



Masakazu Takizawa



Valériane Holley

KAMIMAI

紙舞

De 2 à 5 joueur·euse·s | 20 minutes

On vous avait bien dit de ne pas entrer dans la pièce maudite de la bibliothèque de l'école. Mais c'est plus fort que vous ! Attiré·e par le désir d'en apprendre plus sur vos pouvoirs naissants, vous poussez la porte et tombez nez à nez avec un vieux Grimoire poussiéreux posé d'une curieuse façon sur le sol. À peine vos doigts ont-ils frôlés ses pages déchirées que vous vous sentez aspiré·e·s dans un monde froid et lugubre... Le KamiMaï qui habite le vieux Grimoire vous a piégé et vous voilà enfermé·e·s dans le monde des Cauchemars... Parviendrez-vous à vous en échapper ?

Coopérez, approchez-vous délicatement pour arracher les pages du **Grimoire** maudit et confectionner des sorts ! Le KamiMaï qui anime le vieux **Grimoire** est très dangereux. Il s'affaîssera à la moindre vibration et vous fera perdre votre **Énergie**. Et sans **Énergie**, pas de retour possible !

Présentation et but du jeu

Vous incarnez un ou une apprentie invocatrice dans un jeu coopératif : vous gagnez ensemble ou perdez ensemble.

A tour de rôle, vous allez piocher des cartes dans le **Grimoire** magique pour lancer des sorts afin de vaincre le KamiMaï et permettre au groupe de s'échapper du monde des Cauchemars.

Si le **Grimoire** s'effondre, le groupe perd **1 Point d'Énergie**. Si vous perdez votre dernier **Point d'Énergie**, vous perdez la partie, piégé-e-s à tout jamais dans le monde des Cauchemars.

Matériel



48 cartes
Element



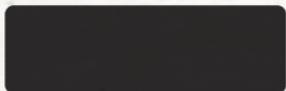
8 cartes
Gardien du Grimoire



8 cartes
Créature



1 bloc-notes
KamiMaï



1 tapis en feutrine

Mise en place du jeu

Prenez le bloc note et choisissez le KamiMaï que vous souhaitez affronter :

1 - Facile



2 - Intermédiaire



3 - Difficile



Placez le tapis de feutrine au centre de la table. Mélangez les cartes **Élément**, **Gardien**, et **Créature** pour en faire une pioche appelée **Grimoire**. Placez le **Grimoire** sur le tapis comme suit :

1.



Posez le paquet de cartes verticalement au milieu du tapis.

2.



Avec une main, ouvrez l'un des côtés en gardant l'équilibre du paquet avec l'autre main.

3.



Écartez doucement les deux côtés du paquet en maintenant l'équilibre.

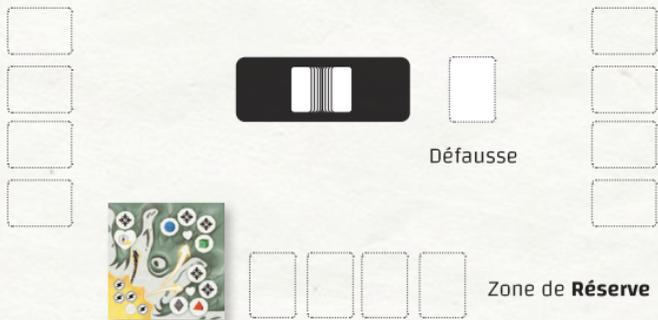
4.



Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à avoir un **Grimoire** bien ouvert et en équilibre sur le tapis.

L'échauffement (facultatif):

Avant le début de la partie, vous pouvez, à tour de rôle, piocher une ou plusieurs cartes dans le **Grimoire** sur les côtés ou au centre pour tester l'équilibre de ce dernier. Une fois que tout le monde en a eu l'opportunité, mélangez l'ensemble des cartes et remettez le **Grimoire** en place.



Mise en place à 3 invocateurs/invocatrices

Glossaire

 **Invocateur/invocatrice** Terme désignant les joueurs et les joueuses.

 **Activateur/activatrice** Terme désignant l'invocateur ou l'invocatrice active, c'est-à-dire le joueur ou la joueuse dont c'est le tour de jouer.

