

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Kem's

Jouer au Kem's requiert de la rapidité, de l'observation et de l'inventivité. Ce jeu de carte se joue par équipes de 2, généralement à 4, mais aussi à 6 ou 8.

Avant de commencer

On se munit d'un jeu de 32 cartes sans joker. Les joueurs sont assis autour d'une table. A quatre, il y aura deux équipes : A et B. Les joueurs sont assis de la façon suivante : A - B - A - B. Un joueur distribue 4 cartes à chacun des joueurs, une carte par une carte, dans le sens des aiguilles d'une montre et en terminant par lui-même. Chaque équipe doit convenir d'un signe distinctif et discret. Au cours du jeu, les partenaires devront se faire signe afin de prévenir leur adversaire qu'ils ont un "Kem's", sans se faire remarquer par leurs adversaires. Si l'un des joueurs reçoit 3 ou 4 cartes identiques lors de la distribution, il faut redistribuer.

But du jeu

Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de points. Pour gagner des points, il faut faire des Kem's ou des contre Kem's. Pour faire un Kem's, un joueur doit échanger des cartes avec celles présentes sur le plateau de jeu jusqu'à former un carré, par exemple quatre 9. A ce moment là, il doit faire un signe à son partenaire qui doit alors dire "Kem's". Aussi, il est possible de dire "contre Kem's" lorsqu'un joueur pense que l'un de ses adversaires a un carré et cela avant que son coéquipier ne dise "Kem's".

Déroulement d'une manche

Après avoir distribué, un joueur retourne les 4 premières cartes de la pioche. Une fois que les 4 cartes sont retournées et que le joueur qui a distribué est prêt, le jeu commence. Le but du jeu étant de faire des Kem's, chaque joueur échange ses cartes avec celles qui sont sur le plateau de jeu. Pour cela, il doit jeter dans un premier temps la carte qu'il souhaite échanger sur le plateau puis il peut alors prendre qu'il souhaite ajouter à son jeu. Un joueur ne doit jamais se retrouver avec plus de 4 cartes dans les mains.

Il est interdit de :

- Échanger des cartes directement avec son coéquipier sans passer par le plateau de jeu
- Avoir plus de 4 cartes dans les mains

Si, au bout d'un moment, plus aucun joueur ne veut échanger de cartes avec celles qui sont sur le plateau, il faut alors en redistribuer 4 nouvelles, les 4 présentes sur le plateau étant retirées du jeu et remises au bas de la pioche.

Lorsqu'un des joueurs a 4 cartes identiques en main, il doit faire un signe à son coéquipier. Ce dernier doit alors dire "Kem's". Si un adversaire pense qu'un joueur a quatre cartes identiques, il peut dire "contre Kem's" à un autre joueur. Celui-ci doit alors reconnaître qu'il avait un Kem's (le cas échéant) ou alors il doit montrer à ce joueur 2 cartes différentes de sa main.

Afin d'accumuler plus de points rapidement, il est possible de faire des double Kem's. Il suffit pour cela que 2 coéquipiers aient en même temps un carré en main et que les deux disent successivement "Kem's" et "double Kem's".

Les points

Voici le récapitulatif des points accumulés par chaque équipe au fil du jeu. Il est conseillé de se munir d'un papier et d'un crayon pour ne pas avoir à mémoriser de tête les points en plus de se concentrer sur le jeu :

- En cas de Kem's, une équipe gagne un point.
- Pour un contre Kem's, une équipe gagne un point.
- Pour un contre Kem's raté, l'équipe qui a fait croire avoir un Kem's remporte un point.
- Pour un double Kem's, une équipe remporte 2 ou 3 points (à définir en début de partie).
- Pour un double contre Kem's, une équipe remporte 2 ou 3 points.

Règle issue du site linterneute.fr