

ODJECHANE JEDNOROŻCE™

ZASADY GRY

Tłumaczenie: Magda Gamrot

WPRAW PRZYJACIÓŁ W OSŁUPIENIE.
PORZUĆ ICH. PAMIĘTAJ,
ŻE JEDNOROŻCE NIE OCENIAJĄ.

unstableunicorns.com

unstableunicorns.com

OD CZEGO ZACZAĆ?

Wręcz każdemu z graczy po 1 karcie ze wskazówkami. Pozostałe karty ze wskazówkami schowaj do pudełka.

Pozwól każdemu z graczy wybrać kartę zrytego jednorożka i umieścić go w swojej stajni. Pozostałe jednorożki umieść w żłobku.



Potasuj karty z czarnymi rewersami i ułóż z nich talię. Jeśli kręcą Cię bardziej kształtne talie, dodaj karty z dowolnych dodatków.

Rozdaj każdemu z graczy po 5 kart. Zaczyna gracz, który jest najbardziej napalony – jak to ocenicie, to już Wasza broszka.

JAK GRAĆ?

TURA

Tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każda z tur składa się z 4 faz.

Rozpoczęcie tury Jeśli w Twojej stajni znajduje się karta, której efekt rozpoczyna się od słów: „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku Twojej tury...”, to aktywuje się właśnie w tym momencie. Jeśli przejdziesz do fazy dobrania karty i nie aktywujesz wcześniej efektu dodatkowego, przez resztę tury nie będzie to możliwe.


Dobranie karty DOBIERZ 1 kartę z talii.


Faza akcji Zagraj kartę z ręki albo DOBIERZ 1 dodatkową kartę z talii.


Koniec tury ODRZUĆ tyle kart, by mieć ich na ręce maksymalnie 7 (chyba że napisano inaczej).


KARTY


W grze występuje 5 rodzajów kart.

 **Karty ripost** możesz zagrać po tym, jak któryś z graczy zagra swoją kartę (chyba że napisano inaczej). Możesz nawet zagrać kartę riposty w odpowiedzi na inną ripostę (nawet jeśli wykorzystałeś już swój ruch w danej turze!). Podczas 1 tury może zostać zagrana dowolna liczba kart ripost.

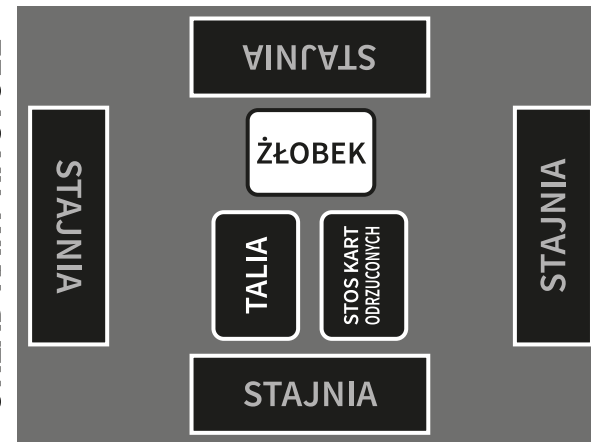
 **Karty ulepszeń** zapewniają pozytywne efekty. Możesz zagrać kartę ulepszenia w stajni dowolnego gracza. Efekt karty ulepszenia w Twojej stajni obejmie tylko ją (chyba że napisano inaczej).

 **Karty kar** przynoszą negatywne efekty. Możesz zagrać kartę kary w stajni dowolnego gracza. Efekt karty kary w Twojej stajni obejmie tylko ją (chyba że napisano inaczej).

 **Karty magii** zapewniają jednorazowe efekty. Karta magii aktywuje się w momencie zagrania. Następnie należy ją odrzucić.

 **Karty jednorożców** możesz zagrać w stajni dowolnego gracza. Istnieją 3 podtypy kart jednorożców:

UKŁAD KART NA STOLE



UKŁAD KART W STAJNI



POJĘCIA

Poniżej znajduje się lista pojęć pojawiających się w grze.

Przygotowanie do gry

Stajnia – obszar, w którym zagrywasz karty jednorożców, karty ulepszeń i karty kar.

