

Unstable Unicorns - Règles

Unstable Unicorns est un jeu de cartes de stratégie au tour par tour. La première personne avec 7 Licornes dans son écurie gagne (6 Licornes de 6-8 joueurs)

Matériel

- 114 cartes
- 13 cartes Baby Unicorn
- 8 Règles Cartes de référence

Installation

Séparez les cartes **Baby Unicorn** et les cartes de référence des autres cartes.

Mélangez les cartes restantes (y compris toutes les cartes d'extension désirées)

Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Placez la pile restante de cartes faces cachées au centre de la table : c'est le **Deck**.

Laissez de l'espace à côté du deck pour une **Discard pile** (défausse), pour les cartes sacrifiées, détruites ou défaussées.

Chaque joueur choisit une carte Baby Unicorn et la place dans sa **Stable** (écurie, aire de jeu devant chaque joueur).

Placez les cartes **Baby Unicorn** restantes dans une pile **Nursery** (nurserie). Les cartes Baby Unicorn qui ne sont pas dans l'écurie d'un joueur sont toujours remises dans la Nursery. Ils ne sont jamais ajoutés à votre main, le Deck, ou la Discard pile.

Chaque joueur peut également prendre une carte de référence.

Celui qui porte le plus de couleurs, le plus « licorne », est le premier joueur.

Règles du jeu

Le tour (**turn**) : chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour est composé de 4 phases :

1. *Phase début du tour (beginning of the turn phase)*

Si une carte dans l'écurie a un effet qui indique «**If this card is in your Stable at the beginning of your turn**», son effet est déclenché au cours de cette phase.

2. *Phase de tirage (draw phase)* : tirer une carte du **Deck**

3. *Phase d'action*

Choisissez l'une des actions suivantes :

- Jouez une carte **Unicorn** de votre main;
- Jouez une carte **Magic** de votre main;
- Jouez une carte **Downgrade** de votre main;
- Jouez une carte **Upgrade** de votre main;
- Tirez une carte du deck.

4. Phase de fin tour défaussez toutes cartes de votre main au-dessus de la limite de 7 cartes (sauf indication contraire).

Termes importants

- **Stable** : écurie, aire de jeu en face de chaque joueur, où sont placées les cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade.
- **Nursery** : pile de cartes Baby Unicorn sur la table.
- **Deck** : pile de cartes pour les tirages, qui peut inclure des cartes d'un pack d'extension.
- **Discard Pile** : défausse, pile de cartes sacrifiées, détruites ou défaussées pendant le jeu.
- **Draw** : tirez la carte supérieure du deck et ajoutez-la à votre main.
- **Discard** : (défausser) placez une carte de votre main à la défausse.

- **Sacrifice** : (sacrifier), placez une carte de votre écurie dans la défausse. (cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade).
- **Destroy** : (détruire), placez une carte de l'écurie de n'importe quel autre joueur dans la défausse. (cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade).
- **Steal** : (voler), placez une carte de l'écurie de n'importe quel autre joueur dans votre écurie.

Les types de cartes

Il ya 5 types de cartes dans le jeu.

Les cartes Unicorn ont un symbole de corne dans le coin supérieur gauche. Une Licorne reste dans l'écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite. Collectionnez les licornes dans votre écurie pour gagner le jeu.

Les cartes Magic ont un **coin vert** avec un symbole d'étoile. Ces cartes ont un effet unique. Si vous jouez une carte Magique à votre tour, placez-la immédiatement sur la défausse.

Les cartes Downgrade ont un **coin jaune** avec un symbole de flèche vers le bas. Ajoutez une carte Downgrade à l'écurie d'un autre joueur pour imposer des effets négatifs à ce joueur. (Techniquement, vous pouvez ajouter une carte Downgrade à votre propre écurie, mais vous aurez rarement envie de le faire.) Une carte Downgrade reste dans l'écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite.

Les cartes Upgrade ont un **coin orange** avec un symbole de flèche vers le haut. Ces cartes donnent des effets positifs. Vous pouvez jouer une carte Upgrade dans l'écurie de n'importe quel joueur. Une carte de mise à niveau reste dans l'écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite.

Les cartes Instant ont un **coin rouge** avec un symbole de point d'exclamation. C'est le seul type de carte qui n'a pas à jouer à votre tour. Dans ce jeu, les cartes Instant sont des cartes Neigh, qui peuvent être jouées à tout moment n'importe quel autre joueur joue une carte. N'importe quel nombre de cartes instantanées peut être combiné lors d'un seul tour.

Fin du jeu

Le premier joueur à réunir le nombre requis de licornes dans son écurie gagne. Chaque carte Unicorn compte pour une licorne (sauf indication contraire.)

- **2-5 Joueurs: 7 Licornes à gagner**
- **6-8 Joueurs: 6 Licornes à gagner.**

Si le jeu manque de cartes avant qu'un joueur atteigne un nombre gagnant de licornes dans son écurie, le joueur avec le plus de licornes gagne. Si deux joueurs ou plus sont à égalité avec le plus de licornes dans leur écurie, chaque joueur additionne le nombre de lettres au nom de toutes les cartes licorne dans son écurie. Le joueur avec le plus de lettres gagne.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité avec le plus de licornes et le plus de lettres, tout le monde perd.

