## **Yōkaï no Kems** Un jeu pour 2 équipes de 2 joueurs

But du jeu : rassembler 4 cartes identiques (Kems) et le faire annoncer par son partenaire.

Avant de jouer, chaque équipe s'isole et convient secrètement d'un signe distinctif (oral, visuel, oral et visuel, comme bon vous semble..). Soyez inventifs... et discrets!

Les joueurs d'une même équipe s'installent face à face.

Le donneur mélange les cartes et en donne 4 à chacun. On retourne ensuite les 4 premières cartes du talon au centre de la table. Tous en même temps, les joueurs sont alors libres d'échanger autant de cartes qu'ils le souhaitent, une par une. Pour chaque échange, un joueur doit poser une seule de ses cartes sur la table et en prendre une parmi les 4 s'y trouvant (un joueur n'a dors tamps plus de 4 cartes en mais.) donc jamais plus de 4 cartes en main).

Quand plus personne ne veut réaliser d'échange, ou s'il y a 3 cartes identiques sur la table, on écarte les 4 cartes exposées dans la défausse. On retourne alors les 4 cartes suivantes du talon et

on procède à de nouveaux échanges. S'il n'y a plus de carte dans le talon, la défausse est mélangée pour en constituer un nouveau.

On continue ainsi jusqu'à l'annonce d'un « Kems » (ou « Double Kems »), ou d'un « Contre-Kems » (ou « Double Contre-Kems »). Une annonce ne peut être faite que s'il y a 4 cartes bien visibles sur la table.

Si un joueur à un Kems (4 cartes identiques en main), il peut alors faire signe à son partenaire (le signe choisi en début de partie). S'il a vu le signe, ce dernier

peut alors annoncer « Kems », ou « Double Kems » s'il a lui aussi un Kems dans sa main. Tous les joueurs étalent alors leurs cartes devant eux et la manche s'achève. Si le coéquipier de l'annonceur a bien un Kems, ou

Si le coequipier de l'annonceur à bien un Kems, ou si les deux coéquipiers ont bien un Kems chacun dans le cas d'un **Double Kems**, l'équipe annonceuse marque respectivement 1 ou 2 points.

En cas d'erreur de la part de l'annonceur, c'est l'équipe adverse qui marque les points adéquats.

2. Si un joueur pense qu'un adversaire a un Kems, il annonce « Contre-Kems » en désignant le joueur concerné. Si un joueur pense que ses adversaires ont tous deux un Kems, il annonce « Double Contre-Kems ». Tous les joueurs étalent alors leurs cartes devant eux et la manche s'achève.

L'équipe annonceuse marque 2 points en cas de Contre-Kems validé et 4 points en cas de Double Contre-Kems validé. Si les adversaires visés n'ont pas de Kems (l'annonceur s'est donc trompé), l'équipe adverse marque 2 ou 4 points.

3. Si un joueur croit avoir deviné le signe adverse, il l'annonce en le décrivant précisément. Que le signe annoncé soit correct ou non, l'équipe visée peut choisir de se trouver un nouveau signe. La manche continue

de se d'ordra sur l'annonceur a bien deviné le signe de l'équipe adverse (on ne triche pas l), son équipe marque 2 points. Sinon, c'est l'équipe adverse qui marque 2 points.

La première équipe à marquer 10 points gagne la partie.

