

Le Romain 500 (Le Rami 500)

Nombre de joueurs :

De deux à huit. Idéalement, trois, quatre ou cinq joueurs. À quatre, on joue en équipe.

Les cartes :

Matériel requis : un paquet conventionnel. On en utilise deux quand il y a cinq joueurs ou plus.

Ordre : l'ordre décroissant habituel, l'As pouvant être indifféremment la carte la plus forte ou la plus basse, suivie du Roi, de la Dame, etc. jusqu'au 2.

Valeur : l'As vaut quinze points dans la Séquence D, R, As, et un point dans la Séquence As, 2,3.

Chaque figure vaut dix tandis que les autres cartes conservent leur valeur nominale.

Le jeu :

Type : individuel à deux, trois ou cinq joueurs. D'équipe à quatre.

But : être le premier joueur à accumuler 500 points, en formant des combinaisons, comme au Rami, qui permettent de se débarrasser de ses cartes en les étalant sur la table.

Règles :

La distribution : on désigne le premier donneur par tirage au sort : le joueur qui tire la carte la plus basse est le premier à distribuer les cartes. Pour ce tirage au sort, l'As est considéré comme étant la carte la plus basse.

Le donneur mêle bien les cartes et les fait couper par la personne assise à sa droite. Il distribue sept cartes couvertes à chacun : il les donne une à une en commençant par l'aîné et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Sauf dans le cas où il n'y a que deux joueurs, qui reçoivent alors treize cartes : dans ce cas, il distribue les cartes en alternance en commençant par son adversaire.

Les cartes qui restent sont déposées couvertes sur la table pour former le talon. Le donneur retourne la carte du dessus et la dépose à côté du talon : elle constitue la base de la pile de défausses.

Le déroulement :

L'aîné commence en prenant la carte sur le dessus du talon. Après avoir pigé, il peut étaler devant lui soit des Brelans ou des Séquences; ensuite il écarte, c'est-à-dire qu'il rejette dans la pile une carte qu'il juge inutile.

C'est ensuite au tour de la personne assise à la gauche de l'aîné de jouer. Elle peut piger la carte sur le dessus du talon ou n'importe quelle carte de la pile de défausses.

Pour pouvoir s'emparer de n'importe quelle carte de la pile, un joueur doit respecter deux conditions.

Premièrement, il doit prendre aussi toutes les cartes de la pile qui sont posées sur la carte qu'il convoite.

Deuxièmement, il doit utiliser immédiatement la carte convoitée en l'étalant sur la table, soit en combinaison avec d'autres cartes de sa main, soit en l'ajoutant à une combinaison existante.

Il y a une différence importante entre le Rami et le Rami 500 dans la manière d'ajouter une carte à une combinaison existante.

Au Rami 500, quand un joueur ajoute une carte à un Breelan ou à une Séquence d'un autre joueur, il ne pose pas la carte sur la combinaison comme au Rami, mais il la place devant lui en indiquant à quelle combinaison il ajoute ladite carte.

On comprendra que c'est la façon la plus pratique pour calculer les points de chaque joueur à la fin du coup.

Autrement, comment se rappeler qu'on a mis le 9 de cœur sur un Breelan d'Olivier, la Dame de pique sur une Séquence de Mélanie et l'As de carreau sur une Séquence de Francis.

Un joueur qui ajoute une carte à une combinaison d'un autre joueur doit, nous l'avons dit, indiquer cette combinaison.

Par exemple, il y a sur la table une Séquence au 5 de cœur (5, 4 et 3) et un Breelan de 2.

Olivier a le 2 de cœur. En étalant la carte devant lui, il doit dire s'il complète le Breelan en Carré ou s'il ajoute son 2 à la Séquence au 5. S'il ajoute son 2 à la Séquence, cela permettra à un autre joueur de déposer l'As de cœur.

On ne peut se servir de l'As, qui est à la fois la carte la plus haute et la carte la plus basse, pour faire tourner le coin à une Séquence. Autrement dit, la Séquence R-A-2 est inacceptable alors que les Séquences A-2-3 et D-R-A sont permises.

Fin du coup :

le coup prend fin quand l'un des joueurs réussit à se débarrasser de toutes ses cartes en les étalant devant lui sur la table.

