

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Remmi Demmi

Matériel de jeu

- 1 minuteur avec 2 vitesses (normal : 120 secondes ; rapide : 70 secondes)
- 81 cartes (9 cartes différentes, 3 couleurs avec chacune 3 dessins différents)
- 3 bonhommes pour les points (avec 4, 3 et 2 points)

Les 3 bonhommes doivent être délicatement retirés de leur support avant la première partie.

Préparation de la partie

Attention: on explique d'abord les règles pour 5 à 9 joueurs. Les règles pour 4 joueurs sont expliquées à la fin de la règle.

- Les 3 bonhommes sont posés face visible au milieu de la table. Ils doivent être accessibles à tous.
- On prend du papier et un crayon.
- En fonction du nombre de joueurs, on écarte, avant le début de la partie, un certain nombre de cartes que l'on remet dans la boîte.

Pour chacune des 9 différentes cartes:

à 4 ou 5 joueurs, 4 cartes de chaque, donc 36 cartes en tout

à 6 ou 7 joueurs, 2 cartes de chaque de chaque type, donc 18 cartes en tout.

à 8 ou 9 joueurs, on joue avec toutes les cartes.

- Les cartes sont mélangées. On distribue 9 cartes à chaque joueur. S'il reste des cartes, elles sont posées face cachée sur le bord de la table.

Déroulement de la partie

Prendre des cartes, ...

Pour commencer, les joueurs regardent leurs cartes. Lorsque que tout le monde a vu ses cartes, le joueur qui a distribué les cartes appuie sur l'un des deux boutons du minuteur.

Chaque joueur, en faisant des échanges, essayent maintenant de former un Remmi.

Un **Remmi** est constitué de 9 cartes qui sont:

- soit de la même couleur, avec une ou deux figures différentes
- soit avec la même figure de une ou deux couleurs différentes

(Au milieu du recto de la règle allemande (feuille 2), les deux premières lignes représentent des Remmi, la dernière n'en est pas un. Sur le feuillet suivant, la combinaison proposée n'est pas un remmi non plus, car elle contient 2 formes ET 2 couleurs).

Conseils: Tous les Remmi ont la même valeur, même un Remmi de 9 cartes identiques ne vaut pas plus qu'un autre Remmi.

... échanger, ...

Tant que le temps du minuteur n'est pas écoulé, les joueurs peuvent échanger des Demmis.

Un **Demmi** est constitué d'un nombre quelconque de cartes de la même couleur **ou** avec la même figure.

(A droite du recto de la règle allemande (au milieu du feuillet 3), on peut voir 3 combinaisons de cartes : les deux premières sont des Demmis, la troisième n'est pas un Demmi.

On ne peut échanger que des Demmis qui contiennent le **même nombre de cartes**. Donc, après un échange, les joueurs ont toujours le même nombre de cartes (9).

Pendant les échanges, les joueurs font savoir clairement combien de cartes contiennent les Demmis qu'ils proposent.

Si un joueur récupère des cartes qui ne forment pas un Demmi, il peut les rendre. L'autre joueur est obligé de rendre les cartes qu'il avait récupéré en échange du faux Demmi.

... Faire Remmi Demmi

Un joueur peut faire Remmi Demmi quand il a un Remmi en main. Il prend alors le bonhomme avec le "4" au milieu de la table, pose ses cartes devant lui et attend dans le calme la fin de la manche.

Le second joueur à faire Remmi Demmi prend le bonhomme avec le "3" et le troisième joueur, celui avec le

“2”.

A la fin de la manche, les joueurs qui ont fait Remmi Demmi exposent leurs cartes face visible pour montrer qu'ils ont bien réalisé un Remmi.

Faux Remmi ?

Pas de chance. Le remmi que vous avez réalisé n'en est pas vraiment un. Si vous effectuez un mauvais Remmi, vous ne gagnez pas de point, vous en perdez au contraire 5! De plus, ce joueur donne son bonhomme au joueur qui a réalisé Remmi Demmi après lui, et ainsi de suite. Le bonhomme “2” ne servira donc pas pour cette manche. Si plusieurs joueurs se sont trompés, plusieurs bonhommes ne seront pas pris en compte pour le comptage.

Comptage et fin du jeu

Une manche prend fin quand trois joueurs ont fait Remmi Demmi ou quand le temps du minuteur est écoulé. Les joueurs gagnent autant de points qu'indiqué sur le bonhomme qu'ils ont récupéré. Si un joueur s'est trompé, on note qu'il a perdu 5 points.

On joue en 7 manches. A la fin, c'est le joueur qui a le plus de points qui gagne. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, on rejoue 1 (ou plusieurs) manche pour les départager.

Remmi Demmi pour 4 joueurs

A 4 joueurs, on joue avec les changements suivants:

- Chaque joueur reçoit 10 cartes
- Le bonhomme “2” est retiré du jeu.

Cependant, un Remmi reste une combinaison de 9 cartes. Quand on fait Remmi Demmi, on écarte simplement la carte qui ne sert pas. Elle peut être de n'importe quelle couleur avec n'importe quelle figure.

Pour un jeu plus nerveux

Il faut jouer avec les changements suivants:

Les cartes sont distribuées comme d'habitude, mais les joueurs ne peuvent pas les regarder et les laisse face cachée devant eux. Ils ne pourront les prendre en main et les regarder que quand le joueur qui distribue les cartes l'aura indiqué. Si quelqu'un les regarde avant, il perd 1 point.

Si un joueur tente d'échanger des cartes avant que le joueur qui a distribué les cartes ait lancé le minuteur, il perd aussi 1 point.

Traduction : Loïc BOISNIER