


UNIT

EXPLICATION DU JEU

UNIT est un jeu de **carte classique de 54** dont l'objectif est de faire perdre les **10 points de vie**  de son adversaire

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


Le jeu se déroule avec 2 joueurs minimum


Pour gagner il faut faire tomber les **points de vie**  de l'adversaire (de **10** au départ) à **0**


Pour attaquer son adversaire, il faut monter les **unités** de cartes les unes après les autres. AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, le 10 qui forme une **Révolution** au bout de la 10ème carte d'unité "page 5"


Chaque **unité** doit être montée en fonction de l'**enseigne** de la carte qui sont **coeur** , **carreau**  **trèfle**  & **pique** 

Il y a **4 Unité** qui peuvent être en monté



AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 **coeur** 

AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 **carreau** 

AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 **trèfle** 

AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 **pique** 

Seul les **Rois** peuvent protéger intégralement les **points de vie**  en fonction de leur l'enseigne "**cœur**  **carreau**  **trèfles**  ou **pique** 

Monter toutes les **unités** en même temps n'est pas une bonne stratégie de jeu car cela retire des **7 de chance**  dans votre jeu qui vous est nécessaire pour effectuer des actions car chaque **unité** montée vous retire un **7 de chance**  dans votre réserve deck propre

Il ne peut y avoir qu'une action qui peut être effectuée par tour de joueur avec la possibilité de déposer une carte à jouer qui vient de sa main ou de sa réserve

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 **Dame** qui accorde **2 points de vie** ❤️ immédiatement et qui retourne dans la **fausse des cartes** qui est considéré comme une action du joueur.

Le **Joker** possède quelques caractéristiques bien particulières à lui.

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

Le jeu carte se compose en deux parties importantes avec les **tête de jeu** & les **Unité**

Tête de jeu

Unité

Roi	AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 coeur ❤️
Dame	AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 carreau ♦️
Valet	AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 trèfle ♣️
7 de chance 🍀	AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 pique ♠️

10 REVOLUTION

Joker

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




Une **Unité** monté jusqu'à **10 cartes** forme une **Révolution** avec les dix cartes monté au maximum. Révolution "page 5"

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

Il existe deux types de pioches, la principale qu'on appelle la "Pioche propre fermé" qui permet de renouveler sa main de nouvelle cartes tour par tour et la défausse ou les cartes vont quand on se débarrasse durant les tours pour maintenir toujours un maximum de 5 cartes en main avec 2 cartes en réserve fermé

Les joueurs ne peuvent pas dépasser les 5 cartes dans leur main avec 2 cartes en réserve fermées sur la table. Les 2 carte fermé en réserve permet de les conserver en cas de mélange de son jeu "page 3"

On est obligé de se défaire et d'envoyer des cartes dans la fosse des cartes pour maintenir un maximum 5 cartes dans la main et 2 en réserve fermé par tour

Exemple : Si le joueur a joué 2 cartes, sur le terrain comme (AS  avec un 7  de chance ) au tour suivant, il peut récupérer un maximum de 5 cartes dans la main et deux en réserve fermé par tour.

Le joueur peut se défausser pendant son tour que de une carte qui vient de sa main où ça réserve de carte fermé par tour et ne peut en récupérer qu'une seule carte pour la remettre dans sa main où ça réserve de carte fermé au tour suivant

Les joueurs on l'a possibilité de mélanger et remélanger leurs jeux entre la pioche propre fermé et leur fosse de carte 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 fermé et posé sur la table peuvent être conserver.


Par contre si un joueur épuise la totalité de sa pioche de cartes qui renouvelle sa main, il doit obligatoire mélanger son jeu de carte pour recréer un nouveau Deck propre, car cela évite qu'un joueur retient l'ordre des cartes qui sait défausser sauf que terminer la pioche de carte qui renouvelle la main des joueur permet de conserver les 5 cartes qu'ils possèdent en main


Les tête de jeu

Roi


Les Roi du jeu protège les **points de vie**  en fonction de leurs **enseigne** **cœur** 
carreau  **trèfles**  **ou pique** 

Le Roi bloque jusqu'à **6 unités** de cartes monté sur le terrain de l'adversaire


Le **Roi** peut être invoqué sur le jeu avec un **7 de chance**  ou en sacrifice de **3 unités** ou avec la carte du **JOKER** seulement si la carte du **Roi** est possédé dans la main du joueur où ça réserve de 2 cartes fermées