Żłobek – obszar, w którym znajdują się karty jednorożców nieumieszczone dotąd w stajni żadnego z graczy.

Talia – stos kart z czarnymi rewersami, które gracze DOBIERAJĄ w czasie gry. Mogą się w niej znaleźć również karty z dowolnych dodatków.

Stos kart odrzuconych – stos kart z czarnymi rewersami, które zostały poświęcone, zniszczone albo odrzucone w czasie gry. Niektóre karty mogą się znaleźć na tym stosie, ponieważ są gównie warte.

Działania


POŚWIĘCENIE – umieść kartę ze swojej stajni na stosie kart odrzuconych.


NISZCZENIE – umieść kartę ze stajni innego gracza na stosie kart odrzuconych.


KRADZIEŻ – umieść kartę ze stajni innego gracza we własnej stajni, bo przecież masz wywalone na cudzą własność.

ODRZUCENIE – umieść kartę ze swojej ręki na stosie kart odrzuconych.

DOBRANIE – weź wierzchnią kartę z talii na rękę.

 **Karty jednorożków.** Jednorożki mogą się dostać do stajni wyłącznie przez żłobek. Nie należy ich umieszczać w talii ani na stosie kart odrzuconych, a gracz nie może ich mieć na ręce.

 **Karty zwyczajnych jednorożców.** Takie tam zwykłe jednorożce. Nie zapewniają żadnych efektów, ale być może zajmą ważne miejsce w Twoim serduszkach.

 **Karty magicznych jednorożców.** Te jednorożce zapewniają specjalne efekty. Niektóre wymagają aktywowania, inne mają stałe efekty.



SZCZEGÓŁY

Faza akcji

Podczas swojej fazy akcji możesz wykonać 1 z poniższych działań (chyba że napisano inaczej):

- zagrać kartę ulepszenia,
- zagrać kartę kary,
- zagrać kartę magii,
- zagrać kartę jednoroźca

ALBO DOBRAĆ kartę.

Stajnie i efekty

Efekty kart jednoroźców, ulepszeń i kar nie działają, gdy te karty znajdują się na ręce gracza. Aktywują się dopiero w momencie, w którym zostają umieszczone w stajni.

Efekty wymagające aktywowania i efekty stałe

Niektóre efekty mogą zostać aktywowane tylko wtedy, gdy zostaną spełnione odpowiednie warunki. Takie efekty zawsze są poprzedzone słowami „jeśli” albo „gdy”.

Niektóre efekty wymagające aktywowania są przymusowe (np. „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku tury, ODRZUĆ wybraną kartę”), inne zaś są opcjonalne („Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku tury, możesz UKRAŚĆ dowolną kartę jednoroźca”).

Każdy efekt na karcie ulepszenia, kary czy jednoroźca, który nie wymaga aktywowania, należy uznać za efekt stały. Stały efekt karty jest aktywny, dopóki karta znajduje się w stajni (chyba że napisano inaczej).

Wybieranie graczy dotkniętych przez efekt karty

Karty operują precyzyjną terminologią w odniesieniu do graczy.

Dowolny gracz to dosłownie dowolny z graczy – Ty również.

Dowolny inny gracz to dowolny z graczy oprócz Ciebie.

Wszyscy gracze to dosłownie wszyscy gracze – Ty również.

Wszyscy inni gracze to wszyscy gracze oprócz Ciebie.

Dowolna liczba graczy to tylu graczy, ilu wybierzesz, ale nie możesz wybrać siebie.

Najtwardszy gracz to ten z graczy, który nie jest miękka fają.



