



Remmi-Demmi



Spelmateriaal

- 1 timer met twee snelheden (slak: 120 seconden, bliksemflits: 70 seconden)



- 81 kaarten (9 verschillende kaarten: 3 kleuren met telkens 3 verschillende tekeningen)



- 3 mannetjes als puntenmarkers (4, 3 en 2 punten)
- spelregels

Spelvoorbereiding

Opgelet: Eerst worden de spelregels voor 5 tot 9 spelers uitgelegd. De spelregels voor 4 spelers worden op het einde behandeld.

- De mannetjes worden in het midden van de tafel gelegd zodat ze voor elke speler vlot bereikbaar zijn.
- Een blanco blaadje en een pen zijn nodig om de scores te noteren.
- In functie van het aantal spelers worden vooraf een aantal kaarten uit het spel verwijderd en in de doos gelegd.

Van de 9 verschillende kaarten worden er bij:

- 4 tot 5 spelers: 4 kaarten verwijderd (in totaal dus 36 kaarten)
 - 6 tot 7 spelers: 2 kaarten verwijderd (in totaal dus 18 kaarten)
 - 8 tot 9 spelers: geen kaarten verwijderd (men speelt dus met de volledige kaartenset)
- Alle deelnemende kaarten worden grondig geschud. Daarna ontvangt elke speler verdekt 9 kaarten; Eventueel overblijvende kaarten worden verdekt opzij gelegd.

Spelverloop

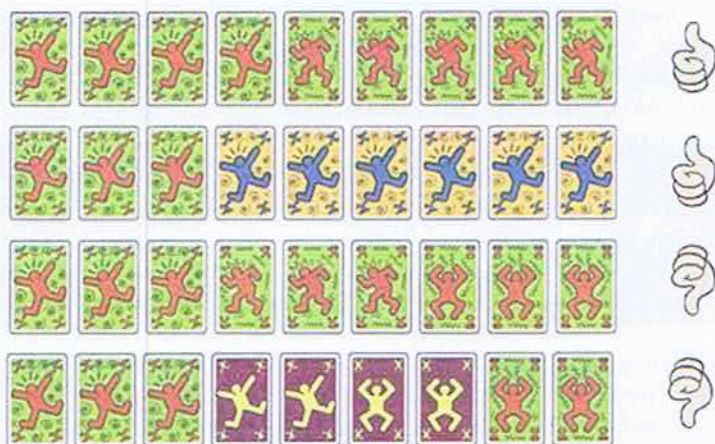
Handkaart bekijken,...

Alle spelers bekijken en sorteren de ontvangen kaarten. Naar keuze (slak of bliksemflits) activeert de kaartdeler de timer.

Daarna probeert elke speler, via wisselen van de kaarten, om een Remmi samen te stellen.

Een Remmi bestaat uit 9 kaarten die:

- hetzij hetzelfde kleur en maximaal 2 verschillende tekeningen hebben
- hetzij dezelfde tekening en maximaal 2 verschillende kleuren hebben



Opmerking:

Alle Remmis zijn gelijkwaardig. Zelfs een Remmi met 9 identieke kaarten is **niet superieur** aan een andere Remmi!

Ruilen, wisselen,....

Zolang de speeltijd van de timer loopt, mogen de spelers door elkaar Demmis met elkaar ruilen. Een Demmi bestaat uit een willekeurig aantal kaarten (2 tot 8) uit hetzelfde kleur of met dezelfde tekening. Er mogen dus enkel kaarten van hetzelfde kleur met dezelfde of met 2 verschillende tekeningen EN/OF kaarten met dezelfde tekening in hetzelfde of in 2 verschillende kleuren geruild worden.

Tijdens het ruilen van kaarten moeten de spelers steeds **hetzelfde aantal kaarten wisselen**. Indien dit niet het geval is, dan kan er **niet** geruild worden. Om deze reden moeten de spelers duidelijk aangeven uit hoeveel kaarten hun aangeboden Demmi bestaat. Spelers kunnen dus een Demmi aanbieden van 2 tot 8 kaarten. Elke speler zegt: ik bied een Demmi aan van 2 (resp. 3, 4, 5,...). Bekomt een speler van een andere speler kaarten die geen Demmi (valse Demmi) vormen, dan **mag** hij de kaarten teruggeven. De tegenspeler **moet** in dat geval de net geruilde kaarten teruggeven in ruil voor zijn valse Demmi.



Remmi Demmi maken!

Een speler maakt een Remmi Demmi wanneer hij een Remmi in de hand heeft. Hij legt verdeckt zijn handkaart voor zich en plaatst het mannetje met waarde 4 bovenop zijn kaarten. Hij neemt **geen deel meer aan het wisselen** en wacht op het aflopen van de timer. De 2^{de} speler die erin slaagt om een Remmi te maken plaatst het mannetje met waarde 3 op zijn kaarten. De 3^{de} speler moet genoeg nemen met het mannetje met waarde 2. Andere Remmis gevormd, binnen de tijdspanne van de timer, leveren helaas geen punten meer op.

Na het aflopen van de timer leggen de spelers met een mannetje hun kaartenset open teneinde aan te tonen dat ze wel degelijk een Remmi hebben verzameld.



Valse Remmi?

Pech, slordigheid wordt bestraft! Een valse Remmi levert geen pluspunten, maar wel 5 minpunten op! Het mannetje wordt in dat geval doorgeschoven naar de speler met het volgende mannetje, enz.... Deze speler behaalt dan de punten van het mannetje met de hoogste waarde indien hij een Remmi verzamelde. Het mannetje met waarde 2 wordt in dat geval overigens niet verder doorgeschoven! Wanneer meerdere spelers zich vergist hebben, dan worden meerdere mannetjes niet gewaardeerd.

Waardering en speleinde

Een spelpartij eindigt wanneer de timer afloopt of wanneer 3 spelers een Remmi hebben verzameld.



De spelers scoren punten volgens het genomen mannetje. Heeft een speler een valse Remmi verzameld dan scoort hij 5 minpunten. Men speelt het spel over 7 spelpartijen. De speler die de meeste punten scoorde, wint het spel. Scoren meerdere spelers de meeste punten, dan wordt er verder gespeeld tot één speler de meeste punten scoort.

Remmi Demmi voor 4 spelers

Bij 4 spelers worden de volgende wijzigingen toegepast:

- Elke speler ontvangt 10 kaarten
- Het mannetje met waarde 2 wordt uit het spel verwijderd

Een Remmi blijft evenwel 9 kaarten omvatten. Wanneer men een Remmi verzamelt, dan zal er meestal een kaart op overschot blijven. Deze kaart mag gelijk welke kleur en gelijk welke tekening hebben.

Remmi Demmi wat heftisch maken

Om het spel wat chaotischer en nerveuzer te maken, past men de volgende spelregels toe:

- De kaarten worden op dezelfde wijze verdeeld, maar de spelers mogen hun kaarten pas bekijken nadat de kaartdeler hiervoor toestemming geeft. Spelers die zich niet houden aan deze spelregel verliezen onmiddellijk een punt.
- Starten spelers met een ruilvoorstel nog voor de timer werd geactiveerd door de deler, dan verliezen zij onmiddellijk een punt.