Le **7 de chance**  le **JOKER** ou les **unités** sacrifié retourne automatiquement dans la "**fosse des carte**" une fois l'action effectué sur le terrain de jeu

Dame





Les **Dame** redonne **2 point de vie**  à chaque utilisation sur un seul usage possible d'une reine et ensuite la carte retourne dans la "**fosse des cartes**"

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


La **Dame** peut être invoquée sur le jeu avec un **7 de chance**  ou un sacrifice de **2 Unités** ou avec le **JOKER** seulement si la carte de la **Dame** est possédée dans la main du joueur où ça réserve de 2 cartes fermées

Le **7 de chance**  le **JOKER** ou les **unités** sacrifié retourne automatiquement dans la "**fosse des cartes**" une fois l'action effectué sur le terrain de jeu






Valet


Les **Valet** sont des cartes offensif qui permettent de détruire les cartes d'**Unités** adverse en fonction de L'**enseigne** quel attaque d'**Unité cœur**  **carreau**  **trèfles**  ou **pique** 


Elle permet de détruire l'**Unité 9** et ensuite l'**Unité 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 chance d'arrêter une action du **Valet** pour protéger les **Unité** monter jusqu'à 6 si elle appartient à la bonne **Enseigne cœur**



 **carreau**  **trèfles**  ou **pique** 











Si elle attaque l'**Unité 6** toute l'**Unité** entière est détruite et le **7 de chance**  retourne dans la pioche et le **Valet** est détruit également. Il ne peut détruire que les **Unité** que de la colonne que de sa propre **Enseigne cœur**  **carreau**  **trèfles**  ou **pique** 


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














Le **7 de chance**  le **JOKER** ou l'**unités** sacrifié retourne automatiquement dans la "**fosse des cartes**" une fois l'action effectué sur le terrain de jeu

7 de chance



Pour ouvrir le jeu il faut généralement dans beaucoup d'action avoir et jouer un **7 de chance**  qui permet de commencer la partie sur le terrain de jeu. Il faut un **7 de chance**  pour

obligatoirement commencer le jeu avec une **Unité d'As d'enseigne**    ou  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**     ou  pour la compléter

L'**As** permet de commencer la partie avec n'importe quel **7 de chance**  pour permettre de monter les colonnes d'**enseignes**     Exemple : Si un joueur commence avec **AS**  le joueur devra monter la colonne des **carreaux** 



Le **7 de chance**  peut être interchangés avec la bonne **enseigne**     pour compléter son **Unité** (exemple: Si un joueur ouvre le jeu avec un **7 de chance**   et monte des **unités de la** colonne d'**enseigne**  jusqu'au 6 , il peut interchanger le **7 de chance**   par un **7 de chance**   si il la possède dans sa main ou sa réserve de carte fermé) cela compte comme une action et le joueur doit passer son tour


10 REVOLUTION

Une **Unité** qui est montée sa colonne d'**enseigne** de 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 "**fosse des cartes**"

On dit de cela réussir une **RÉVOLUTION**

LES 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 pour récupérer **3 point de vie**  ou de manière **défensif** qui permet de bloquer une attaque contre nos propres **points de vie**  si elle est tenu en main ou ça réserve de deux cartes. Ses actions envoient automatiquement la carte dans la **fosse des cartes**

Le **joker** peut être utilisé comme un **7 de chance**  pour invoquer sur le terrain un **ROI**, une **DAME** ou un **VALET** ensuite la carte retourne automatiquement dans la "**fosse des**

carte” et compte comme une ensemble d’action, qui fait que le joueur doit jouer au tour suivant

Elle peut aussi se substituer à une carte d’**unité** sauf les **7 de chance** 🍀 qu’elle ne peut pas remplacer pour compléter une **unité** entre le 6 ♣ et le 8 ♣ d’une même **enseigne** ♥ ♦ ♣ ♠ d’où il faut obligatoirement le **7 de chance** 🍀 ♣

Par contre si le **joker** à remplacer un 5 ♠ dans une **unité** de ♠ et qui le récupère durant le cour du jeu, il pourra interchanger le le 5 ♠ dans sa main avec le **joker** sur le terrain qui ferait passer le **joker** dans la main du joueur et le 5 ♠ sur le terrain de jeu dans sa colonne de **pique** ♠ “page 8” cela compte comme une action et le joueur doit passer son tour

Elle ne peut pas remplacer un **As** des **enseignes** ♥ ♦ ♣ ♠ d’où il est impossible d’ouvrir le jeu avec cette **unité** comme le font les **As**

