

# Règles du Kems

## Comment jouer au Kems

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Réunir 4 cartes identiques dans sa main et faire deviner à son partenaire qu'on y est parvenu grâce à un signe secret.
- **Mécanique principale** : Échange simultané de cartes sur la table, observation des adversaires et communication secrète en équipe.
- **Condition de victoire** : La première équipe à atteindre le score convenu (10, 15 ou 20 points par exemple) remporte la partie.

Le **Kems** (parfois orthographié Klem's) est un jeu de cartes survitaminé où il faut être rapide, observateur et surtout complice avec son coéquipier. Si vous aimez les jeux où la tension monte vite comme le [Jungle Speed](#), vous allez adorer le Kems. Imaginez un mélange de poker menteur et de mime improvisé, le tout à un rythme effréné : voilà le Kems !

## Ce qu'il vous faut pour jouer

Le matériel est ultra simple :

- Un **jeu de 32 cartes** (ou 52 cartes si vous voulez des manches plus longues)
- Exactement **4 joueurs**, répartis en **2 équipes de 2**
- Les partenaires s'assoient face à face autour de la table

C'est tout ! Pas besoin de plateau, de jetons ni de dés. Juste vos cartes, vos yeux de lynx et votre imagination pour inventer des signes secrets.

## Mise en place et signe secret

## Choisir son signe secret

Avant de distribuer quoi que ce soit, chaque **équipe** se met à l'écart pour convenir d'un **signe secret**. Ce signe servira à prévenir votre partenaire que vous avez réuni vos 4 cartes identiques. Ça peut être n'importe quoi : se gratter le nez, poser le menton sur la main, dire un mot précis si tout le monde accepte de jouer « à la parlante »... Soyez créatifs, mais restez discrets !

## Distribuer les cartes

Un joueur mélange le **paquet** (en cachant bien la carte du dessous pour que personne ne sache quelle carte arrivera en dernier) puis distribue **4 cartes à chaque joueur**, une par une. **Cas particulier à la donne** : si un joueur reçoit 3 ou 4 cartes de même valeur (par exemple trois Rois), il les montre à tout le monde, les remet sous le **talon** et en pioche autant de nouvelles.

Ensuite, on retourne **4 cartes du talon** face visible au centre de la table. Le donneur annonce alors à voix haute : « La chasse est ouverte ! » Tant que cette phrase n'a pas été prononcée, personne ne touche aux cartes.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Dérroulement d'une manche

### Échanger ses cartes

Attention, on ne joue pas chacun son tour ici : tout le monde joue **en même temps** ! Chaque joueur peut échanger une ou plusieurs cartes de sa main avec celles posées au centre de la table. Vous pouvez même remplacer vos 4 cartes d'un coup si le cœur vous en dit.

La règle d'or : vous devez **d'abord poser** votre ou vos cartes sur la table **avant d'en reprendre** le même nombre. Interdit d'avoir plus de 4 cartes en main, jamais !

**Petite astuce** : ne vous jetez pas systématiquement sur les cartes qui vous intéressent, car vos adversaires observent tout. Si vous échangez frénétiquement des Dames, ils comprendront vite

ce que vous cherchez !

## Le balayage

Quand plus personne ne veut échanger de cartes depuis quelques secondes, n'importe quel joueur peut demander un **balayage** en disant « Balayage ? » (ou tout autre mot convenu). Si tout le monde est d'accord, on retire les 4 cartes du centre et on en place 4 nouvelles issues du talon.

Attention, voici les subtilités du balayage :

- Si un joueur **refuse le balayage**, il doit obligatoirement faire un échange de carte, puis le jeu reprend normalement.
- Le **balayage commence dès qu'un joueur le demande à voix haute**, que les autres aient répondu ou non. Pendant ce temps, personne ne peut annoncer de Kems.
- Le balayage se termine uniquement quand le joueur qui a posé les 4 nouvelles cartes déclare « La chasse est ouverte ! »

## La poubelle et le recyclage du talon

Les cartes retirées de la table lors d'un balayage vont dans la **poubelle** (un petit tas à côté). Ces cartes doivent impérativement rester **face cachée** pour que personne ne puisse deviner quels Kems sont encore possibles ou non.