KamiMaï Esprit qui donne vie au papier. Dans notre histoire, il s'agit de l'esprit du Gardien des Cauchemars qui s'est réfugié dans un vieux **Grimoire**.

Réserve Ensemble des cartes conservées d'un tour sur l'autre par un ou une invocatrice. Cette **Réserve** n'est que de 4 cartes maximum.

KamiMaï est un jeu coopératif. Chaque décision doit être prise après concertation de l'ensemble des invocateurs/invocatrices. En cas de désaccord, l'activateur/activatrice prend alors la décision qui lui semble la mieux adaptée.

Déroulement du jeu

Choisissez au hasard celui ou celle qui débutera la partie. L'invocateur ou l'invocatrice dont c'est le tour est appelé l'activateur/activatrice. À son tour, l'activateur/activatrice doit réaliser les phases suivantes dans l'ordre:

1. Définir une zone ciblée

Si aucune zone du KamiMaï n'est ciblée, griffonnez une flèche pointant la zone de votre choix. Si une zone est déjà ciblée et non terminée, vous devez poursuivre sur cette zone.



Contre le KamiMaï de niveau I, vous devez obligatoirement commencer par la zone avec la flèche pré-griffonnée.

2. Piocher des cartes dans le Grimoire

Action obligatoire

L'activateur/activatrice doit piocher au moins 1 carte dans le **Grimoire**, en utilisant une seule main, et en jouant sur équilibre du **Grimoire** tant que la ou les cartes piochées sont en contact avec.

Si le Grimoire s'effondre référez-vous à la page 9.

Vous pouvez vous déplacer autour de la table de jeu pour inspecter le **Grimoire** sous tous les angles, sans le toucher, afin de décider de l'endroit où piocher.

Interdit de piocher toutes les cartes du **Grimoire**.

3. Lancer des sorts

L'activateur/activatrice, dans cet ordre :

- étale devant lui ou elle les cartes piochées et y ajoute les éventuelles cartes de sa **Réserve**,
- applique les **Effets de la malédiction de la zone ciblée** s'il y en a (cf p. 11),
- peut lancer ou initier des sorts et utiliser des cartes **Créature** pour activer leur pouvoir (cf **Pouvoirs des créatures** p. 13).

L'activateur/activatrice peut lancer ou initier des sorts présents dans la zone ciblée et dans l'ordre de son choix de deux façons :

- **Lancer un sort individuel**: l'activateur/activatrice défausse 4 cartes **Élément** identiques.
- **Initier un sort collectif**: l'activateur/activatrice doit posséder au moins 1 carte **Élément** de la couleur dont il ou elle veut lancer le sort puis les autres Invokeurs/Invokeuses lui donnent des cartes **Élément** pour compléter le sort. Les cartes **Élément** utilisées sont défaussées puis le sort correspondant dans la zone ciblée est griffonné.
- **Initier un sort d'équipe** : voir page 10.

Quand un sort est lancé, griffonnez la zone correspondante sur le KamiMaï.

L'activateur/activatrice :

- peut lancer ou initier autant de sorts souhaités,
- passe obligatoirement à la phase suivante (Phase 4. **Stocker ou défausser des cartes** p. 7) quand :
 - il ou elle ne peut plus ou ne veut plus lancer/initier de sort,
 - tous les sorts de la zone ciblée sont griffonnés. Griffonnez alors la case «cœur» de la zone ciblée pour la sceller.

x4

Un sort est toujours composé de 4 cartes **Élément** identiques.

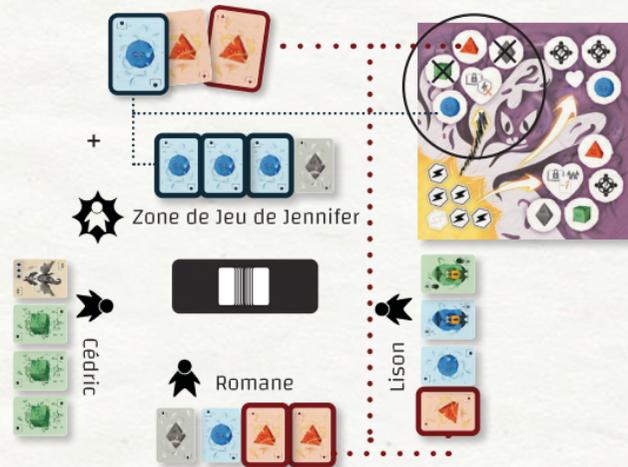
4. Stocker ou défausser des cartes

Lors de cette phase, l'activateur/activatrice :

- peut garder seulement 4 cartes, de son choix, pour son prochain tour, dans sa **Réserve**. Les cartes excédentaires sont défaussées.
- doit conserver les cartes **Gardien**.

