



RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : 8 ans et plus

Durée : 20 minutes

CONTENU :

32 cartes

15 jetons score

Règles FR/ENG

Principe

Kami est un jeu de confrontations successives qui désignera son vainqueur à la suite de plusieurs manches. Pour remporter une manche, il suffit de réussir à poser en jeu la dernière carte de sa main, cette dernière indiquant le nombre de points de victoire gagnés. Le premier joueur ou la première équipe à 15 points remporte la partie.

Forces en présence



Le Soldat (x10)

Souvent ignoré, son humilité n'a d'égale que sa vaillance. Il respecte son Seigneur, honore ses Ancêtres et son seul objectif, une fois les combats finis pour lui, est de devenir un Kami.



La Lance (x4)

Soumise à une discipline très stricte dès son plus jeune âge, la future Lance a pour fonction principale de protéger son Seigneur. Respectée et crainte, elle est inarrêtable si elle est accompagnée de ses sœurs d'armes.

Le Cavalier (x4)

Rapide, consciencieux et efficace, le Cavalier est un esthète de l'art militaire. Quand il est à l'apogée de son talent, il se dit que les Kami guident la flèche qu'il vient de décocher.



Le Dragon d'Argent (x4)

Messagers des Kami, les Dragons d'Argent interviennent parfois lors de batailles. Est-ce pour influencer la victoire ou pour venir chercher les combattants héroïques, nul ne le sait.



Le Dragon d'Or (x4)

Protecteur des pierres et des métaux précieux, le Dragon d'Or prendra part au combat si un Seigneur est prêt à lui concéder une grande partie de ses richesses.



La Tour (x2)

Témoin impassible de toutes les batailles, elle rassure ou effraie selon de quel côté du mur on est situé. Mémoire figée des exploits passés, il se dit que les Kami aiment y séjourner.

Le Fou (x2)

En lien direct avec les Kami et les forces de la Nature, le Fou est un être qui inspire la terreur. Sa seule présence sur un champ de bataille peut initier la victoire.



L'Impératrice (x2)

Vénérée et crainte bien au-delà des Kami, l'Impératrice a tous les pouvoirs. Sa parole est vérité, sa puissance rayonne et son apparition lors d'une bataille est souvent vecteur de victoire.



Détail d'une carte

Nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu.
(ici, il y en a 2)

Valeur de la carte en points.
(ici, 5 points)

Kami

Peuplant tout lieu, habitant toute chose, les Kami sont respectés, invoqués et vénérés. Ancêtres, Esprits divins ou naturels, les Kami font partie de la Vie.

Traditionnelle (4 joueurs)

Constituez deux équipes de deux joueurs. Les partenaires se placent en diagonale l'un par rapport à l'autre (cf. exemple). **Ils n'ont pas le droit de se donner des indications en cours de partie.**

Chaque joueur tire une carte au hasard. Celui qui a la plus forte valeur devient le premier joueur.

Celui-ci mélange les cartes et en distribue huit à chaque joueur de manière aléatoire.

Le premier joueur débute toujours la manche en cachant sa première carte jouée sur sa ligne défensive (en haut, cf. exemple). Il place ensuite une carte face visible sur sa ligne d'attaque (en bas).

Le joueur suivant, dans le sens horaire, peut choisir de **PASSER** son tour ou de **CONTRER** l'offensive.

➤ **PASSER** : choix de ne pas poser de carte, même si on en a la possibilité. C'est alors au tour du joueur suivant.

➤ **CONTRER** : poser une carte **identique à la carte de l'offensive en cours**, face visible sur sa ligne de défense. **Il est possible de contrer son partenaire.** Cela donne ainsi le droit de poser une carte en ligne d'attaque et c'est alors au tour du joueur suivant.

➤ Si tout le monde passe, alors le joueur qui a posé la dernière carte d'attaque rejoue en **posant une carte de défense face cachée**. Il peut alors poser une nouvelle carte d'attaque. C'est alors au tour du joueur suivant.

Les tours se succèdent jusqu'à ce qu'un joueur **pose la dernière carte de sa main**. Cela **arrête immédiatement la manche**. Le joueur marque - pour lui ou son équipe - les points indiqués sur sa dernière carte jouée, sauf en cas de **Coup de Maître** (voir ci-dessous). Pour les manches suivantes, le deuxième joueur devient premier joueur et redistribue les cartes. La première équipe à atteindre 15 points gagne la partie.

Coup de Maître

En fin de manche, si les deux dernières cartes posées (défense et attaque) sont identiques **ET** que la carte de défense est face cachée, alors **les points sont doublés**. Attention, si les cartes sont identiques mais que les deux sont visibles, les points ne sont pas doublés !

L'Art de la guerre ou comment vaincre ses adversaires

Impératrice

Très puissante, elle peut contrer toutes les attaques, sauf celles d'un Soldat ou d'une Lance. Une Impératrice peut être placée en attaque seulement s'il y en a déjà une jouée en défense face visible ou si c'est la dernière carte jouée de la main.

