

Notaatio

- Kuvakortit = **A**, **K**, **Q** ja **Kn**. Ei-kuvakortit arvoltaan 2-10 = **E**. Merkintä **2E** = kaksi ei-kuvakorttia ja merkintä **E2** = ei-kuvakortti arvoltaan 2. Merkintä **Ep** = pieni **E** (arvoltaan 2-5) ja **Es** = suuri **E** (arvoltaan 6-10).
- Jalka = **J** on jonkin kortin *suojaukseen* tarkoitettu kuvakortti tai ei-kuvakortti. Merkintä **nJ** = n kpl *samaa maata* olevaa jalkaa. Esimerkiksi Ramissa **Q** tarvitsee samaa maata **2J** suojaksi **A**:ta ja **K**:ta varten ja Nolossa **E3** tarvitsee samaa maata **1J** suojaksi **E2**:ta varten.

Yleistä korttien arvioinnista

- Kiinniotoksi** eli pelikontrollin saamiseksi Ramin pelissä voi laskea kädessä olevista korteista kaikki **A**, **K+J**, **Q+2J** ja **Kn+3J**. Huomaa, että jalat voivat olla myös kiinniottoja. Esimerkiksi **A+Q+E** samasta maasta tarjoaa kaksi kiinniottoa.
- Ulosanniksi** eli pelikontrollin luovuttamiseksi Nolon pelissä voi laskea kädessä olevista kaikki **E2**, **E3+J**, **E4+2J** ja puuttuva maa. Myös Nolossa jalat voivat olla ulosanteja. Esimerkiksi **E3+E4+E5** sisältää kaksi ulosantia.

Strategiatermejä

- Kiinniottojen** tai **ulosantien kasvattaminen** tarkoittaa Ramissa tarvittavien arvoltaan **isompien** korttien tiputtamista muilta ja Nolossa tarvittavien **pienempien** korttien tiputtamista. Esimerkiksi jos Ramissa kädessä on **Q**, niin yritetään ajaa **Es**:llä alas **A** ja sitten taas **Es**:llä **K**. Näin oma **Q** olisi sitten suurin kortti. Tai jos Nolossa kädessä pienin on **E4**, niin yritä ajaa kahdesti **Ep**:llä alas **E3** ja **E2**. Pidä kuitenkin huoli siitä, että kädessä on tarvittava määrä jalkoja, jos tiputtaminen ei onnistu. Esimerkiksi jos on Ramissa kädessä vain **Q+2J**, niin älä aloita kasvattamista, vaan odota että joku muu tekee sen. Tässä kannattaa pitää muistissa mitä kuvakortteja ja pieniä kortteja on mennyt ja keneltä.
- Maan kasvattaminen** tarkoittaa Ramissa jonkin maan korttien lukumäärän tiputtamista **muilta**, jotta Ramissa itselle jäisi ainoat kortit sitä maata. Nolossa vastaavasti pyritään **itseltä** poistamaan joku maa, jotta pääsee sakkaamaan. Esimerkiksi jos itsellä on Ramissa 4 korttia jotain maata, niin 3 täyttä kierrosta maata (3*4=12 korttia) jättäisi itselle 1 varman tikin. Tässä kannattaa pitää muistissa, kuinka monta ja minkä arvoisia kortteja on mennyt kustakin maasta.

Pelistrategia – yleistä

- Muodosta jo tarjousvaiheessa oma pelistrategia kaikille maille: mitä **haluat** pelata, haluatko kasvattaa kiinniottoja/ulosanteja vai kasvattaa maata. Kontrolloi peliä ottamalla kiinni ja pelaamalla haluamaasi strategiaa aina kun mahdollista. Tarkista pelistrategia 2-3 kierroksen aikana, kun useimmat ovat päässeet kontrolloimaan peliä. Pyri pitämään strategia sitten samana pelin ajan.
- Pelin edetessä arvioi, mikä on **pelikaverisi** strategia ja voitko auttaa häntä ottamalla kontrollin ja antamalla takaisin hänen haluamaansa maata. Ratkaiseva vihje on, millä kortilla hän **aloittaa**. Sakkaaminen ei välttämättä kerro mitä hän haluaa pelata.
- Pelin edetessä arvioi, mikä on **vastustajien** strategia ja voitko jotenkin hankaloittaa heitä ottamalla kontrollin ja jatkamalla omaa strategiaa. Ratkaiseva vihje on, millä kortilla he aloittavat.
- Huonoin** strategia on Ramissa lyödä aina suurin ja Nolossa pienin kädessä oleva. Näin menetät pelikontrollin, mahdollisesti kaikki kasvatuksesi ja potentiaaliset tikit. Et pysty auttamaan pelikaveria eikä pelikaveri pysty auttamaan sinua.

Tarjousvaihe

- Arvioi mahdollisuutesi **Ramin pelaamisessa** eli montako tikkiä mahdollisesti saat. Jos on pöytäpeli tai olette ylhäällä, niin kädestä pitäisi löytyä **vähintään** 3-4 kiinniottoa. Jos olette alhaalla, niin kädestä pitäisi löytyä 4-5 varmaa kiinniottoa. Jos kiinniottolla ei ole riittävästi jalkoja, sitä ei lasketa tikiksi.
- Jokaisesta maasta pitäisi löytyä vähintään yksi kiinniotto. Jos jostakin maasta puuttuu kiinniotto, vähennä 1 tikki. Jos kahdesta maasta puuttuu kiinniotto, vähennä 2 tikkiä ja mieti tarkkaan voisitko sittenkin tarjota Noloa.
- Jos ei ylläoleva toteudu, tarjoa Noloa.

