CARTES

Règles du rami : guide complet (51 points, jokers, scoring)

Mis à jour le 15 septembre 2026

Ouverture à 51 points, pioche et défausse, jokers, fin de manche, la référence pour la variante française la plus jouée en famille.

Le rami (ou remi) est le jeu de cartes le plus répandu dans les foyers français. Ce guide décrit la variante dite « rami à 51 points », celle qu'on retrouve le plus souvent autour d'une table, avec les subtilités qui évitent les disputes : pioche, défausse, ouverture, jokers et fin de manche.

Vous jouez autrement ? Consultez nos variantes : rami sans 51 points (débutants), rami tunisien, rami en équipes à 4.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier joueur à poser toutes ses cartes sur la table, en formant des combinaisons valides, puis se défausser de sa dernière carte.

Matériel : deux jeux de 52 cartes + 4 jokers (108 cartes). De 2 à 6 joueurs ; au-delà, le jeu devient peu pratique.

Distribution des cartes

Le donneur mélange, le joueur à sa gauche coupe, puis :

- 2 à 4 joueurs : 13 cartes chacun
- 5 joueurs : 11 cartes chacun
- 6 joueurs : 10 cartes chacun

Le reste constitue la pioche (face cachée). On retourne la carte du dessus pour ouvrir la défausse. Si c'est un joker, on le remet sous la pioche et on retourne la suivante.

Les combinaisons valides

Brelan (ou carré)

Au minimum 3 cartes de même valeur (3 dames, 3 sept…). Un carré de 4 cartes identiques est valide. Les jokers ne peuvent pas créer un brelan seuls : il faut au moins 2 cartes naturelles identiques dans la combinaison.

Suite (séquence)

Au minimum 3 cartes consécutives de la même couleur (5e-6e-7e). L'as peut valoir 1 (As-2-3) ou 14 (Q-K-As), mais pas les deux dans la même partie : fixez la règle avant de commencer. As-2-3 et Q-K-As dans la même suite est interdit.

Jokers

Un joker remplace n'importe quelle carte. En règle stricte : 1 joker maximum par combinaison. Si un joker est posé dans une suite, sa valeur est figée (ex. joker-6f-7f : le joker vaut 5 ou 8, pas les deux).

Déroulement d'un tour

Le joueur à gauche du donneur commence. À chaque tour :

1. Piocher une carte : soit la carte du dessus de la pioche, soit la carte du dessus de la défausse.
2. Poser (optionnel) : étaler de nouvelles combinaisons et/ou ajouter des cartes à des combinaisons déjà posées (les siennes ou celles des adversaires, voir ci-dessous).
3. Défausser exactement une carte face visible sur la défausse. Obligatoire : même si vous venez de poser toutes vos cartes, sauf variante « rami sec » où l'on peut poser tout d'un bloc sans défausse finale.

Règle cruciale : prendre la défausse

Si vous prenez la carte visible de la défausse, vous devez l'utiliser immédiatement dans une nouvelle combinaison posée au sol (pas seulement l'ajouter à une combinaison existante). Ensuite vous défaussez une autre carte.

Interdit dans la plupart des tables : piocher à la défausse puis redéfausser la même carte au tour suivant, ou prendre un joker seul en défausse.

L'ouverture à 51 points

Pour ouvrir dans la convention du rami 51 décrite ici, posez en un seul tour des combinaisons totalisant au moins 51 points. Elles doivent comprendre une tierce franche : une suite d'au moins trois cartes consécutives de la même couleur, sans joker. Sans ces deux conditions, la première pose n'est pas valable.

Exemple valide : la tierce franche 9e-10e-Valete vaut 29 points. Ajoutez trois Rois, soit 30 points : vous ouvrez avec 59 points.

Carte	Valeur à l'ouverture	Pénalité en main
2 à 10	Valeur de la carte	Valeur de la carte
Valet, Dame, Roi	10 points	10 points
As	1 point dans As-2-3, sinon 11 points	11 points, ou 1 selon la convention choisie
Joker	Valeur de la carte qu'il remplace	20 ou 25 points selon la convention choisie

Les cartes ajoutées aux combinaisons d'autres joueurs ne comptent pas pour votre ouverture. Une fois ouvert, vous pouvez poser et compléter librement.

Source vérifiée : la règle de la convention Rami 51. Certaines tables jouent sans tierce franche ou donnent une autre pénalité au joker : fixez ces variantes avant la donne.

Ajouter aux combinaisons des autres

En règle familiale française, oui : vous pouvez prolonger une suite ou compléter un brelan déjà posé par un adversaire : pratique pour vous débarrasser de cartes, mais cela peut aussi aider l'adversaire à finir. Vous devez avoir ouvert pour poser quoi que ce soit.

Fin de manche et scoring

La manche se termine quand un joueur pose sa dernière carte (défausse comprise, sauf variante sans défausse finale). Les autres additionnent les cartes restantes en main selon la colonne « Pénalité en main » du tableau ci-dessus.

On joue souvent en plusieurs manches ; le premier à dépasser un total de pénalités convenu (ex. 200) perd la partie.

Pioche épuisée

Si la pioche est vide, retournez la défausse (sans la carte du dessus) pour la reconstituer. Si la pioche est vide et qu'il ne reste qu'une carte en défausse, la manche est nulle ou se termine sans vainqueur : convenez-en à l'avance.

Variantes courantes

Rami simple (sans 51 points)

Pas de seuil : dès qu'on a une combinaison valide, on peut poser. ’ Règles du rami sans 51 points

Rami tunisien

Variante sans 51 points, règles de pioche et scoring spécifiques. ’ Règles du rami tunisien

Rami en équipes (4 joueurs)

Deux contre deux, partenaires face à face. ’ Règles du rami en équipes

Rami avec achat

Autorise de prendre plusieurs cartes sous la défausse moyennant une pénalité, variante plus tactique, rare en famille.

Erreurs fréquentes

- Poser sans avoir pioché au préalable
- Compter le joker pour 0 à l'ouverture au lieu de lui donner la valeur de la carte remplacée
- Prendre la défausse sans poser une nouvelle combinaison avec cette carte
- Mélanger as haut et as bas dans la même partie
- Oublier de crier « Carte ! » quand il ne reste qu'une carte (pénalité de 2 cartes en variante stricte)

FAQ : Règles du rami

Peut-on ajouter une carte à la combinaison d'un adversaire ? Oui, après ouverture : vous prolongez une suite ou complétez un brelan déjà posé.

Combien de cartes au départ ? 13 par joueur à 2-4 ; 11 à 5 joueurs ; 10 à 6 joueurs.

Le joker peut-il remplacer n'importe quelle carte ? Oui, dans une combinaison (max 1 joker par combinaison en règle stricte).

Faut-il une tierce franche pour ouvrir au rami 51 ? Oui, dans la convention décrite ici : la première pose doit atteindre 51 points et contenir une suite d'au moins trois cartes consécutives de la même couleur, sans joker. Certaines tables familiales retirent cette condition ; convenez-en avant de jouer.

Que faire si la pioche est vide ? Retourner la défausse pour reconstituer la pioche, sauf la carte du dessus.

Rami ou remi ? Les deux existent ; « rami » est l'orthographe la plus courante pour ce jeu en France.

Sources et liens cités

règle de la convention Rami 51