

# Kemps

4-8 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

## Ter 4 cartas iguais e ter o parceiro anunciar 'Kemps!'

### PREPARAÇÃO

- 4 cartas para cada jogador + 4 no centro.
- Parceiros combinam sinal secreto antes.

### PONTUAÇÃO

- Kempis correto = 1 ponto para a parceria.
- Counter Kempis correto = ponto para os adversários.
- Kempis errado = ponto para os adversários.

### NA SUA VEZ

- Troque cartas com o centro simultaneamente.
- Novas cartas do centro quando todos terminarem.
- Sinal secreto → parceiro diz 'Kemps!'

*Dica: Pratique sinais sutis com o parceiro — gestos óbvios serão capturados pelos adversários.*

*Kemps é jogado com parceiros que se comunicam secretamente usando sinais combinados antes do jogo. O objetivo é ter quatro cartas do mesmo valor e que seu parceiro diga 'Kemps!'*

## Jogadores

4 jogadores em 2 parcerias

## Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** Kempis is played with four or more players divided into teams of two. Teammates sit opposite each other.
2. **Deck:** A standard 52-card deck is used for four players. Use more decks for more players.
3. **Communication:** Players must establish subtle signals or cues to communicate with their teammate when they have obtained kempis.

## Objetivo

---

Ser a parceria a ter 4 cartas do mesmo valor e ter o parceiro anunciar 'Kemps!' corretamente.

1. **Shuffling and Dealing:** The deck is shuffled, and four cards are dealt to each player, one card at a time. The remaining cards form the draw pile.
2. **Formation of Kemps:** A kemps consists of four cards of the same rank. For example, four Aces, four Kings, etc.
3. **Secret Communication:** Teammates use prearranged signals to indicate to each other when they have obtained a kemps. These signals must be discreet to avoid detection by the opposing team.
4. **Turn Sequence:** Four cards are dealt face-up to the center of the table. All players simultaneously (no structured turns) swap cards from their hand with face-up cards on the table. Each player can only hold up to four cards at a time. The goal is to form a kemps while also trying to decipher if the opposing team is signaling kemps.
5. **No wanted center cards:** In case none of the players wish to exchange their cards with the ones in the center, the dealer can clear the center cards and deal out four new ones, keeping the game going.
6. **Calling Kemps: "Kemps!"** — A player calls this when they believe their **own partner** has four of a kind. If correct, the opposing team receives a penalty letter. If wrong, the calling team receives a letter. **"Counter Kemps!" (or "Stop Kemps!")** — A player calls this when they suspect an **opponent** has four of a kind. If correct, the opponent's team receives a letter. If wrong, the calling team receives a letter.
7. **Winning the Game:** Teams receive letters spelling K-E-M-P-S for each penalty. The first team to spell KEMPS loses the game.

## Preparação

---

1. Os parceiros combinam sinais secretos antes do jogo (ex.: piscar = tenho quatro iguais).
2. Distribua 4 cartas para cada jogador.
3. 4 cartas adicionais são colocadas face para cima no centro.

## Jogabilidade

---

1. Todos simultaneamente trocam cartas da mão pelas do centro (face para cima).
2. Após todas as trocas, novas cartas do centro são reveladas.
3. Quando um jogador tem 4 cartas iguais, faz o sinal combinado com o parceiro.
4. O parceiro diz 'Kemps!' para ganhar o ponto.
5. Se um adversário perceber o sinal, pode dizer 'Counter Kemps!' antes do parceiro anunciar.

### Dicas e estratégia

---

Crie sinais altamente sutis e mude-os frequentemente entre rodadas. Fique atento aos sinais dos adversários.

Além do seu próprio sinal, observe ativamente os sinais entre os adversários para fazer um Counter Kemps lucrativo.