

CARTES

Kems : règles du jeu de cartes (carré, signe, Contre-Kems)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Quatre cartes en main, le carré, le signe secret au partenaire et l'annonce « Kems ! » ou « Contre-Kems ! » : le jeu de bluff en équipe.

Le Kems (aussi écrit « Quems » ou « Kem's ») est un jeu de cartes d'ambiance qui se joue à 4 joueurs répartis en 2 équipes de deux partenaires. Chaque joueur a 4 cartes en main et cherche à réunir un carré (quatre cartes identiques). Dès qu'un joueur y parvient, il adresse un signe secret convenu à l'avance avec son partenaire : si celui-ci le repère et crie « Kems ! », l'équipe marque. Mais si un adversaire flaire le coup, il crie « Contre-Kems ! » et renverse la manche. Ce guide explique la mise en place, l'échange des cartes et l'art du bluff.

Autres jeux de cartes rapides et festifs : le président, le mistigri ou le Dobble (rapidité et observation).

Objectif et matériel Objectif : réunir un carré (4 cartes de même valeur) dans sa main, puis le signaler discrètement à son partenaire pour qu'il annonce « Kems ! » avant que l'équipe adverse ne s'en aperçoive.

Matériel : un jeu de 52 cartes dont on extrait 4 valeurs différentes, soit 16 cartes pour une partie à 4 joueurs (par exemple les quatre As, quatre Rois, quatre Dames et quatre Valets). On ajoute une valeur par joueur supplémentaire.

Joueurs : 4 en 2 équipes (le format classique). Jouable de 4 à 8 joueurs en adaptant le nombre de valeurs. **Durée** : 2 à 5 minutes par manche.

Mise en place

Formez 2 équipes de 2. Les partenaires s'assoient en face l'un de l'autre.

Chaque binôme convient en secret d'un signe (un clin d'œil, se toucher le nez, tapoter la table...) qui voudra dire « j'ai mon carré ».

Sélectionnez 4 valeurs (16 cartes) et mélangez-les.

Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Il ne reste plus de pioche : toutes les cartes sont en main.

Déroulement d'un tour Contrairement à la plupart des jeux, on ne joue pas chacun son tour : tout le monde joue en même temps.

Au signal, chaque joueur choisit une carte de sa main dont il veut se débarrasser et la passe, face cachée, à son voisin de gauche.

En même temps, il reçoit une carte de son voisin de droite.

On recommence, encore et encore, à un rythme soutenu : le paquet tourne en permanence.

Le but est de faire tourner les cartes jusqu'à réunir dans sa main 4 cartes identiques. Les valeurs circulent, chacun garde ce qui l'intéresse et se défait du reste.

Le carré, le signe et l'annonce Dès qu'un joueur possède un carré (par exemple les 4 Rois), il continue de jouer normalement mais adresse discrètement le signe convenu à son partenaire.

Si le partenaire repère le signe et crie « Kems ! », son équipe remporte la manche. Peu importe lequel des deux détient le carré : c'est le partenaire qui annonce.

Si un adversaire devine qu'un signe vient d'être échangé et crie « Contre-Kems ! » (ou « Anti-Kems ») avant le partenaire, c'est l'équipe adverse qui marque.

Toute la tension du jeu tient là : réussir son carré est facile, mais transmettre le signe sans se faire griller par l'adversaire est un vrai numéro de comédien.

Le bluff Le Kems est autant un jeu de bluff que de cartes. On peut :

Faire de faux signes pour pousser l'adversaire à crier « Contre-Kems ! » à tort (dans certaines règles, un « Contre-Kems ! » injustifié fait perdre l'équipe qui a crié).

Rester impassible en ayant un carré, pour endormir la méfiance adverse.

Surveiller les regards : le partenaire d'en face trahit souvent son jeu par un sourire ou une hésitation.

Décompte des points On joue généralement en plusieurs manches. Deux systèmes courants :

Système Fonctionnement

Score simple 1 point par manche gagnée, première équipe à 5 ou 10 points. Lettres K-E-M-S L'équipe qui perd une manche prend une lettre ; épeler K-E-M-S élimine.

Selon les tables, un « Contre-Kems ! » raté ou un « Kems ! » annoncé sans carré réel peut coûter une lettre ou un point : à convenir avant de jouer.

Variante courante Kems à la pioche centrale Au lieu de passer à gauche, on place 4 cartes face visible au centre : à son tour, chacun échange une carte de sa main avec une carte du centre. Plus lent, plus visible.

Signe imposé Pour les débutants, on autorise un signe unique et voyant (lever la main). Plus simple, mais le bluff disparaît.

Kems à 6 ou 8 joueurs Ajoutez une valeur (4 cartes) par joueur supplémentaire, en gardant un nombre pair pour former des équipes.

Erreurs fréquentes

Annoncer « Kems ! » soi-même en ayant le carré : c'est toujours le partenaire qui annonce.

Convenir d'un signe trop voyant : l'adversaire le repère immédiatement.

Oublier de faire tourner les cartes assez vite : le rythme fait le jeu.

Regarder fixement son partenaire ; c'est le meilleur moyen d'attirer les soupçons.