



Objectif

- Marquer le plus de points (en réalisant des combinaisons de cartes)

Mise en place

- Retrait éventuel de cartes et de trophées :
 - 4-5 joueurs : 4 cartes de chaque sorte (36 cartes)
 - 4 joueurs : trophée 2
 - 6-7 joueurs : 2 cartes de chaque sorte (36 cartes)

Déroulement d'un tour

1. L'Oya distribue 9 cartes par joueur (10 cartes à 4 joueurs)
 2. L'Oya active le réveil (il choisit la position lente ou rapide, mais le précise aux joueurs)
 3. Les joueurs regardent leurs cartes
 - Si un joueur regarde trop tôt → malus -1 point
 4. Proposition d'échanges de demmis de même taille oralement en même temps :
 - ou ○ n cartes de même couleur : avec 1 ou 2 formes différentes maxi
 - n cartes de même forme : avec 1 ou 2 couleurs différentes maxi
 - ✓ si un échange comporte une combinaison autre : annulation de l'échange
- Réaliser un Remmi :
- ou ○ posséder 9 cartes de même couleur : avec 1 ou 2 formes différentes maxi
 - Posséder 9 cartes de même forme : avec 1 ou 2 couleurs différentes maxi
 - ✓ Un joueur qui fait Remmi prend le trophée de plus forte valeur et attend la fin du tour

Fin de tour

- ou • Arrêt lors de la sonnerie
 - 3 joueurs ont fait un Remmi
1. Décompte des points
 - Remmi erroné = malus -5 points et décalage des trophées d'un joueur
 - Nombre de points du trophée
 - Rappel : ne pas oublier les malus de début de tour
 2. Changement d'Oya

Fin de partie

Décompte

- Après 7 tours de jeu

Égalité

- On rejoue des tours jusqu'à départage

