

# Kemps

4-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être la première équipe à crier 'Kemps !' après que votre partenaire ait complété 4 cartes identiques.

## MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur.
- Chaque équipe choisit un signal secret.

## SCORE

- Kempis réussi = 1 point.
- Faux Kempis (erreur) = pénalité.
- Contre-Kempis (deviner le signal ennemi) = 1 point bonus.

Conseil: Utilisez des signaux naturels (se gratter l'oreille, tousser) pour être moins évidents.

## À VOTRE TOUR

- Les joueurs échangent des cartes avec la pioche centrale simultanément.
- Quand votre partenaire a 4 cartes identiques, il vous envoie le signal.
- Criez 'Kemps !' pour marquer un point.

Le Kempis est un jeu de cartes en équipe qui exige des joueurs qu'ils forment des combinaisons spécifiques de cartes tout en communiquant secrètement avec leurs coéquipiers. Il se joue généralement en équipes de deux et implique de la stratégie, de la communication et un peu de tromperie.

## Objectif

Le but du Kempis est qu'une équipe communique secrètement et fasse signe à son coéquipier qu'elle a obtenu une combinaison spécifique de cartes connue sous le nom de « kempis », tout en empêchant l'équipe adverse de faire de même.

## Mise en place

1. **Joueurs** : Le Kempis se joue à quatre joueurs ou plus, répartis en équipes de deux. Les coéquipiers s'assoient face à face.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes est utilisé pour quatre joueurs. Utilisez plus de jeux pour plus de joueurs.
3. **Communication** : Les joueurs doivent établir des signaux ou indices subtils pour communiquer avec leur coéquipier lorsqu'ils ont obtenu un kempis.

## Déroulement du jeu

1. **Mélange et distribution** : Le jeu est mélangé et quatre cartes sont distribuées à chaque joueur, une à la fois. Les cartes restantes forment la pioche.
2. **Formation du Kemps** : Un kemps consiste en quatre cartes du même rang. Par exemple, quatre As, quatre Rois, etc.
3. **Communication secrète** : Les coéquipiers utilisent des signaux préétablis pour indiquer à leur partenaire qu'ils ont obtenu un kemps. Ces signaux doivent être discrets pour éviter d'être détectés par l'équipe adverse.
4. **Séquence de jeu** : Quatre cartes sont distribuées face visible au centre de la table. Tous les joueurs échangent simultanément (pas de tours structurés) des cartes de leur main avec les cartes face visible sur la table. Chaque joueur ne peut avoir que quatre cartes en main à la fois. L'objectif est de former un kemps tout en essayant de déceler si l'équipe adverse signale un kemps.
5. **Pas de cartes centrales souhaitées** : Si aucun joueur ne souhaite échanger ses cartes avec celles du centre, le donneur peut retirer les cartes centrales et en distribuer quatre nouvelles, maintenant le jeu en mouvement.
6. **Annoncer le Kemps** : « **Kemps !** » : Un joueur annonce ceci lorsqu'il croit que **son propre partenaire** a un carré. Si c'est correct, l'équipe adverse reçoit une lettre de pénalité. Si c'est faux, l'équipe annonceur reçoit une lettre. « **Contre Kemps !** » (ou « **Stop Kemps !** ») : Un joueur annonce ceci lorsqu'il soupçonne qu'un **adversaire** a un carré. Si c'est correct, l'équipe de l'adversaire reçoit une lettre. Si c'est faux, l'équipe annonceur reçoit une lettre.
7. **Gagner la partie** : Les équipes reçoivent des lettres épelant K-E-M-P-S pour chaque pénalité. La première équipe à épeler KEMPS perd la partie.

## Conseils pour réussir

- Développez un système de signaux subtils avec votre coéquipier pour communiquer quand vous avez un kemps.
- Portez une attention particulière au comportement de vos adversaires pour déterminer s'ils signalent un kemps.
- Utilisez la tromperie et la diversion pour semer la confusion dans l'équipe adverse et protéger votre kemps.
- Pratiquez un bon travail d'équipe et une bonne communication pour coordonner efficacement votre stratégie avec votre coéquipier.

### Conseils et stratégie

Choisissez un signal discret et non évident avec votre partenaire avant la partie.

Changez votre signal entre les parties pour éviter que les adversaires l'apprennent.