo.
- Sottrai il valore delle carte rimaste in mano, anche se potevano essere calate.
- Aggiungi il risultato al tuo totale. Una mano, e un totale, possono essere negativi.

Esempio. Hai sul tavolo K♠ K♥ K♦ e 4♣ 5♣ 6♣: 30 + 15 = **45**. Ti restano una donna e un 7: 10 + 7 = **17**. I tuoi punti della mano sono 45 - 17 = **+28**.

Vincere la partita

Si distribuiscono nuove mani, passando il mazzo a sinistra, finché un giocatore arriva a **500 punti o più**. Se ci arrivano in più giocatori nella stessa mano, vince il totale più alto. In caso di parità si gioca un'altra mano.

Varianti diffuse

Il Ramino 500 si gioca con molte varianti. Mettetevi d'accordo prima della prima distribuzione.

- **Jolly:** aggiungi due jolly, che sostituiscono qualsiasi carta e valgono 15 punti.
- **Chiamare «Ramino!»:** se una carta scartata poteva essere calata, un altro giocatore può chiamare «Ramino!» prima della pescata successiva e prenderla.
- **Scarto finale:** per chiudere bisogna terminare con uno scarto.
- **Conteggio 5-10-15:** dal 2 al 9 valgono 5; dal 10 al re, 10; gli assi, 15.
- **Chiudere per vincere:** si vince solo in una mano che si chiude di persona.

Queste regole seguono il classico 500 Rum giocato ai 500 punti. L'app Ramino 500 propone una versione più veloce, in cui ogni partita è una sola mano.

Leggi le regole illustrate · rummy500.com

Scansiona il codice QR per aprire le regole sul telefono.
Stampa il foglio per giocare al tavolo.