- Jos kortit ovat keskikokoisia (ei kiinniottoja tai ulosanteja), niin tarjoa Noloa. Nolo on aina riskittömämpi vaihtoehto kuin mahdollinen Ramin ryöstö.
- Jos vastapuoli Ramaa, niin sooloa voi tarjota **vain**, jos on pöytäpeli, tai olette ylhäällä ja jokaisesta maasta ulosanteja ja yksi tyhjä maa, josta pääsee sakkaamaan.

Rami – pelin kulku

- Aloita **Es**:llä maasta, josta sinulla on **kiinniotto**. Pelikaveri yrittää ottaa kiinni suurimmalla kortillaan ja antaa takaisin samaa maata. Pelikaveri voi myös vaihtaa maata ja siten näyttää, mitä maata hän haluaa pelata.
- Jos vastapuoli aloittaa, niin yritä siinäkin tapauksessa ottaa kiinni, jotta saat pelin kontrollin ja ennenkaikkea vastapuoli menettää kontrollin pelistä.
- Strategiaa voi täydentää myös maan kasvattamisella.
- Tärkeää on päästä kontrolloimaan peliä ensimmäiset 2-4 kierrosta. Tällöin loppukierroksia varten olisi kiinniotot kasvatettu.
- Noudata valittua strategiaa. Jos vaihdat strategiaa, niin pelikaveri ei pysty arvioimaan mitä oikein haluat pelata.
- Jos sinulla on pitkä maa ja siinä **A+K**, niin pelaa ensin **Ep** ja sen jälkeen seuraavalla kiinniotolla **A+K**. Näin loput **E** jää todennäköisesti varmaksi. Jos kädessä on **A+K+Q** ja **nE**, niin pelaa ensin **A**, **K** ja **Q**, niin loput **E**:t jää todennäköisesti varmaksi.
- Arvioi kenellä on mistäkin maasta kiinniotot. Yritä pudottaa vastapelaajien kiinniotot heti pelin alussa. Ja lyö takaisin pelikaverin haluamaa maata aina kun mahdollista.

Nolo – pelin kulku

- Aloita **Es**:llä maasta, jota sinulla on **vähiten** eli toivot pääseväsi siitä sakkaamaan. Pelikaverin pitäisi ottaa suurimmallaan kiinni ja antaa takaisin samasta maasta **Es**. Jos on aluksi 2 korttia kyseistä maata, niin ota kiinni suurimmalla kortillasi, ja lyö viimeinen kortti. Pelikaveri ottaa kiinni ja antaa taas **Ep** takaisin. Nyt pääset sakkaamaan. Jos taas sinulla on aluksi vain 1 kortti maata, niin pääset sakkaamaan heti.
- Strategiaa voi täydentää myös ulosantien kasvattamisella.
- Jos pelikaveri aloittaa, niin laita suurin kortti ja lyö **Es** takaisin samasta maasta.
- Jos vastapelaajat aloittaa, yritä ottaa pelikontrolli lyömällä suurin.
- Tärkeää on päästä kontrolloimaan peliä ensimmäiset 2-4 kierrosta. Tällöin loppukierroksia varten olisi ulosannit kasvatettu ja jokin maa tyhjäksi pelattu.
- Säästä ulosanteja loppuvaiheisiin, jolla annat kontrollin muille, mieluummin vastapelaajille.
- Pelaa tarvittaessa pitkistä maasta isot kortit alas lyömällä **Es**. Pelikaverin pitäisi ottaa suurimmalla kiinni ja antaa taas samasta maasta **Es**, jonka otat suurimmalla kortilla. Näin vastapuolelle pitäisi jäädä muutama iso kiinniotto ja itselle jää ulosanti.
- Arvioi kenellä on mistäkin maasta ulosannit. Yritä pudottaa vastapelaajien ulosannit heti pelin alussa. Ja lyö takaisin pelikaverin haluamaa maata aina kun mahdollista, jotta hän pääsee sakkaamaan.

Solo – pelin kulku

- Kortin vaihto: Soolaja yrittää tyhjentää jonkun maan, että voi sakata. Tai lyhimmästä maasta antaa suurimman kortin. Pelikaveri antaa **A**:n tai pienimmän kortin maasta, jota on vähiten. Oma pitkä maa on hyvä tuki soolaajalle.
- Ramaaja aloittaa **Es**:llä maasta, josta on **A** tai **E2**. Pelikaveri ottaa kiinni ja laittaa samasta maasta **A** tai **E2**, jos sellainen on. Jos ei ole, niin laittaa **Es**:n maasta, josta on **A** tai **E2**. Vastaavasti ramaaja ottaa kiinni ja laittaa **A**:n tai **E2**:n.
- Jos ei pelikaverilla ole yhtään **E2**:ta, niin heittää **Es**:n maasta, jota on vähiten. Ramaaja pelaa sitä isoilla kiinnioitoilla, jotta pelikaveri pääsee sakkaamaan ja tyhjentämään sen. Kun pelikaveri vaihtaa sakattavaa maata, niin ramaaja tietää, että maa loppui ja sitten pistää **A**:n tuosta maasta.