

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 de 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 deux points de vie 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 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 5 cartes dans leur main avec 2 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 5 cartes dans la main et 2 en réserve fermée par tour.


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.

Les têtes de jeu



Les **Rois**  du jeu protègent les points de vie en fonction de leur enseigne  
 



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 2 **Unités** seulement si la carte de la Dame 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 **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   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 supérieur 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 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 quel carte adverse (Les tête de jeu, comme les unité) , ou de soigner le joueur qui récupère 3 point de vie ♥ ou défensif qui permet de bloquer une attaque contre nos propre points de vie ♥ si elle est tenu en main ou bien en réserve. Ses actions envoie automatiquement la carte dans 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 jouer mais peut-être jouer 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 parti 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  de chance   par un  de chance   si il le possède dans sa main ou sa réserve)





Les Unités











Les unités sont divisées en 3 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 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 montée jusqu'à 6 plus la bonne carte chance  sortie qui est le numéro  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 3 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  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  de chance  retourne automatiquement dans la pioche "Trash" du joueur et il faut à nouveau rejouer obligatoirement un  de chance  pour ressortir du jeu