

# Règle du rummy : rami, suites, brelans et jokers

Au rummy / rami, chaque joueur pioche une carte puis en défausse une. Il cherche à poser des suites de même couleur ou des groupes de cartes de même valeur. Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main gagne la manche, sous réserve de respecter les conditions de pose fixées avant la partie.

À retenir	
Joueurs	2 à 6
Cartes	Deux jeux de 54 cartes selon la variante
Main courante	13 cartes
But	Former des combinaisons
Nom français	Rami

## Déroulement

- 1 À son tour, un joueur pioche dans la pioche ou prend la carte visible de la défausse.
- 2 Il peut poser des combinaisons valides si la condition de pose est atteinte.
- 3 Il peut compléter ses propres combinaisons ou celles déjà posées, selon la variante.
- 4 Il termine son tour en défaussant une carte.
- 5 La manche se termine lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main.

## Points / règles clés

Élément	Règle	À retenir
Suite	3 cartes ou plus de même couleur qui se suivent	Exemple : 7, 8, 9 de cœur.
Brelan	3 cartes de même valeur	Exemple : trois Dames de couleurs différentes.
Carré	4 cartes de même valeur	Souvent accepté comme groupe.
Joker	Remplace une carte	À limiter clairement pour éviter les abus.
Défausse	1 carte en fin de tour	Le tour se termine généralement par une défausse.

## Cas à décider avant la partie

- Première pose à 51 points ou sans seuil ? Les deux existent : indiquez la variante.
- L'As vaut-il 1 ou 11 ? Il peut être bas, haut, parfois les deux dans une suite.
- Peut-on récupérer un joker posé ? Oui dans certaines variantes si on le remplace par la carte exacte.
- Peut-on prendre toute la défausse ? Cette règle dépend fortement des familles de rami.

Sources : Ducale - Règle du rami, Pagat - Rummy games. Version vérifiée le 2026-05-16. Page complète : <https://www.regles.com/jeux-cartes/rami-rummy.html>