Décompte des points :

Chaque joueur calcule ses points d'abord en additionnant les points de ses cartes étalées sur la table; ensuite en additionnant les points des cartes qu'il a encore en main, s'il lui en reste; enfin en faisant la différence entre les deux totaux.

Par exemple, si Olivier a 80 points sur la table et si les cartes qu'il a encore en main lui donnent 70 points, il enregistre un total de 10 points ($80 - 70 = 10$).

Si le résultat est négatif, on le soustrait des points déjà accumulés pendant la partie.

Par exemple, si Olivier a 70 points sur la table et 80 points dans sa main, on soustrait 10 points du total qu'il a accumulé jusque-là.

Fin de la partie :

La partie prend fin quand un joueur cumule plus de 500 points. Il gagne la partie. De plus, on ajoute à son total la différence entre ses points et ceux de chacun des autres joueurs.

Par exemple, si Mélanie gagne avec 510 points alors que Francis en a 350, Olivier 420 et Marie-Pierre 280, Mélanie finira la partie avec 990 points, soit $510 + (510 - 350) + (510 - 420) + (510 - 280)$.

Irrégularités :

1-jeu prématuré ;

si un joueur joue avant son tour, il est important de le dénoncer avant qu'il n'ait écarté. Sinon, on doit considérer que ce joueur a joué à son tour, et les autres qui auraient dû jouer avant lui, perdent leur tour.

Si ce joueur a pris une carte de la pile de défausses et si on s'aperçoit qu'il a joué avant son tour alors qu'il a encore la carte dans sa main, il remet tout simplement la carte sur la pile de défausses.

Si ce joueur a pigé une carte du talon, on doit l'arrêter avant qu'il ne l'ait regardé. Dans ce cas, il remet la carte sur le dessus du talon. S'il a eu le temps de regarder la carte qu'il a pigée du talon, la carte est remise dans le talon qui est battu et coupé.

2- maldonne ;

Dans les cas suivants, il y a maldonne, c'est-à-dire une erreur dans la distribution des cartes. Le donneur doit alors reprendre la distribution.

a) SI le donneur ou un joueur retourne, même accidentellement, une carte d'un autre joueur pendant la distribution.

b) Si on découvre une carte retournée dans le paquet pendant la distribution.

c) Si on découvre une carte retournée dans le talon pendant le tour.

d) Si on découvre qu'un joueur a une main déséquilibrée avant que l'aîné ait pu compléter son premier tour.

Il n'y a pas maldonne si un joueur retourne lui-même une de ses cartes pendant la distribution. Il n'y a donc pas obligation de reprendre la distribution dans ce cas.

3- main déséquilibrée ;

Une main est déséquilibrée quand un joueur n'a pas le nombre réglementaire de cartes : soit qu'il en ait plus, soit qu'il en ait moins.

S'il a trop de cartes, il écarte avant de piger une nouvelle carte.

S'il lui manque des cartes, il pige à chaque tour une carte sans écarter, jusqu'à ce qu'il ait le nombre de cartes réglementaire.

Un joueur qui a une main déséquilibrée ne peut étaler de combinaisons tant qu'il n'a pas une main réglementaire.

Si la main d'un joueur comporte trop de cartes à la fin d'un coup, le joueur doit additionner la valeur de toutes les cartes qu'il a en main pour connaître le montant à payer au gagnant.

S'il a moins de cartes que le nombre réglementaire, il compte dix points pour chaque carte qu'il lui manque.

Si un joueur fait Rami sans avoir le nombre de cartes réglementaire, il ramasse les cartes qu'il a étalées et on continue à jouer.

4- étalement non réglementaire :

Si un joueur étale des cartes qui ne forment pas une combinaison réglementaire ou ajoute à une combinaison existante une carte qui n'a rien à voir avec cette combinaison, le joueur doit, sur demande, reprendre dans sa main la combinaison étalée ou l'ajout incorrect.

On peut faire cette demande en tout temps avant que les cartes ne soient ramassées et mêlées pour le tour suivant.

5- erreur dans le décompte des points :

On peut corriger une erreur dans le décompte des points d'un coup tant que les cartes n'ont pas été battues pour le coup suivant.