

## KAMI

### Explication et règlement

Le kami est un jeu de carte qui commence avec **10** point de vie ❤️

Chaque joueur doivent avoir leur propre jeu de **54** cartes

Un jeu de **2** joueurs minimum

La durée annoncée est de **20** minutes minimum. Les stratégies sont dignes d'un jeu d'échecs avec des stratégies offensives ou défensives.

Les deux joueurs s'affrontent pour faire perdre la totalité des **points de vie** ❤️ de leur adversaire.

Pour gagner il faut faire perdre la totalité des **point de vie** ❤️ à l'adversaire qui est de **0**  
Il faut monter des **Unités** de carte une par une de As jusqu'à 10 en fonction de l'Enseigne de la carte ♠️ **Spade** ♣️ **Club** ❤️ **Heart** ♦️ **Diamond** et seul les **Rois** peuvent protéger intégralement les points en fonction de leur l'enseigne "**cœur carreau trèfles ou pique**"

Il ne peut y avoir qu'une action qui peut être effectuée par tour avec la possibilité de déposer une carte à jouer qui vient de sa main. Une carte qui vient d'être déposée sur le terrain ne peut pas effectuer d'action immédiatement et le joueur doit attendre le prochain tour excepté la **Reine** qui accorde **2** **points de vie** immédiatement et qui retourne dans la "Trash" qui est considéré comme une action du joueur.

Le Joker possède quelques caractéristiques bien particulières à lui.

Seulement le **7** de chance 🍀 permet de jouer une seconde carte qui est comptabilisée comme une ensemble d'action.

Les cartes se compose en deux parties principales avec les **tête de jeu** & les **Unité**

Les têtes de jeu qui sont **Roi**, **Reine**, **Valet** et le **10**

Les **Unités** permettent d'attaquer les **points de vie** ❤️ de l'adversaire si les conditions sont favorables





Ils sont de As, 2, 3, 4, 5, 6, 8 et 9. L'**Unité 10** qui est la plus haute des unités possédant une spécialité.

Et le **7** de chance 🍀 permet de sortir systématiquement son jeu de carte sur le terrain

Le jeu demande de la réflexion, et de la génération de hasard. Il faut surtout retenir certaines informations pour ne pas perdre le déroulement du jeu "Le nombre de points qu'on possède ou celui de son adversaire ou le nombre de tour de repos. Il faut noter les tours des cartes de son adversaire et les points pour éviter la triche ou des détournements des règles.

Il existe deux types de pioches, la principale qu'on appelle la "**Clean**" qui permet de renouveler sa main de nouvelles cartes tour par tour et la pioche qu'on appelle la "**Trash**" les cartes dont on se débarrasse durant les tours des parties.









Les joueurs ne peuvent pas dépasser les cinq cartes dans leur main avec deux cartes en réserve fermées sur la table. On est obligé de se défaire et d'envoyer des cartes dans la pioche "**Trash**" pour maintenir un maximum cinq cartes dans la main et deux en réserve fermée par tour.

Si le joueur a joué deux cartes, sur le terrain (exemple : As  avec un  de chance  ) au tour suivant, il peut récupérer un maximum de cinq cartes dans la main et deux en réserve fermée par tour.



Le joueur peut se défausser pendant son tour d'une carte de sa main ou de ses cartes fermées en réserve par tour et ne peut en récupérer qu'une seule carte pour la remettre dans sa main ou sa carte de réserve fermée.





Les joueurs ont la possibilité de mélanger et remélanger leurs jeux entre la pioche **Clean** et la **Trash** pour se reconstituer un nouveau Deck à tout moment du jeu autant de fois que les joueurs le veulent mais oblige les joueurs de se débarrasser des 5 cartes dans la main pour un mélange complet, et seul les 2 cartes en réserve fermée et posées sur la table peuvent être conservées. Par contre si un joueur épuise la totalité de sa pioche **Clean** qui renouvelle sa main et sa réserve, il doit obligatoirement remélanger son jeu de cartes pour recréer un nouveau Deck **Clean**, car cela évite qu'un joueur retienne l'ordre des cartes qui sait défausser.

## Les têtes de jeu




Les Rois     du jeu protègent les points de vie en fonction de leurs Enseignes    
 


Le Roi peut être invoqué sur le jeu avec   ou en sacrifice de 3 **Unités** seulement si la carte du Roi est possédée dans la main du joueur.





Le   retourne automatiquement dans ma pioche "**Trash**" une fois l'action effectuée sur le terrain de jeu.




Les Reines     redonne 2 points de vie à chaque utilisation sur un seul usage possible d'une reine et ensuite la carte retourne dans la pioche "**Trash**".

Faire intervenir une Reine est considéré comme une action du joueur.





La Reine peut être invoquée sur le jeu avec un   ou un sacrifice de  **Unités** seulement si la carte de la Dame est possédée dans la main du joueur.

Le **7**  retourne automatiquement dans ma pioche "**Trash**" une fois l'action effectuée sur le terrain de jeu


Les **Valets**     sont des cartes offensives qui permettent de détruire une carte d'**Unité** adverse. Elle permet de détruire les **Unités** **9** et ensuite **8** un tour sur 2. Une fois mis sur le terrain le **Valet** doit attendre le tour suivant pour attaquer.

