


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 doivent 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** "page 5"


Chaque unité doit être montée en fonction de l'**enseigne** de la carte qui est **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 "**coeur**  **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 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

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 qu'on se débarrasse durant les tours pour maintenir toujours 5 cartes en main avec 2 cartes en réserve fermé

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 fosse carte pour maintenir un maximum cinq cartes dans la main et deux en réserve fermé par tour

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

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

Les joueurs on l'a possibilité de mélanger et remélanger leurs jeux autant de fois que les joueurs souhaite entre la pioche propre fermé et la fosse de carte


Les joueurs on l'a possibilité de mélanger et remélanger leurs jeux entre la pioche propre fermé et la 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

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 **7 de chance**  ou en sacrifice de **3 Unités** seulement si la carte du **Roi** est possédé dans la main du joueur.





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

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 pioche "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** seulement si la carte de la Dame est possédé dans la main du joueur


Le **7 de chance**  retourne automatiquement dans ma pioche "fosse des carte" une fois l'action effectué sur le terrain de jeu

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 l'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 peut détruire que les Unité 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

7 de chance

Pour ouvrir le jeu il faut 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** de    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 parti avec un **7 de chance** 🍀 et commencer le jeu ce qui permet d'attaquer d'un point de vie un tour sur 2

Le 7 de chance 🍀 peut être remplacer pare la bonne **enseigne** ♥ ♦ ♣ ♠ pour compléter son Unité (exemple: Si un joueur ouvre le jeu avec un **7 de chance** 🍀 ♥ et monte des **unités** d'**enseigne** ♣ jusqu'au 6, il peut être remplacer par le **7 de chance** 🍀 ♥ par un **7 de chance** 🍀 ♣ si il le possède dans sa main ou sa réserve de carte fermé)

10 REVOLUTION ♥ ♦ ♣ ♠

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 fosse des cartes

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 ça réserve de deux cartes. Ses actions envoie automatiquement la carte dans la fosse des cartes

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 monté en **unité 9** le joueur ne pourra que attaquer avec son **unité de 2** jusqu'à ce qu'il retrouve l'**unité de 3** de la bonne **enseigne** ♥ ♦ ♣ ♠ dans la pioche "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 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)







Les **unités** se retrouve bloqué si un **Roi** de la même **enseigne** que l'**unité** est déposé sur le terrain de jeu





Deuxième catégorie

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

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

Dernière catégorie

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** 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 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 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.