

Kemps

Mål

- Få fyrtal på handen och få KEMPS ropat före motståndarna. Fyrtal är fyra kort med samma valör som fyra åttor.

Förberedelser

- Kemps spelas oftast med fyra spelare i två lag om två och partnererna sitter mitt emot varandra.
- Givaren väljs slumpmässigt eller genom att någon ställer upp. Varje spelare får fyra kort av en vanlig lek med 52 kort och sedan läggs fyra kort öppna i en rad på bordet.

Så spelar ni

1 Starta bytena

- Bytena börjar när det sista av de fyra öppna korten har vänts upp. Kemps har inga turer utan alla får byta kort utan att vänta på sin tur.

2 Byt kort vid bordet

- Ta ett eller flera av de öppna korten och lägg tillbaka lika många av dina egna så att du alltid har fyra kort.
- Vid krock om samma öppna kort får den spelare kortet som rör det först.
- När ingen vill ha raden sopar givaren bort de fyra korten och lägger ut fyra nya.
- Bytena fortsätter tills leken är slut eller tills någon ropar KEMPS eller STOP KEMPS.

3 Signaler och rop

- Varje lag avtalar privat en hemlig signal som får vara kropp gest eller hand men inte ord.
- När du har fyrtal ger du signalen och partnern ropar KEMPS om partnern uppfattar den.
- Du ropar själv KEMPS när du ser att partnern har fyrtal.
- STOP KEMPS sägs när motståndarlag misstänks ha fyrtal och måste komma före motståndarnas KEMPS.

4 Fejk och fusk

- Meningslösa fejksignaler utan fyrtal är tillåtna för att locka motståndarna att ropa STOP KEMPS i onödan.
- En signal som betyder något annat än fyrtal är fusk kallat table talk och upptäcks den förlorar laget hela spelet.

5 Visa korten och ge om

- Handen slutar så fort KEMPS eller STOP KEMPS sägs.
- Visa sedan korten för att bevisa att fyrtalet är rätt.
- Vid STOP KEMPS tittar man på korten hos båda spelarna i det utpekade laget.
- Samma givare ger nästa hand efter ett rop.

Straffbokstäver

- Laget som förlorar handen får en bokstav som straffpoäng i ordningen K E M P S så två förlorade händer ger K och E.

Kemps

- Vid rätt KEMPS får motståndarlaget bokstaven och vid fler än fyra spelare får alla motståndarlag en bokstav. Felaktigt KEMPS ger det ropande laget bokstaven i stället.
- Vid rätt STOP KEMPS får det stoppade laget bokstaven och vid felaktigt STOP KEMPS får laget som stoppade bokstaven.
- Anta att lag A tror att lag B har fyrtal och ropar STOP KEMPS men ingen i lag B har fyra lika kort och då får lag A bokstaven.

Så slutar partiet

- Det lag som först stavar hela K E M P S efter fem förlorade händer förlorar partiet som är hela spelet.
- Rätt rop ger bokstaven till motståndarna och fel rop ger bokstaven till det egna laget.

Varianter

Tempo vid bordet:

- Spelet startar när givaren säger GO i slutet av utdelningen.
- Du får bara ta ett kort i taget och måste kasta ett kort innan du tar nästa.
- I varianten Cash ligger bordets fyra kort nedvända tills givaren räknar ner tre två ett go.

Kemps

Protokoll för bokstäverna K E M P S. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Hand	Rop	Bokstav till