Exemple d'un tour de jeu

Jennifer est l'activatrice. Elle a pioché 2 cartes **Feu**, et 1 carte **Eau**. Elle possédait dans sa **Réserve** 3 cartes **Eau**. La zone ciblée nécessite un sort **Feu** et un sort **Eau** pour être vaincu. Le sort **Terre** et le sort **Air** ont été lancés précédemment. Jennifer lance alors un sort **Eau** seule en défaussant ses 4 cartes **Eau** (sort individuel).



Elle décide ensuite d'initier un sort de **Feu** en défaussant une de ses cartes **Feu**. Romane possède 1 carte **Feu**, Lison en possède 1, et Cédric n'en possède pas. Jennifer décide d'utiliser, avec leur accord, les 2 cartes **Feu** de Romane et celle de Lison pour compléter le sort de **Feu** avec les 4 cartes requises. Jennifer a donc lancé les deux derniers sorts de la zone ciblée et peut donc griffonner le cœur de cette zone pour la sceller. Elle doit ensuite obligatoirement passer à la phase 4. de son tour.

Puis c'est à l'invocateur ou l'invocatrice suivante dans le sens des aiguilles d'une montre de devenir l'activateur/activatrice.

Fin de partie

Si toutes les zones
du KamiMaï sont scellées,
le Gardien des Cauchemars
est vaincu!



S'il vous reste de l'énergie,
vous parvenez à créer un portail
magique et à rentrer à l'école!
Vous gagnez la partie!

Si vous perdez
tous vos Points d'Énergie,
vous restez enfermé dans le monde
des cauchemars...



La partie est perdue!

Variante 1 invocateur/invocatrice

Votre **Réserve** est de 6 cartes.
Retirez les *Libelulles Draconiques* du **Grimoire**.
Tous les sorts deviennent des **sorts individuels**.

Si le Grimoire s'effondre

Durant la phase 2. Piocher des cartes dans le Grimoire
ou dans les 3 secondes qui suivent la pioche des cartes:

Procédez dans cet ordre:

- Le groupe perd **1 Point d'Énergie** (griffonnez **1 Point d'Énergie** sur le bloc note).
- L'activateur/activatrice:
 - garde les cartes piochées,
 - saute la phase 3. **Lancer des sorts** et ne peut pas lancer de sort ou jouer de carte **Créature** pendant son tour,
 - peut garder ou défausser des cartes en respectant les règles de la phase 4. **Stocker ou défausser des cartes**.
- Toutes les cartes de la défausse sont mélangées avec les cartes qui sont tombées sur le tapis puis on les replace pour former un nouveau **Grimoire** (cf **Mise en place du jeu** p.3).



En dehors de la phase de pioche de l'activateur/activatrice :

Si le **Grimoire** s'effondre alors que l'activateur/activatrice a commencé la phase 3. **Lancer des sorts**, ou entre deux tours d'invocateurs/invocatrices, procédez dans cet ordre:

- Le groupe ne perd pas de **Point d'Énergie**.
- L'activateur/activatrice continue son tour normalement.
- À la fin de la phase 4, prenez les cartes qui sont tombées sur le tapis, mélangez-les et formez un nouveau **Grimoire**. Dans ce cas, ne mélangez pas les cartes de la défausse avec celles du **Grimoire** qui se sont effondrées.

Les sorts d'équipe

Ce sont des sorts particuliers dont la couleur n'est pas définie et qui nécessitent que chaque invocateur/invocatrice participe en défaussant au moins une carte de l'élément demandé.

L'équipe devra se concerter pour définir la couleur du sort, au moment de lancer le sort. **C'est l'activateur/activatrice qui doit l'initier avec une de ses cartes comme pour les sorts collectifs.**

Chaque autre invocateur/invocatrice doit également posséder et défausser une carte **Élément** de la couleur demandée.