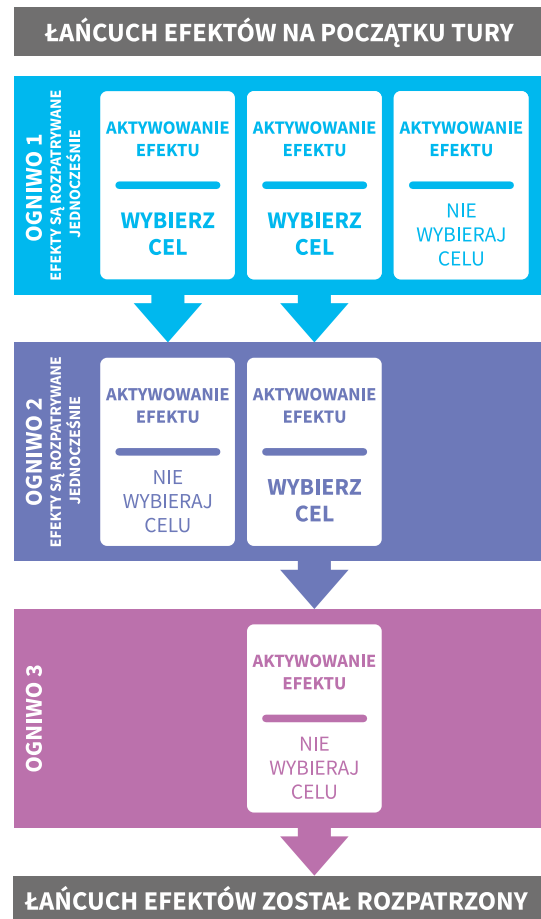
Kolejność rozpatrywania efektów: łańcuch efektów

Czasami efekt jednej karty aktywuje efekt innej karty. W takim przypadku każdy z nich jest traktowany jak ogniwo w łańcuchu efektów – takiego łańcucha nie kupisz w sex shopie. Musisz najpierw rozpatrzyć efekt pierwszego ogniwa, by móc przystąpić do kolejnego. Należy rozpatrzyć wszystkie efekty z danego łańcucha, zanim wznowicie rozgrywkę.

Zdarza się, że kilka efektów aktywuje się w tym samym momencie – na przykład na początku tury. W takim przypadku wszystkie te efekty uznaje się za 1 ogniwo w łańcuchu. Wszystkie karty, które mają zostać celami tych efektów, należy wybrać przed rozpatrzeniem ogniwa. Jeśli któryś z tych efektów aktywuje efekt innej karty, należy ją potraktować jak kolejne ogniwo w łańcuchu.

1 karta nie może być celem więcej niż 1 z kilku aktywowanych efektów w ramach 1 ogniwa. Możesz aktywować tylko tyle efektów kart, ile kart może zostać ich celem w danym momencie. Zanim przystąpisz do wybrania kart, które dotkną efekty opcjonalne, musisz wybrać cele przymusowych efektów.

Łańcuch efektów musi zostać rozpatrzony do końca, zanim któryś z graczy zostanie zwycięzcą. Porąbane, co nie?



Efekty kart wymagające kilku działań

Gdy efekt karty wymaga od gracza wykonania kilku działań, bywają podzielone wyrazami „i” oraz „następnie” albo frazą „jeśli to zrobisz”. Rozpatrując efekty, musisz wykonać te działania w kolejności, w jakiej zostały wymienione na karcie.

Jeśli na karcie napisano „i”, musisz wykonać oba działania.

Jeśli na karcie napisano „następnie”, możesz wykonać drugie działanie dopiero po skutecznym wypełnieniu pierwszej części polecenia.

Jeśli na karcie napisano „jeśli to zrobisz”, możesz wykonać drugie działanie pod warunkiem, że zdecydujesz się wypełnić pierwszą część polecenia.

Niewykonalne działania

Jeśli masz na ręce kartę, która wymaga od Ciebie wykonania niewykonalnego działania, nie możesz jej zagrać. Czasami jednak efekt karty w Twojej stajni lub karty zagranej przez innego gracza wymaga od Ciebie wykonania niewykonalnego działania. Zignoruj takie polecenie. Przykłady niewykonalnych działań:

- **ODRZUCENIE**, gdy nie masz na ręce żadnej karty.
- **POŚWIĘCENIE**, gdy nie masz w stajni żadnej karty.
- **SEKS ORALNY Z SAMYM SOBĄ**, gdy masz wszystkie zebra.

Zagrywanie a umieszczanie bezpośrednio w swojej stajni

Polecenie „zagraj” odnosi się do zagrywania karty z ręki podczas fazy akcji albo zagrywania karty riposty w dowolnym momencie. Jeśli „umieszczasz kartę bezpośrednio w swojej stajni”, to jej nie „zagrywasz”. To oznacza, że żadna karta umieszczona bezpośrednio w stajni nie może zostać zablokowana przez RzeNIE.

