



BUT DU JEU

Être la 1^{re} équipe à avoir 4 cartes identiques.

MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs se répartissent en équipe de 2, chacun se place à la diagonale de son équipier.

Chaque équipe doit déterminer un signe secret qui leur permettra de prévenir leur équipier (ex. : poser une main sur la table, se toucher l'oreille...). Attention ce signe doit rester visible pour l'ensemble des joueurs donc pas de coup de pied sous la table par exemple.

On distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes forment la pioche. Attention si un joueur reçoit 3 cartes identiques (3 as, 3 dames..), on remélange toutes les cartes et on refait la distribution.

On décide en combien de points le jeu est gagné.

DÉROULEMENT DU JEU

On retourne au centre de la table 4 cartes de la pioche.

On annonce à voix haute «la chasse est ouverte», c'est le signal indiquant que les joueurs peuvent échanger une ou des cartes de leur jeu avec une ou des cartes sur la table. Attention, on doit toujours échanger une carte contre une autre, on ne peut pas en prendre 2 pour n'en remettre qu'une. De plus, il faut toujours poser une carte avant d'en prendre une autre et non l'inverse.

Une fois que tout le monde a fait des échanges et que les cartes restantes n'intéressent plus personne, la chasse est fermée. Chaque joueur doit alors avoir 4 cartes en main. Les 4 cartes restantes sont alors mises de côté.

On retourne alors 4 nouvelles cartes au centre de la table et on réouvre la chasse, ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un des joueurs a 4 cartes identiques en main (4 valets, 4 as, etc.), il doit le faire savoir le plus discrètement possible à son équipier en utilisant le signe convenu en début de partie. Si l'équipier le voit, il dit alors « Kem's ! ». L'équipe gagne 1 point. Si l'équipier le voit et a également 4 cartes identiques, il dit « Double Kem's ». L'équipe gagne alors 2 points.

Si un joueur adverse le voit et pense avoir deviné le signe, il dit « Contre Kem's ». C'est son équipe qui gagne 1 point.

En revanche, il se peut que parfois on se trompe :

- un joueur pense avoir vu le signe de l'équipe adverse et dit « Contre Kem's ». Si le joueur visé peut montrer 2 cartes différentes, le point va à l'équipe adverse ;
- un joueur dit « Kem's » alors que son coéquipier n'a pas 4 cartes identiques, le point va à l'équipe adverse.

Les règles de jeu