Dans une partie à 5 : seulement 4 invocateurs/invocatrices participent en défaussant une de leurs cartes.

Dans une partie à 3 : un ou une invocatrice se défausse de 2 cartes de l'**Élément** requis et les autres d'une carte.

Dans une partie à 2 : chaque invocateur/invocatrice se défausse de 2 cartes de l'**Élément** requis.



Romane décide de lancer le **sort d'équipe** de la zone ciblée.

En tant qu'activatrice, elle observe les **Réserves** des invocateurs/invocatrices et décide d'initier un sort **Terre**. Cedric, Jennifer et Lison possèdent une carte **Terre** dans leur **Réserve** et la défaussent.

Le sort est donc valide car il est composé de 4 cartes **Terre**, dont 1 défaussée par chaque invocateur/invocatrice.



Effets des Gardiens du Grimoire



Quand au moins une carte **Gardien** est piochée par l'activateur/activatrice, vérifiez si la zone ciblée présente une **malédiction** ou une **bénédiction** ou **aucun effet**.

Si la zone ciblée ne présente aucun effet :



rien ne se passe.

Si la zone ciblée présente une bénédiction :



vous ne perdez pas de **Point d'Énergie** quand le **Grimoire** s'effondre.

Si la zone ciblée présente une malédiction :



• Perdez/griffonnez **1 Point d'Énergie** par carte **Gardien** piochée.



• **Chaque invocateur/invocatrice** défausse immédiatement une carte **Élément** ou **Créature** de son choix par carte **Gardien** piochée.

Yannick pioche 6 cartes dans le **Grimoire** dont 2 cartes **Gardien**. Chaque invocateur/invocatrice doit défausser 2 cartes de sa **Réserve**, y compris Yannick en prenant ces cartes dans sa réserve et/ou les cartes piochées.



• **Les invocateurs/invocatrices** défaussent toutes les cartes correspondantes à la couleur des cartes **Gardien** piochées.

Yannick pioche 6 cartes dans le **Grimoire** dont 1 carte **Gardien bleu** et 1 carte **Gardien Rouge**. Toutes les cartes **Élément Eau** et **Feu** doivent être défaussées qu'elles se trouvent dans les cartes piochées ou dans les réserves des invocateurs et invocatrices.

Les cartes **Gardien** doivent obligatoirement être conservées à la fin d'un tour. Elles prennent une place dans les 4 cartes de la **Réserve** des invocateurs/invocatrices. Elles ne sont jamais défaussées par un **effet de malédiction**. Seul le *Lutin Porte-clé* (cf p. 14) en a le pouvoir.

Les gardiens obligent l'activateur/activateur à piocher les cartes d'une certaine façon :



Obligation de piocher en utilisant seulement le pouce (1er doigt) et le majeur (3ème doigt) de la main de son choix.



Obligation de piocher en utilisant seulement le pouce (1er doigt) et l'annulaire (4ème doigt) de la main de son choix.



Obligation de piocher en utilisant seulement le pouce (1er doigt) et l'auriculaire (5ème doigt) de la main de son choix.



Obligation de piocher de la main non dominante (main gauche pour les droitiers ou droitiers, main droite pour les gauchers ou gauchères).

Si un ou une invocatrice possède plusieurs gardiens, il ou elle choisit lequel s'applique pour modifier sa façon de piocher lors de son tour. Si un ou une invocatrice possède 4 cartes **Gardien**, son tour se déroule normalement mais il ou elle ne pourra pas garder de cartes **Élément/Créature** dans sa **Réserve** lors de la phase 4. **Stocker ou défausser des cartes.**



Effets des Créatures

Les cartes **Créature** peuvent être conservées dans la **Réserve** de 4 cartes des invocateurs/invocatrices. Elles ne peuvent être jouées que durant la phase 3. **Lancer ou initier des sorts.** Une fois jouées, elles sont défaussées.



La Fée de l'Eau

Cette carte correspond à 1, 2 ou 3 cartes **Élément Eau**.



La Fée de la Terre

Cette carte correspond à 1, 2 ou 3 cartes **Élément Terre**.



La Fée de l'Air

Cette carte correspond à 1, 2 ou 3 cartes **Élément Air**.