Le Joker ne peut pas terminer une **unité** complète en 10 pour former une **RÉVOLUTION**

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 si le Joker détruit dans une colone d’**unité** ♥ qui le 3 ♥ alors qu’elle est monté jusqu’à l’**unité** 9 ♥ le joueur ne pourra que attaquer avec son **unité de 2** ♥ sauf si la **première catégorie** d’**unité** on déjà attaqué “page 7” jusqu’à ce qu’il retrouve l’**unité de 3** ♥ de la bonne **enseigne** ♥ ♦ ♣ ♠ dans sa “Pioche propre fermé” cependant le Joker ne peut pas détruire un **As** ou un **7 de chance** 🍀 qui reste intouchable

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.

Première catégorie

As 2 et 3 attaque 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)

Par contre, le joueur ne peut effectuer qu'une seule action d'attaque dans la **première catégorie d'unité**. Exemple si un joueur attaque avec un **As** pour 1 point de dégât ou la carte deux pour de 2 points de dégât, il ne pourra plus attaquer avec la carte d'**unité** 3 et devra obligatoirement monter en **deuxième catégorie d'unité** pour attaquer de nouveau le joueur adverse ou peut décider de passer en **deuxième catégorie d'unité** pour infliger les 3 points de dégât plus tard au joueur. Une fois que la **première catégorie** attaque elle doit forcément passer à la catégorie au dessus

Les **unités** As, 2 & 3 peuvent se retrouver bloquer d'attaque si un **Roi** de la même **enseigne** que l'**unité** est déposé sur le terrain de jeu adverse








Deuxième catégorie

4, 5 et 6 peuvent attaquer l'adversaire en fonction de l'**unité** montée la plus haute



Même mécanique que pour la **première catégorie**.

Pareil que la **première catégorie** les **unités** se retrouve bloqué si un **Roi** de la même **enseigne** que l'**unité** est déposé sur le terrain de jeu adverse

Dernière catégorie spécial





8 et 9 permet d'attaquer directement en fonction de leur propre valeur d'**unité** les **point de vie**  si les **unité** sont montée jusqu'à 6 plus la bonne carte **7 de chance**  sortie avec sa bonne **enseigne**     ou elle permet de détruire un **roi** qui protège les **points de vie**  directement de la bonne **enseigne** ou un **Valet** qui attaque les **unités** de la bonne **enseigne**






Le joueur a 3 possibilités de jeu.



1. Attaqué avec le 8 ou 9 où même si possible l'un après l'autre les **point de vie**  de son adversaire ce qui effectue une action pour chacune des deux unités, il faudra forcément terminer avec l'unité de 10 pour réaliser une RÉVOLUTION si l'adversaire possède beaucoup de **point de vie** 
2. Soit attaqué un **roi** ou un **valet** où bien les deux si les conditions sont favorables pour le faire dans une partie, qui ayant déjà fait une action chacune le joueur devra

forcément terminer avec une **RÉVOLUTION**, vu que les unités 8 & 9 ne possèdent plus d'action de jeu

3. Ou monter toutes les unités jusqu'à 10 si les conditions sont favorables pour effectuer un **RÉVOLUTION Parfaite**





Si l'**unité** 8 ou 9 décide de détruire une **tête de jeu** ou infligé des dégâts, vous pouvez quand même attaquer avec la tour suivante avec les **unités** As 2 ou 3 si elle n'en a jamais effectué d'action pendant leur **première phase** de tour ou les 4, 5 ou 6 si elle n'en a jamais effectué d'action pendant leur **seconde phase** de leur **enseigne**     de jeu

Le **7 de chance**  ne permet pas d'attaquer, car elle ouvre juste le jeu pour commencer avec n'importe quelle carte d'As d'**enseigne**     ou d'une **tête de jeu**

Si cela est une **tête de jeu** qui est joué le **7 de chance**  retourne automatiquement dans la fosse des cartes du joueur et il faut à nouveau rejouer obligatoirement un **7 de chance**  ou un **JOKER** pour ressortir du jeu

