

Kemps

4-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Signal dem Partner geben, wenn man vier Gleiche hat, und 'Kemps!' rufen lassen.

AUFBAU

- Teams bilden; geheime Signale vereinbaren.
- 52-Karten-Deck mischen; je 4 Karten austeilen.

WERTUNG

- Erfolgreiches Kempfs: Punkt für das Team.
- Falscher Ruf: Punkt für das Gegnerteam.

Tipps: Mehrere falsche Signale entwickeln, um Gegner zu verwirren.

AM ZUG

- Karten weitergeben oder tauschen.
- Bei vier Gleichen: Signal geben.
- Partner ruft 'Kemps!'.

Kemps: Teams signalisieren heimlich, wenn ein Spieler vier Gleiche gesammelt hat.

Ziel

4-10 Spieler in Teams; Standard-52-Karten-Deck.

Vorbereitung

1. Teams bilden; geheime Signale vereinbaren.
2. Karten reihum weitergeben bis jemand 4 Gleiche hat.
3. Signal dem Partner geben.
4. Partner ruft 'Kemps!'.
5. Gegner können Signal erkennen und 'Cut!' rufen.

Spielablauf

1. Anzahl der Karten, Teams oder erforderliche Kempfs-Kombination anpassen.

Tipps für den Erfolg

Team, das erfolgreich 'Kemps' ruft, gewinnt; falscher Ruf kostet Punkte.

- Develop a system of subtle signals with your teammate to communicate when you have kemps.
- Pay close attention to the behavior of your opponents to determine if they are signaling kemps.
- Use deception and misdirection to confuse the opposing team and protect your kemps.
- Practice good teamwork and communication to coordinate your strategy with your teammate effectively.

Tipps & Strategie

Effektive Kommunikation und Beobachtungstalent sind entscheidend.

Effektive Kommunikation und Beobachtungsgabe sind entscheidend.