La Fée du Feu

Cette carte correspond à 1, 2 ou 3 cartes **Élément Feu**.



Le Loup Sacré

Cette carte correspond à 1 ou 2 cartes **Élément** de votre choix mais de la même couleur.

Le Lutin Porte-clé

Cette carte vous permet de défausser toutes les cartes **Gardien** présentes dans les **Réserves** de chaque invocateur/invocatrice ainsi que dans les cartes piochées par l'activateur/activatrice.



Les Libellules Draconiques

Faites cet effet deux fois.

L'invocateur/invocatrice de votre choix donne une carte à l'invocateur/invocatrice de son choix.

Vous pouvez vous choisir.

Après avoir fait les dons de cartes, un ou une invocatrice peut se retrouver avec plus de 4 cartes en **Réserve**. Il ou elle devra redescendre à 4 cartes à la fin de son prochain tour.



La Souris Chapardeuse

Choisissez un ou une invocatrice qui peut prendre une carte **Élément** ou **Créature** de son choix de la défausse.

Vous pouvez vous choisir.



Les Fées et *le Loup Sacré* peuvent servir pour lancer un sort, l'initier ou compléter un sort initié par l'activateur/activatrice. Un ou une invocatrice peut donc jouer cette carte durant la phase de l'activateur/activatrice pour compléter un sort initié.

 *Le Lutin Porte Clé*, *les Libellules Draconique* et *la Souris Chapardeuse* ne peuvent être jouées que par l'activateur/activatrice qui les possède.

Niveau de difficulté

Mode Facile

Ajoutez **1 Point d'Énergie** à l'équipe en début de partie en dessinant le **6ème Point d'Énergie** sur la fiche du KamiMaï.

Mode Difficile

Si le **Grimoire** s'effondre entre deux tours d'invocateurs/invocatrices :

- le groupe perd **1 Point d'Énergie**,
- toutes les cartes de la défausse sont mélangées avec les cartes qui sont tombées sur le tapis pour former un nouveau **Grimoire**.

Mode Normal

Aucune modification de règles.

Mode Aventure

Enchaînez les 3 KamiMaï différents en partant du *Niveau 1* jusqu'au *Niveau 3*. Vous conservez vos **Points d'Énergie** d'un KamiMaï sur l'autre + 2.

Le mode *Aventure* peut se jouer en mode *Facile*, *Normal* ou *Difficile*.

• Crédits •



Auteur: Masakazu Takizawa **Illustratrice et graphiste:** Valériane Holley
Développement du jeu et adaptation des règles: Florian Grenier
Typographies: Changa - Copyright (c) 2019 par Eduardo Tunni
Faune, Alice Savoie / Cnap

Remerciements de l'auteur

Merci à GRRRE Games de croire en mon jeu, à Yannick ainsi qu'à tous ceux et celles qui ont joué à Hiktorune.

海外販売に際してご尽力いただいたヤニックさんとヒクトルーンを遊んで頂いた全ての人に感謝を捧げます。

Remerciements de l'éditeur

GRRRE Games souhaite remercier Masakazu Takizawa pour sa confiance, Ludovic Maublanc et Antoine Bauza pour la découverte du jeu original et Yannick Deplaedt pour son aide précieuse.

Résumé des règles

Tour de l'activateur/activatrice

1. Définir une zone ciblée

2. Piocher des cartes dans le Grimoire

Action obligatoire

3. Lancer des sorts

Appliquez **les effets de la malédiction** de la zone avant de pouvoir lancer ou initier des sorts ou jouer des cartes **Créature**.

4. Stocker et défausser des cartes

Gardez seulement 4 cartes et obligatoirement les cartes **Gardien** en priorité.

Fin de partie

Vous gagnez si vous scellez toutes les zones du KamiMaï.



Vous perdez si tous vos points d'énergie sont griffonnés.



Bénédiction



Ne perdez pas de **Point d'Énergie** quand le **Grimoire** s'effondre.

Malédiction



Perdez **1 Point d'Énergie** par carte **Gardien** piochée.



Défaussez tous et toutes une carte par carte **Gardien** piochée.



Défaussez toutes les cartes en jeu de la couleur de la ou les cartes **Gardien** piochées.