Règles et clarifications avancées

Cartes dans votre main / cartes dans votre écurie

Les cartes Licorne, Upgrade et Downgrade n'ont aucun effet lorsqu'elles sont dans votre main. Leurs effets ne sont actifs que lorsqu'ils sont dans votre écurie.

Entrer et quitter votre écurie

Chaque fois que vous faites **play**, **steal**, ou **bring** une licorne dans votre écurie, cela compte comme « **entering your stable** ». Chaque fois qu'une carte licorne est sacrifiée, détruite ou volée, cela compte comme « **leaving your stable** ».

Effets obligatoires / effets facultatifs

Certains effets sont obligatoires (ex. **Discard** une carte »), tandis que d'autres sont facultatifs (« you may **Steal** a Unicorn »). Si une carte n'utilise pas le mot « **may** », vous pouvez supposer qu'elle est obligatoire. Si une carte a un effet facultatif qui indique « Si cette carte est dans votre écurie au début de votre tour », vous n'utilisez PAS cet effet si vous oubliez de l'utiliser avant de **dessiner** une carte pour votre phase de tirage. Si l'effet est obligatoire, vous devez toujours le faire si vous (ou un autre joueur) remarque que vous n'avez pas utilisé l'effet.

Effets de début de tour

Si vous avez plusieurs cartes qui indiquent « **If this card is in your Stable at the beginning of your turn** », leurs effets se produisent simultanément. Cela signifie que si une carte vous dit de terminer immédiatement votre tour après avoir utilisé l'effet, vous pouvez toujours utiliser l'autre début des effets de tour des cartes dans votre Écurie.

Effets des cartes Neigh

Les cartes **Neigh** (hennir) ne peuvent être utilisées que pour empêcher un joueur de jouer une carte de sa main. Cela signifie que vous ne pouvez pas jouer Neigh contre un effet de carte. Par exemple, si un autre joueur a déjà une carte dans sa Écurie qui indique « **If this card is in your Stable at the beginning of your turn, Destroy a Unicorn card** », vous ne pouvez pas utiliser une carte Neigh pour empêcher cet effet d'être utilisé.

Ciblage des joueurs

Les cartes utilisent une terminologie spécifique lorsqu'elles se réfèrent aux joueurs.

- **N'importe quel joueur** se réfère à n'importe quel joueur, y compris vous.
- **Un autre joueur** se réfère à n'importe quel joueur, sauf vous.
- **Chaque joueur** se réfère à chaque joueur, y compris vous.

Options : choisir des cibles pour les effets

Il existe deux styles de jeu pour le ciblage des joueurs que vous pouvez utiliser lorsque vous jouez à Unstable Unicorn :

- **Option 1 (facile)** : Lorsque vous jouez une carte avec un effet, vous devez déclarer quel joueur vous ciblez avant d'utiliser l'effet. Cela permet aux joueurs de décider s'ils veulent répondre avec une carte Neigh.
- **Option 2 (avancée)** : Lorsque vous jouez une carte avec un effet, les joueurs doivent choisir s'ils veulent utiliser une carte Neigh avant de sélectionner des cibles.

Recherche de cartes

Certains effets de carte vous permettent de rechercher une carte dans le deck ou la défausse (par exemple , « **When this card enters your Stable, you may search the deck for a Downgrade card and add it to your hand** »). Une fois que vous avez récupéré cette carte, révéler la carte que vous avez choisi à tous les autres joueurs avant de l'ajouter à votre main.

Se débarrasser des cartes Downgrades

Certains effets de carte vous permettent de supprimer spécifiquement les cartes Downgrade de votre Écurie. En outre, si l'effet d'une carte indique « **Sacrifice a card** », vous pouvez utiliser cette carte pour vous débarrasser d'un Downgrade dans votre écurie (ex. « **If this card is in your Stable at the beginning of your turn, you may Sacrifice a card, then Destroy a card** »)

Effets de carte avec plusieurs actions

Lorsqu'un effet de carte nécessite plusieurs actions, ces actions sont parfois séparées par « **then** » (alors) (ex. « **Sacrifice a Unicorn card, then Draw a card** »). Si une carte indique « **then** », vous ne pouvez effectuer la deuxième action que si vous effectuez avec succès la première action. Dans l'exemple indiqué, si vous n'avez pas de carte Licorne à sacrifier, vous ne pouvez pas tirer une carte.

Actions impossibles

Parfois, l'effet d'une carte dans votre écurie ou d'une carte jouée par n'importe quel autre joueur peut vous obliger à effectuer une action impossible. Si cette situation se produit, ne tenez pas compte de cette action.

Voici quelques mesures impossibles :

- **Discard** quand vous n'avez pas de cartes dans votre main
- **Sacrifice** une carte avec vous n'avez pas de cartes dans votre Écurie
- **Sacrifice** une carte qui ne peut pas être sacrifiée