

# 500 Rum

## Rang des Cartes

As (haut ou bas), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A.

## Le But du Jeu

Gagnez des points en déposant et défaussant des cartes comme en Rami normal, en ensembles assortis de trois et quatre, et en séquences de trois cartes ou plus de la même enseigne.

## La Distribution

Distribuez sept cartes à chaque joueur (sauf dans le cas où seulement deux personnes jouent et les deux joueurs reçoivent 13 cartes).

## Le Jeu

Placez les cartes qui n'ont pas été distribuées face cachée au milieu de la table. Cette pile constitue la pioche. La carte en haut est retournée et placée à côté de la pioche pour commencer la pile de défausse. La pile de défausse doit être légèrement étalée afin que les joueurs puissent voir toutes les cartes y-dedans. Chaque joueur, commençant avec celui à gauche du distributeur, tire une carte du haut de la pioche ou n'importe quelle carte de la pile de défausse.

Il y a deux conditions pour qui tire une carte de la pile de défausse: 1) le joueur doit prendre toutes les cartes au dessus de la carte sélectionnée de la pile de défausse et 2) la carte choisie doit être utilisée immédiatement, en la déposant dans un ensemble ou en l'ajoutant à un ensemble qui se trouve déjà sur la table. Les cartes restantes prises ensemble avec la carte choisie de la pile de défausse peuvent être déposées dans le même tour ou gardées dans la main du joueur.

Chaque joueur à son tour, après avoir tiré mais avant avoir défaussé, est permis de déposer n'importe quel ensemble assorti ou n'importe quelle carte qui correspond à un ensemble déjà présent sur la table. Les cartes défaussées restent sur la table devant le joueur. Des séquences ne peuvent pas 'tourner le coin'; c'est à dire, A, K, Q ou A, 2, 3 sont permis, mais K, A, 2 ne l'est pas.

Quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, le jeu termine immédiatement. Les points de chaque joueur sont calculés comme suit: Le joueur est crédité avec la valeur de toutes les cartes qu'il a su déposer sur la table. De ce total la valeur des cartes que le joueur tient encore dans la main est soustraite. La différence est ajoutée ou soustraite du total des points du joueur. Par exemple: Si les cartes déposées par un joueur ont une valeur totale de 87 points, et la valeur des cartes qui lui restent en main est de 90 points, 3 points sont soustraits de son total précédent.

Le premier joueur à obtenir un score de +500 points gagne le jeu et collectionne de chaque adversaire la différence entre ses scores finaux.

Si deux ou plusieurs