Seul le **7**  de chance ne peut pas être détruit et donne la possibilité d'arrêter une action du **Valet** pour protéger l'**Unité** monter jusqu'à **6** si elle appartient à la bonne **Enseigne**  





Si elle attaque une **Unité** **6** tout l'**Unité** est détruite et le **7**  retourne dans la pioche et le **Valet** est détruit également. Il peut détruire que les **Unité** de sa propre **Enseigne**   



Le **Valet** peut être invoqué sur le jeu avec un **7**  chance ou le sacrifice d'une unité supérieure de **6**, **8** ou **9**




Il ne peut pas attaquer le **Roi**





**10**     forme une **RÉVOLUTION**



Une **Unité** qui est montée à son niveau maximum qui représente un ensemble d'**Unités** de **10** cartes tue automatiquement le **Roi** adverse si il est présent pour protéger les **points de vie**  et inflige automatiquement **10 points de vie**  en moins à l'adversaire. Ensuite l'**Unité** est systématiquement détruite et retourne dans la pioche "**Trash**"






On dit de cela réussir une **RÉVOLUTION**

## LE JOKER









Le **Joker**  peut être multifonctions offensif qui permet de détruire n'importe quelle carte adverse (Les têtes de jeu, comme les unités), ou de soigner le joueur qui récupère 3 points de vie  ou défensif qui permet de bloquer une attaque contre nos propres points de vie  si elle est tenue en main ou bien en réserve. Ses actions envoient automatiquement la carte dans la pioche "**Trash**"



Elle peut aussi remplacer une carte d'unité ou compléter une **Unité** entre le **6** et le **8** d'une même **Enseigne**    













Elle ne demande pas de **7** de chance  pour être jouée mais peut-être jouée comme un **7** de chance 

Le **Joker** est le seul qui peut détruire le milieu d'une **Unité**. Pour exemple le **Joker** détruit dans une ligne d'unité qui le 3 alors qu'elle est montée en **Unité** **9** le joueur ne pourra que attaquer avec son unité de 2 jusqu'à ce qu'il retrouve le 3 de la bonne **Enseigne**     dans la pioche "**Clean**" cependant le **Joker** ne peut pas détruire un As ou un **7** de chance  qui reste **intouchable**





**7** de chance 

Pour ouvrir le jeu il faut avoir et jouer un 7 de chance  qui permet de commencer la partie. Une fois le 7 de chance  pour obligatoirement commencer le jeu avec une **Unité** d'As qui est la plus petite unité du jeu ou directement avec une **tête de jeu**. N'importe quel 7 de chance  permet de monter les unités jusqu'à 6 ensuite pour compléter une **Unité** entière et de passer de 8 9 10, il faut obligatoirement la bonne **Enseigne** du 7 de chance      sorti du jeu.

L'As permet de commencer la partie avec un 7 de chance  et sortir du jeu et qui permet d'attaquer d'un point de vie de vie  un tour sur 2







Les 7 de chance  peut être remplacer par la bonne **Enseigne**     pour compléter son **Unité** (exemple: Si un joueur ouvre le jeu avec un 7 de chance   et monte des **Unité** de l'**Enseigne**  jusqu'au 6, il peut remplacer le 7 de chance   par un 7 de chance   si il le possède dans sa main ou sa réserve)





## Les Unités








Les unités sont divisées en trois catégories de tour pour attaquer l'adversaire. Elles permettent d'attaquer les **points de vie**  en fonction de l'unité la plus haute montée en fonction de son **Enseigne**    . Chaque catégorie d'**Enseigne** est indépendante des autres.

As 2 et 3 attaque un tour sur 2 l'adversaire en fonction de l'**Unité** montée la plus haute. Exemple (Une **Unité** montée jusqu'à trois infligerait 3 points de dégât à l'adversaire)

4, 5 et 6 attaquent tous les 2 tours l'adversaire en fonction de l'**Unité** montée la plus haute.

8 et 9 permet d'attaquer directement en fonction de leur propre valeur d'**Unité** les point de vie  si les **Unités** sont monté jusqu'à 6 plus la bonne carte chance  sortie qui est le numéro 7 avec sa bonne **Enseigne**     ou elle permet de détruire un roi directement de la bonne **Enseigne** ou un valet de la bonne **Enseigne** ensuite en fonction de l'action choisie il faut attendre trois tour pour refaire une action

Si l'unité 8 ou 9 décide de détruire une tête et qu'elle passe en repos de tour, vous pouvez quand même attaquer avec les tour suivant avec les unités As 2 ou 3 si elle ne sont pas en attente de tour ou les 4, 5 ou 6 si elle ne sont plus en attente de tour de jeu des autres signes    

Le 7 chance de  ne permet pas d'attaquer, elle ouvre juste le jeu pour commencer avec n'importe quelle carte As     ou une tête de jeu. Si cela est une tête qui est jouée le 7 de chance  retourne automatiquement dans la pioche "Trash" du joueur et il faut à nouveau rejouer obligatoirement un 7 de chance  pour ressortir du jeu