Odporność

Niektóre karty są odporne na pewne działania. Na karty można wpływać bezpośrednio albo pośrednio. Bezpośrednie efekty są wymierzone w pojedyncze karty albo w grupy kart. Pośrednie efekty wymagają, by gracz wybrał kartę dotkniętą przez dany efekt albo wykonał działanie, które na nią wpłynie. Jeśli na karcie jest napisane „nie może zostać poddana żadnym efektem”, to jest odporna na bezpośrednie i pośrednie efekty.

Losowanie a wybieranie

Gdy „losujesz” kartę, nie możesz jej wcześniej podejrzeć. Jeśli jednak wolno Ci „wybrać” kartę, możesz najpierw przyjrzeć się swoim opcjom i wybrać tę, która Ci się najbardziej podoba.

Szukanie kart

Efekty niektórych kart pozwalają przejrzeć talię albo stos kart odrzuconych w poszukiwaniu karty (np. „Gdy ta karta trafi do Twojej stajni, możesz przeszukać talię, wybrać kartę kary i wziąć ją na rękę”). Jeśli znajdziesz odpowiednią kartę, musisz pokazać ją pozostałym graczom, zanim weźmiesz ją na rękę.

JAK WYGRAĆ?

Wygrywa osoba, która jako pierwsza umieści w stajni wymaganą liczbę jednoroźców. Każda karta jednoroźca jest warta 1 jednoroźca (chyba że napisano inaczej). Jeśli któryś z graczy osiągnie wskazany wynik podczas rozpatrywania łańcucha efektów, nie zostanie uznany za zwycięzcę, dopóki wszystkie ogniwa nie zostaną rozpatrzone.

2*–5 graczy: 7 jednoroźców, by wygrać.

6–8 graczy: 6 jednoroźców, by wygrać.

Jeśli talia się wyczerpie, zanim któryś z graczy umieści wymaganą liczbę jednoroźców w swojej stajni, wygrywa gracz, w którego stajni jest ich najwięcej.

W przypadku remisu każdy z remisujących graczy podlicza litery w nazwach kart jednoroźców w swojej stajni. Wygrywa gracz, który zdobył karty z większą liczbą liter. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wszyscy przegrywają.

* Jeszcze dokładniejsze instrukcje, a także zasady gry dla 1 i 2 graczy znajdziesz na stronie: www.UnstableUnicorns.com

ROZGRYWKA Z PROCENTAMI

- Za każdym razem, gdy Twoja karta jednoroźca zostanie poświęcona albo zniszczona, pijesz.
- Jeśli zapomnisz DOBRAĆ kartę przed swoją fazą akcji, pijesz.
- Jeśli podczas tej samej tury zostaną zagrane co najmniej 3 karty RzeNIE, ten z Was, którego karta wygrała, może wybrać osobę, która musi się napić.
- Każdy z graczy może raz w czasie rozgrywki w dowolnym momencie ODRZUCIĆ wszystkie karty, które ma na ręce, i DOBRAĆ taką samą liczbę kart. Gdy to zrobi, musi natychmiast wypić całą zawartość swojej szklanki.
- Masz pomysł na własne zasady? Nie krępuj się!

PODEJMUJ SŁUSZNE DECYZJE. PIJ ODPOWIEDZIALNIE.

ROZGRYWKA Z ROZBIERANIEM

- Za każdym razem, gdy ODRZUCASZ kartę, zrzucasz coś z siebie.
- Jeśli w Twojej stajni znajdzie się karta kary, zrzuc coś z siebie.
- Jeśli w Twojej stajni znajdzie się karta nagrody, załóż coś na siebie.
- Każdy z graczy może raz w czasie rozgrywki w dowolnym momencie ODRZUCIĆ wszystkie karty, które ma na ręce, i DOBRAĆ taką samą liczbę kart. Gdy to zrobi, musi natychmiast zdjąć bieliznę i założyć ją sobie na głowę.
- Masz pomysł na własne zasady? Nie krępuj się!

PODEJMUJ SŁUSZNE DECYZJE. ROZBIERAJ SIĘ ODPOWIEDZIALNIE.