



## Règle du jeu

**Pour 4 joueurs – à partir de 6 ans**

### Contenu :

52 cartes de couleur KEM'S (13 couleurs différentes par groupes de 4 cartes), 2 cartes JOKER, 6 cartes « signe », 1 sac de transport, 1 sonnette, 1 notice

### Préparation :

Les joueurs forment 2 équipes. Chacun fait face à son partenaire.

Les 6 cartes « signe » sont mises de côté, faces cachées, et chaque équipe pioche une carte : elle définit ainsi le type de signe secret qui permettra à un joueur d'avertir discrètement son équipier. La carte « idée lumineuse » permet de choisir tous types de signes (sauf des signes sous la table qui sont interdits). Voici quelques exemples de signe :

- Carte signe main : se gratter, tenir son jeu de cartes avec le même nombre de doigts que de cartes identiques (si dans son jeu, un joueur a quatre cartes identiques, il tient son jeu à quatre doigts)...
- Carte signe parole : insérer des mots choisis dans des phrases.
- Carte signe posture : poser le coude sur la table, tourner la tête, se tenir en arrière sur sa chaise...
- Carte signe bouche : se pincer les lèvres, se mordre la langue...
- Carte signe yeux : cligner un œil, lever les yeux au ciel...

**Le jeu se déroule en plusieurs manches dont le nombre est déterminé par les joueurs. Le donneur des cartes change à chaque manche.**

Le donneur distribue les cartes une par une à chaque joueur, quatre cartes pour chacun des joueurs. Le reste des cartes est posé sur la table faces cachées et constitue le talon. Le joueur qui a une carte Joker pourra l'utiliser afin de remplacer n'importe quelle autre carte de couleur KEM'S.

Si l'un des joueurs reçoit trois ou quatre cartes identiques lors de la donne, il doit les montrer et les mettre dans le talon ; puis il pioche trois ou quatre nouvelles cartes pour les remplacer. De même, si un joueur reçoit les 2 cartes JOKER lors de la donne, il doit les montrer et les mettre dans le talon ; puis il pioche deux nouvelles cartes pour les remplacer.

### Déroulement de la partie :

- Le donneur prend quatre cartes du talon qui sont posées sur la table au milieu des joueurs. Chaque joueur peut aussi remplacer une ou plusieurs de ses cartes avec les quatre cartes qui viennent d'être placées sur la table. Chaque joueur peut aussi échanger une ou plusieurs de ses cartes avec celles qui auront été déposées par les autres joueurs.
- Lorsque plus aucun joueur ne désire effectuer d'échange de cartes, on enlève les quatre cartes pour en replacer quatre nouvelles provenant du talon afin que les joueurs puissent réaliser de nouveaux échanges.
- La manche se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait en main quatre cartes identiques (c'est un Kem's). Il doit alors le faire comprendre discrètement à son partenaire, en utilisant le signe secret qui a été convenu au début de la manche. Le partenaire doit taper au plus vite sur la sonnette et dire « Kem's ». Son équipe gagne alors **1 point**. S'il a lui aussi quatre cartes identiques, il doit dire « SUPER Kem's » ; son équipe gagne ainsi **2 points au lieu d'1 seul**. Le joueur qui a les quatre cartes identiques les montre aux adversaires.

### Attention :

Si l'un des joueurs de l'équipe adverse a réussi à découvrir le signe et tape sur la sonnette avant en disant « Contre-Kem's », son équipe gagne **1 point** (ou **2 points** si l'équipe avait deux Kem's).

Par contre si la première équipe n'avait pas de Kem's, le joueur qui a dit « Contre-Kem's » par erreur fait gagner un **1 point** à l'autre équipe.

### L'équipe gagnante :

**C'est celle qui aura le plus de points à la fin du nombre de manches déterminé au début du jeu.**