

EN Goal: Collect 20 points by announcing your team's Secret Plans or revealing the opposing team's Secret Plans throughout each round.

• **Content:** 56 cards; 1 pencil; 1 block for scoring; 1 sheet with Secret Plans.

- The set of cards contains 14 Secret Plans of 4 cards each, identified by color. Each of the 4 cards corresponds to one of the elements of the secret plan.

• **Game Set-up:**

- Form 2 teams of 2 players. The 4 players are arranged around the table with the team members facing each other;

- Shuffle the cards. Deal 4 cards per player and place the remaining cards in a pile in the center of the table;

- Each team defines a signal to be able to communicate secretly in the game.

• **How to play:**

- A player takes 4 cards from the pile in the center of the table and places them on the table with the illustration facing up. Then authorizes the beginning of exchanges with the table.

- At this moment, **all** players can swap cards from their hand for cards on the table, with the aim of forming, in their hand, sets of 4 cards from the SAME Secret Plan. Players first discard a card from their hand and replace it with one from the center of the table. Several exchanges in a row are allowed.

- When the exchanges are finished, the 4 cards are placed in a separate discard pile and 4 new cards are picked from the main pile and placed on the table.

- If the main pile on the table reaches the end, it is replaced by the discard pile.

- Repeat the exchanges.

- When a player gathers the 4 cards of a Secret Plan, he will have to communicate it to his teammate using the Secret Signal defined at the beginning. The teammate will have to see the signal and then publicly announce the team's Secret Plan by saying "Kemps!".

- If a player suspects that on the opposing team someone already has a Secret Plan ready, he can say "Cut Kemps!".

• **Who wins the round:**

- The team that announces

YOUR Secret Plan or

- The team that exposes the **OPPOSING TEAM's Secret Plan**.

• **Scoring:**

- **Kemps:** 2 points;

- **Double Kemps** (both players have a complete plan): 4 points;

- Identification of the Secret Plan: +1 point;

- **Cut Kemps:** 2 points;

- **Double Cut Kemps:** 4 points;

- Identif. of the opposing Secret Plan: +1 pt;

- **Fake Kemps' Cut:** 2pts for opponents.

• **Repeat the rounds until one team reaches 20 points. That team is the winner of the match.** Use the tables provided to record the score.

OBSERVE THE SHEET PROVIDED WITH DESCRIPTION OF THE SECRET PLANS.

• **Important:** It is allowed to use fake Secret Codes throughout the game. The Secret Code cannot be a word, it can only be a sound or a gesture and cannot be done under the gaming table.

- At the end of each round, teams can exchange their Secret Code.



✿ English
If necessary,
ask an adult for help.

🇵🇹 Português

Se necessário pede
ajuda a um adulto.

🇪🇸 Español

Pide ayuda a un adulto
si es necesario.



**GATHER YOUR SECRET PLAN!
FORMA O TEU PLANO SECRETO!
¡ARMA TU PLAN SECRETO!**



www.creativetoy.pt



WARNING: CHOKING HAZARD - Not suitable for children under 36 months due to small parts. Colours and styles may vary from those shown on the packaging. We suggest that you keep the packaging as it contains important information. Please remove all packaging attachments, and any other components which are not part of the toy, before giving this product to a child. Read and keep for future reference.

Atenção: PERIGO DE ASFIXIA - Não adequado para crianças com idade inferior a 36 meses devido a ter peças pequenas. As cores e os modelos podem variar dos apresentados na embalagem. Sugere-se que conserve a embalagem uma vez que contém informação importante. Por favor, remover todos os componentes da embalagem e qualquer outro componente que não faça parte do brinquedo, antes de entregar o produto a uma criança. Ler e conservar para referência futura.

Advertencia: PELIGRO DE ASFIXIA - No apto para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas y/o inhaladas. Le sugerimos que guarde el embalaje ya que contiene información importante. Los colores y diseños pueden variar con respecto a la caja. Retire todos los elementos del embalaje y cualquier otro componente que no forme parte del juguete antes de entregar el producto al niño. Leer y guardar para futuras consultas.

PT Objetivo: Juntar 20 pontos, **anunciando Planos Secretos da tua equipa ou denunciando Planos secretos da equipa adversária** ao longo de cada ronda.

- **Conteúdo:** 56 cartas; 1 lápis; 1 bloco para pontuação; 1 folha com Planos Secretos.
- No conjunto das cartas constam 14 Planos Secretos de 4 cartas cada, identificadas por cores. Cada uma das 4 cartas corresponde a um dos elementos do plano secreto.
- **Preparação do jogo:**
- Formem 2 equipas de 2 jogadores. Os 4 jogadores dispõem-se à volta da mesa com os elementos da equipa frente a frente;
- Baralhem as cartas. Distribuam 4 cartas por jogador e coloquem as restantes cartas num monte no centro da mesa;
- Cada equipa define um sinal para poder comunicar secretamente no jogo.
- **Como jogar:**
- Um jogador retira 4 cartas do monte no centro da mesa e coloca-as sobre a mesa com a ilustração virada para cima. Depois autoriza o início das trocas com a mesa.
- Neste momento todos os jogadores podem trocar cartas da sua mão por cartas sobre a mesa, com o objetivo de formar, na sua mão, conjuntos de 4 cartas do MESMO Plano Secreto. Os jogadores primeiro descartam uma carta da sua mão que substituem por outra do centro da mesa. Podem fazer várias trocas seguidas.
- Quando terminam as trocas, colocam-se as 4 cartas num monte de descarte à parte e retiram-se 4 novas cartas que se colocam sobre a mesa.
- Caso o monte sobre a mesa chegue ao fim, substitui-se pelo monte de descarte.
- Repetem-se as trocas.
- Quando um jogador junta as 4 cartas de um Plano Secreto, terá de o comunicar ao seu companheiro de equipa usando o Sinal Secreto definido no início. O

companheiro de equipa terá de ver o sinal e assim poderá anunciar publicamente o Plano Secreto da equipa dizendo “**Kemps!**”.