Une fois que le **talon** est épuisé, on mélange la **poubelle** qui devient le nouveau talon. Le jeu continue sans interruption.

## La règle des 3 cartes identiques sur la table

Si à un moment donné, **3 cartes de même valeur** se retrouvent face visible sur la table (par exemple trois Valets), la manche s'arrête immédiatement. Sachez qu'un joueur malin peut provoquer cette situation volontairement pour bloquer une manche qui tourne mal pour son équipe !

# Annoncer le Kems et marquer des points

## Le Kems classique

Dès qu'un joueur a **4 cartes de même valeur** en main (quatre 7, quatre As, etc.), il fait son **signe secret** à son partenaire. Le partenaire doit alors crier « **Kems !** » pour valider et faire gagner **2 points** à l'équipe. C'est un peu comme dans les [7 Familles](#) où il faut compléter une collection, sauf qu'ici c'est votre coéquipier qui doit l'annoncer !

## Le double Kems

Si les deux partenaires ont chacun 4 cartes identiques en même temps, celui qui annonce doit dire « **Double Kems !** » pour engranger **4 points** d'un coup. Un sacré coup de maître !

## Le contre Kems

Si vous repérez le signe secret d'un adversaire (ou si vous sentez qu'il a son Kems), vous pouvez crier « **Contre Kems !** » avant que son partenaire ne dise « Kems ». Si l'adversaire visé avait effectivement 4 cartes identiques, votre équipe marque **1 point**. Le contre Kems ne fonctionne cependant pas face à un Double Kems.

## Les erreurs et pénalités

- Si une équipe annonce « **Kems** » alors que personne n'avait 4 cartes identiques, c'est un **faux Kems** : l'équipe adverse gagne **1 point**.
- Si un joueur dit « **Contre Kems** » en se trompant (la personne visée n'avait pas de Kems), il doit **montrer 2 de ses cartes** au joueur qu'il a faussement accusé. Ce joueur n'a pas le droit de communiquer les cartes vues à son partenaire. De plus, le joueur qui s'est trompé **perd le droit de dire « Contre Kems »** pour le reste de la manche.

**Conseil de vieux briscard** : changez de signe secret entre chaque manche ! Si vos adversaires l'ont repéré, ils vont vous contre-kemser à chaque fois. N'hésitez pas à faire de faux

signes pour semer le doute, comme dans le [Trut](#) où le bluff fait partie intégrante du jeu.

[IMAGE\_FIN]

## Tableau récapitulatif des points

Annonce	Points marqués
<b>Kems</b>	+2 points pour l'équipe qui l'annonce
<b>Double Kems</b>	+4 points pour l'équipe qui l'annonce
<b>Contre Kems</b> (correct)	+1 point pour l'équipe qui contre
<b>Faux Kems</b> (erreur d'annonce)	+1 point pour l'équipe adverse
<b>Faux Contre Kems</b> (erreur)	Le joueur montre 2 cartes et perd son droit de contrer

## Fin de la partie

Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur la condition de fin. Vous avez deux options :

- Jouer un **nombre de manches défini** (4, 8 ou 12 manches par exemple) et compter les points à la fin.
- Jouer jusqu'à ce qu'une équipe atteigne un **score cible** (10, 15 ou 20 points).

L'équipe avec le plus de points (ou la première à atteindre le score convenu) est déclarée **grande gagnante** ! Après ça, rien ne vous empêche d'enchaîner avec une partie de [Président](#) pour prolonger la soirée cartes.

Et voilà, vous savez tout ! Maintenant, trouvez un coéquipier de confiance, inventez le signe secret le plus improbable possible, et que la chasse soit ouverte !