CARTES · RAMI EN ÉQUIPES

Rami en équipes à 4 joueurs : règles et stratégie

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du rami en équipes, 2 contre 2 : partenaires face à face et adaptation de l'ouverture à 51 points au jeu en équipe, pas à pas.

Le rami en équipes se joue à 4 joueurs, en deux partenariats (partenaires face à face). Les règles de base restent celles du rami à 51 points, avec quelques ajustements essentiels pour le jeu coopératif.

Mise en place

- 4 joueurs en équipes de 2 (Nord-Sud vs Est-Ouest, ou équivalent autour de la table)
- 13 cartes par joueur, 108 cartes au total
- Règle des 51 points pour ouvrir : identique au rami classique, mais voir ci-dessous pour l'équipe

Règle d'ouverture en équipe

Deux approches courantes : fixez la vôtre avant de jouer :

Variante A : Ouverture individuelle

Chaque joueur doit ouvrir à 51 points par lui-même. Une fois ouvert, il peut poser et compléter librement, y compris sur les combinaisons de son partenaire.

Variante B : Ouverture d'équipe (plus coopérative)

Les combinaisons posées par les deux partenaires s'additionnent pour atteindre les 51 points. Dès que l'équipe a 51 points cumulés sur la table, les deux partenaires peuvent poser librement.

Poser sur les combinaisons du partenaire

En règle d'équipe standard :

- Vous pouvez ajouter des cartes aux combinaisons de votre partenaire après votre ouverture (ou après ouverture d'équipe en variante B)
- Vous pouvez aussi ajouter aux combinaisons adverses, comme au rami classique
- Certains groupes interdisent d'ajouter aux adversaires en mode équipe pour raccourcir les parties

Fin de manche et victoire

La manche se termine quand un joueur de l'équipe pose toutes ses cartes (avec défausse). L'équipe adverse cumule les pénalités des cartes restantes des deux joueurs perdants de l'équipe.

Scoring sur plusieurs manches : pénalités cumulées par équipe jusqu'à un plafond (200 points par équipe, par exemple).

Stratégie en équipe

- Communication interdite : pas de signes, pas de « tu as un joker » : c'est de la triche
- Observez les défausses de votre partenaire pour deviner ses besoins
- Ajoutez à ses suites plutôt qu'aux combinaisons adverses si vous êtes en retard
- Retardez votre ouverture si votre partenaire est proche de 51 points en variante B

Différences avec le rami solo

Élément	Rami solo (4 joueurs)	Rami en équipes
Alliances	Chacun pour soi	2 vs 2
Scoring fin de manche	Pénalités individuelles	Pénalités par équipe
Poser sur partenaire	N/A	Oui (après ouverture)

Autres variantes rami

- Rami à 51 points : règles complètes solo
- Rami sans 51 points
- Rami tunisien

Exemple de scoring par équipe

Nord-Sud ouvre en variante B : Nord pose 30 points, Sud ajoute 25, l'équipe est ouverte. Est-Ouest cumule 80 points de pénalités en main à la fin. Nord-Sud marque 0. Manche suivante : les pénalités s'additionnent jusqu'à 200 par équipe.

Variantes maison en équipe

- Interdiction d'ajouter chez l'adversaire : accélère les parties coopératives
- Partie unique : une manche gagnante suffit, sans cumul de pénalités
- Rami sans 51 en équipe : combine sans seuil et partenariat, idéal pour apprendre

Préparer la table pour le rami en équipes

Avant de distribuer, convenez de trois règles : variante A ou B pour l'ouverture, autorisation ou non d'ajouter chez l'adversaire, et plafond de pénalités par équipe (150, 200 ou 300). Notez-les sur papier, en jeu coopératif, les disputes viennent presque toujours d'une règle non dite.

Placez les partenaires face à face : Nord-Sud versus Est-Ouest. Le sens des donnes reste horaire ; seul le calcul des pénalités change (addition par équipe).

Quand basculer depuis le rami solo

Le rami solo à quatre reste le mode par défaut quand des alliances fluctuent ou quand les niveaux divergent. Passez en équipes lorsque le groupe est stable et que tout le monde maîtrise les combinaisons. Consultez le guide choisir un jeu pour la soirée si vous hésitez entre rami, belote ou tarot.

Progression pédagogique recommandée

1. Rami sans 51 pour apprendre les combinaisons
2. Rami à 51 points en solo à quatre
3. Rami en équipes variante B : ouverture cumulative, plus coopératif

Scoring détaillé sur plusieurs manches

Exemple sur trois manches avec plafond 200 par équipe : manche 1, Nord-Sud gagne : Est-Ouest cumule 85 points de pénalités. Manche 2, Est-Ouest gagne : Nord-Sud ajoute 62. Manche 3, Nord-Sud gagne avec 48 points de pénalités adverses, total Est-Ouest 85+48=133, Nord-Sud 62. La partie continue jusqu'à ce qu'une équipe dépasse 200.

Variante rapide : une seule manche décisive, sans cumul : pratique en fin de soirée quand le temps manque.

Communication et fair-play

Le rami en équipes récompense l'observation, pas la parole : notez mentalement les défausses de votre partenaire (couleurs abandonnées, figures posées). Si un adversaire ouvre tôt avec un gros brelan, retardez votre proche ouverture pour ne pas lui offrir des points gratuits sur vos ajouts. En variante interdiction d'ajouter chez l'adversaire, la partie dure 20 à 30 % plus longtemps : prévoyez-le dans votre planning de soirée.

FAQ : Rami en équipes

Peut-on parler à son partenaire ? Non : aucune communication sur le contenu des mains. Seules les règles du jeu s'appliquent.

Que se passe-t-il si les deux partenaires finissent la même manche ? Impossible, un seul joueur peut poser sa dernière carte par manche. Le premier déclenche la fin.