



?	?	rapidité / observation	4 personnes
---	---	------------------------	-------------

Le kem's

- à partir de 8 - 9 ans
- durée : env. 20 min

Le Kem's (parfois appelé Klem's) repose sur la rapidité à échanger ses cartes mais aussi à observer les réactions des partenaires et des adversaires. Enfin il faut également une grande inventivité pour trouver des signes secrets...

matériel

Un jeu de 32 ou de 52 cartes.

but du jeu

Obtenir 4 cartes identiques dans sa main et le faire annoncer par son ou sa partenaire de jeu : «Kem's !»

Source pour la règle : Wikipédia.

déroulement

- Les participant·es constituent deux équipes de deux personnes.
- Les membres d'une même équipe conviennent préalablement d'un signe secret qui leur permettra d'avertir leur partenaire (se gratter la tête, prononcer un mot si chacun·e est d'accord pour jouer à la parlante...etc).
- Une personne distribue les cartes une par une à chacun·e, quatre cartes par personne.
- Si une personne reçoit lors de la donne trois ou quatre cartes identiques, celle-ci doit les montrer, les mettre au talon, puis en piocher respectivement trois ou quatre autres.
- On retourne quatre cartes du talon que l'on pose sur la table. La personne qui a retourné les cartes annonce : « **La chasse est ouverte** ». Tant qu'elle ne l'a pas fait, personne ne peut échanger de cartes.
- On joue simultanément.
- Chacun·e peut échanger une ou plusieurs de ses cartes avec celles situées sur la table. On peut même aller jusqu'à échanger sa main entière contre celles-ci. Mais les participant·es doivent d'abord poser leur(s) carte(s) avant d'en ramasser le nombre correspondant sur la table.
- Il est interdit d'avoir plus de 4 cartes dans les mains.
- Lorsque plus aucune personne n'échange de carte depuis quelques secondes, n'importe qui peut proposer un balayage de la table (en demandant à haute voix



« balayage? » ou tout autre mot convenu entre les participant·es). Si chacun·e est d'accord, alors on retire les cartes placées sur la table et on en remplace quatre autres de manière à réaliser de nouveaux échanges.

Si une personne refuse le balayage, elle doit échanger et le jeu reprend jusqu'à ce qu'une autre personne propose de balayer. Personne ne peut prononcer de Kem's lorsque le jeu est en balayage : le balayage commence dès qu'une personne le demande à haute voix (que les autres aient répondu ou pas) et se finit seulement lorsque la personne qui a remis 4 nouvelles cartes sur la table déclare que la chasse est ouverte.

- Les cartes de la table qui sont retirées du jeu au fur et à mesure de la partie vont sur le côté, dans ce qu'on appelle «la poubelle». Les cartes de la poubelle doivent impérativement être faces cachées pour que personne ne puisse voir quelles cartes ne sont plus en jeu et donc quels Kem's sont impossibles à faire en prenant telle ou telle carte sur la table. Pour des raisons similaires, lorsqu'on mélange le talon avant de distribuer les cartes, on doit cacher la carte du dessous, sinon on sait que cette carte n'arrivera pas avant la fin du talon. Une fois toutes les cartes du talon dans la poubelle, la poubelle devient le nouveau talon, après avoir été mélangé.
- La manche se déroule de cette manière jusqu'à ce qu'une personne ait en main quatre cartes identiques. Elle fait alors signe à son ou sa partenaire, en utilisant le signe secret préalablement convenu. Le ou la partenaire doit alors dire « Kem's » pour faire gagner 2 points à son équipe.
- Si il ou elle a aussi quatre cartes identiques, il faut dire « Double Kem's » pour faire gagner 4 points à son équipe.
- Cependant, si l'équipe adverse dit « Contre Kem's » avant celle-ci, elle marque 1 point si la première équipe avait bien un Kem's.
- Le «Contre Kem's» ne fonctionne pas face à un «Double Kem's».
- Si une équipe s'est trompée (a dit « Kem's » alors qu'elle n'aurait pas dû), elle fait gagner 1 point à l'autre équipe.
- Si un membre d'une équipe dit « Contre Kem's » en s'adressant à une personne, alors que celle-ci n'avait pas de Kem's, elle doit montrer deux cartes à la personne qui a dit « Contre Kem's », qui n'a pas le droit de communiquer les cartes révélées. De plus, la personne qui s'est trompée n'a plus le droit de dire « Contre Kem's ».

Attention, il ne faut jamais avoir 3 cartes identiques sur la table, du début à la fin d'une manche. Dès que c'est le cas, la manche s'arrête. On a le droit de le faire volontairement, pour bloquer la manche.

Rappel des points :

Kem's	2 points
double Kem's	4 points
contre Kem's	1 point
faux contre Kem's	- 1 point

fin de la partie

- Les équipes doivent se mettre d'accord au début de la partie du nombre de manches à jouer (4, 8, 12...) ou du score à atteindre (10, 15, 20...).
- L'équipe avec le plus grand score ou qui la première atteint le nombre de points prévus est déclarée gagnante.