- Os jogadores de uma equipa, se suspeitarem que jogador/es da equipa adversária já tem um Plano Secreto pronto, podem dizer “**Corta-Kemps!**”.
- **Quem vence a ronda:**
- A equipa que anunciar o **SEU Plano Secreto** ou
- A equipa que denunciar o **Plano Secreto da EQUIPA ADVERSÁRIA**.
- **Pontuar:**
- **Kemps:** 2 pontos;
- **Kemps Duplo** (ambos os jogadores têm um plano completo): 4 pontos;
- Identificação do Plano Secreto: +1 ponto;
- **Corta-Kemps:** 2 pontos;
- **Corta-Kemps Duplo:** 4 pontos;
- Identificação do Plano Secreto advers.: +1 pt;
- **Corta-Kemps falso:** 2pts para adversários.
- **Repetir as rondas até que uma equipa chegue aos 20 pontos. Esse equipa é a vencedora da partida.**
Use as tabelas fornecida para anotar a pontuação.
- **OBSEVER A FOLHA FORNECIDA COM DESCRIÇÃO DOS PLANOS SECRETOS.**
- **Importante:** É permitido usar Códigos Secretos falsos ao longo do jogo. O Código Secreto não poderá ser uma palavra, pode apenas ser um som ou um gesto e não poderá ser feito por baixo da mesa de jogo.
- No fim de cada ronda, as equipas podem trocar o seu Código Secreto.

ES Objetivo: acumular 20 pontos **anunciando los Planes Secretos de tu equipo o revelando los Planes Secretos del equipo contrario** en cada ronda.

- **Contenido:** 56 cartas; 1 lápiz; 1 bloque para anotar; 1 hoja con Planos Secretos.
- El juego de cartas contiene 14 Planos Secretos de 4 cartas cada uno, identificados por color. Cada una de las 4 cartas corresponde a uno de los elementos del plan secreto.
- **Preparación del juego:**
- Formar 2 equipos de 2 jugadores. Los 4 jugadores se disponen alrededor de la mesa con los miembros del equipo uno frente al otro;
- Barajar las cartas. Reparte 4 cartas por jugador y coloca las cartas restantes en un montón en el centro de la mesa;
- Cada equipo define una señal para poder comunicarse en secreto en el juego.
- **Como jugar:**
- Un jugador coge 4 cartas del montón que hay en el centro de la mesa y las coloca sobre la mesa con la ilustración hacia arriba. Luego autoriza el inicio de los intercambios con la mesa.
- En este momento, todos los jugadores pueden intercambiar cartas de su mano por cartas de la mesa, con el objetivo de formar, en su mano, conjuntos de 4 cartas del MISMO Plano Secreto. Los jugadores primero descartan una carta de su mano y la reemplazan con una del centro de la mesa. Pueden realizar varios intercambios seguidos.
- Cuando finalizan los intercambios, las 4 cartas se colocan en una pila de descarte separada y se retiran 4 cartas nuevas y se colocan sobre la mesa.
- Si la pila de la mesa llega al final, se reemplaza por la pila de descarte.
- Repite los intercambios.

- Cuando un jugador reúne las 4 cartas de un Plan Secreto, deberá comunicárselo a su compañero mediante la Señal Secreta definida al principio. El compañero de equipo tendrá que ver la señal y luego podrá anunciar públicamente el Plan Secreto del equipo diciendo “¡Kemps!”.
- Los jugadores de un equipo, si sospechan que los jugadores del equipo contrario ya tienen un plan secreto listo, pueden decir “¡Corten a Kemps!”.

• **Quién gana la ronda:**

- El equipo que anuncia **TU Plan Secreto** o
- El equipo que expone el **Plan Secreto del EQUIPO OPONENTE**.

• **Pontuar:**

- **Kemps:** 2 puntos;
- **Doble Kemps** (ambos jugadores tienen un plan completo): 4 puntos;
- Identificación del Plan Secreto: +1 punto;
- **Corta Kemps:** 2 puntos;
- **Corta Kemps:** 4 puntos;
- Identificación del Plan Secreto contrario: +1 punto;
- **Corte Kemps falso:** 2 puntos para los oponentes.

• **Repetir las rondas hasta que un equipo alcance 20 puntos. Ese equipo es el ganador del partido.** Utilice las tablas proporcionadas para registrar la puntuación.

OBSEVER LA HOJA PROPORCIONADA CON LA DESCRIPCIÓN DE LOS PLANES SECRETOS.

- **Importante:** Está permitido utilizar Códigos Secretos falsos durante todo el juego. El Código Secreto no puede ser una palabra, sólo puede ser un sonido o un gesto y no puede realizarse debajo de la mesa de juego.
- Al final de cada ronda, los equipos pueden intercambiar su Código Secreto.