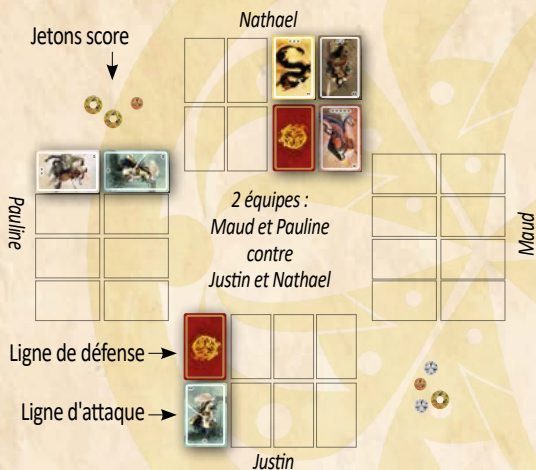
Démoralisé (4 joueurs)

Si après distribution des cartes, un joueur a au moins cinq Soldats dans sa main, il peut demander à son partenaire de choisir d'annuler la manche, ou pas. Les cartes Soldats (au moins cinq) doivent être montrées à l'ensemble des joueurs. En cas d'annulation, les cartes sont redistribuées, sans changement de premier joueur. Cette règle s'applique seulement à quatre joueurs.

Conseils stratégiques

- Passer son tour, même si on a la carte adéquate pour contrer une attaque, peut être une stratégie bénéfique pour le gain de la manche.
- Ne pas hésiter à contrer son partenaire surtout si cela permet de poser sa dernière carte.

Exemple d'un début de manche à 4 joueurs



- Justin est désigné premier joueur. Il joue une carte face cachée en défense (Rappel : la première carte posée de la partie est toujours placée face cachée en défense). Il joue ensuite le Soldat en attaque.
- Pauline le contre en jouant un Soldat en défense, puis relance l'attaque avec un Cavalier.
- Nathael contre le Cavalier avec une Impératrice (il peut le faire car la carte jouée par Pauline n'est ni un Soldat, ni une Lance) puis il attaque avec une Lance.
- Maud passe.
- Justin et Pauline passent également.
- Nathael peut alors poser une nouvelle carte face cachée en défense (car il n'a pas été contré) et attaquer avec une nouvelle carte (ici, un Dragon d'Or).

Chaotique (3 joueurs)

Une armée n'est pas au rendez-vous et cela brise les alliances passées, c'est désormais chacun pour soi !

Le premier joueur distribue dix cartes à chaque joueur, et deux cartes sont mises de côté face cachée; elles ne seront pas utilisées lors de cette manche. Cependant le second joueur peut regarder l'une des cartes cachées, le troisième joueur regardant l'autre. Le premier joueur cachant toujours sa première carte, chaque chef d'armée aura une information que les deux autres ne connaîtrons pas.

Les règles sont les mêmes qu'à quatre joueurs, à l'exception que vous ne jouez pas en équipe et que la règle "Démoralisé" ne s'applique pas. Le premier joueur à atteindre 15 points gagne la partie.

Duel (2 joueurs)

Vous profitez de la présence d'une imposante troupe de Mercenaires pour vaincre votre ennemi. Seulement, votre adversaire a eu la même idée que vous...

Le premier joueur place huit cartes faces cachées, côte à côte, au centre de la table, et place ensuite sur chacune d'elles, une carte face visible (cf. exemple ci-dessous). Il distribue ensuite huit cartes à chaque joueur. Toutes les cartes auront donc été distribuées.



Exemple d'une troupe de Mercenaires

Chaque joueur peut utiliser les Mercenaires - en attaque ou en défense - en prenant une carte au centre de la table, ce qui révélera la carte cachée en dessous et la rendra disponible. La carte Mercenaire sera jouée immédiatement (et non ajoutée à la main).

Les règles de jeu sont les mêmes qu'à quatre joueurs, à l'exception que vous ne jouez pas en équipe et que la règle "Démoralisé" ne s'applique pas. La manche s'arrête dès qu'un joueur pose la dernière carte de sa main. La dernière carte posée doit être une carte d'attaque et provenir de la main du joueur (et non des Mercenaires). Le premier joueur à atteindre 15 points gagne la partie.

Modes de jeu

- Soldat** : Vous finissez la partie à 15 points (ou plus).
- Seigneur** : Vous finissez la partie à exactement 15 points. Si vous dépassez, vous devez soustraire les points qui excèdent 15 points. (Par exemple : vous avez fait 17 points, donc 15+2, vous enlevez les 2 points en trop, cela vous fera au total 13 points)
- Kami** : Vous finissez la partie à exactement 15 points. Si vous dépassez, vous retournez à zéro.

Kami est librement inspiré du Goïta Shogi, jeu de cartes dérivé du Shogi, littéralement "jeux des généraux", qui est un jeu de société traditionnel japonais se rapprochant des échecs. Kami est une coédition Oka Luda / Art&Bear, magnifiquement illustré par Pauline Berdal.