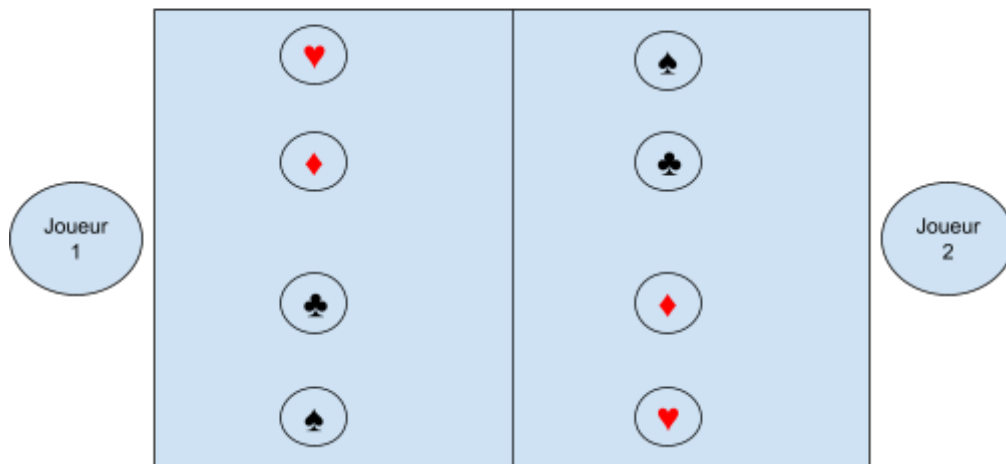
Le jeu demande de la réflexion, et de la génération de hasard. Il faut surtout retenir certaines informations pour ne pas perdre le déroulement du jeu "Le nombre de points de vie qu'on possède ou celui de son adversaire ou le nombre de cartes qui ont déjà attaqué. Il faut noter les points de vie pour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

Le terrain de jeu

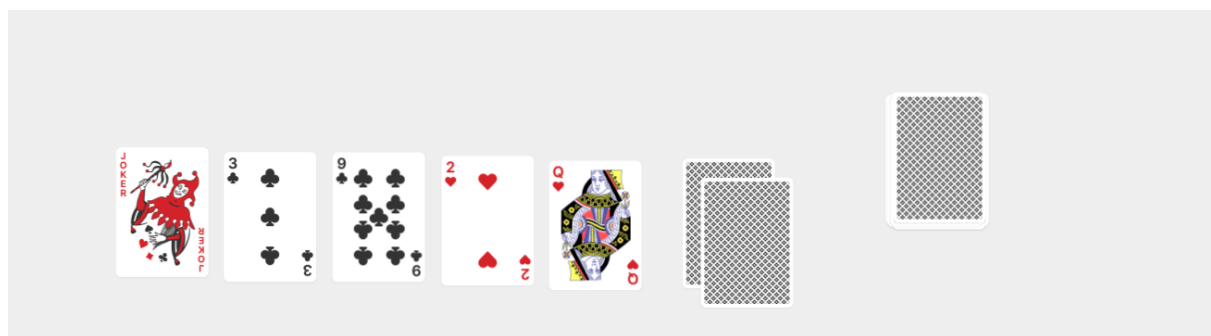
La surface de jeu est divisée en deux parties où chaque joueur possède 4 colonnes qui représentent un emplacement par enseigne    

Les joueurs jouent sur 4 zones de colonne d'**enseigne** sur le terrain de jeu

La colonne des **enseignes** représente la zone de jeu avec les **unités** en bas et les **têtes de jeu** en haut





Le début de jeu & d'une main





Chaque joueur commence la partie en piochant 7 cartes d'où il met 2 cartes en réserve pour conserver 5 cartes dans sa main qui vient de son deck

Voilà un début de main d'un joueur.







Analyse : le joueur possède deux cartes en réserve fermé un 5  6  . Et dans la main du joueur il possède les 5 cartes visible en exemple

Solution de jeu : Le joueur à son tour possède que deux solution possible

Jouer le **joker** pour activer la **dame**  et se donner **2 points de vie**  Le joueur passera de (de 10 au départ) à 12. Et les 2 cartes retourneront automatiquement dans la "**fosse des cartes**" et pourront récupérer les 2 cartes jouer au tour suivant.

La partie de terrain d'un joueur avec session de jeu avancé






Il a joué 2 cartes de **7 de chance**  d'où  &  donc il lui en reste que 2 cartes de **7 de chance**   & 

Il a un **roi**  pour se protéger des **unités**  & un **valet**  pour attaquer les **unités** 

Il possède un **joker** qui a remplacé son 3  dans la colonne d'enseigne **cœur** 

Il a monté une colonne d'**unité carreau**  jusqu'à 2

Il possède deux colonnes d'**enseignes** qui utilise dont le **cœur**  et le **carreau**  et deux colonnes de libre qui est le pique  & le trèfle 