

UNSTABLE UNICORNS

A Card Game

SEE HOW UNSTABLE YOUR FRIENDSHIPS REALLY ARE.

1.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по одной Справочной карте. Оставшиеся Справочные карты поместите обратно в коробку.

Каждому игроку разрешается выбрать своего любимца из стопки карт с Малышами Единорогами и затем поместить ее в свою «Конюшню».

Все оставшиеся карты с Малышами Единорогами положите в отдельную колоду карт, называемую «Питомник».



Составьте колоду из карт с черными рубашками (включая все дополнительные карты, которые вы хотите использовать в игре) и перетасуйте её, затем раздайте каждому игроку по 5 карт.

Тот участник, у которого больше всего цветов в одежде, будет Сверх-Единорогом и, следовательно, ходить будет первым!



КАК ИГРАТЬ

Игроки ходят по часовой стрелке. Каждый ход состоит из четырех фаз:

Начало хода: Если в вашей «Конюшне» есть карта, на которой утверждается следующее «Если эта карта в вашей Конюшне в начале вашего хода, то...», она должна быть приведена в действие сразу, но если вы перешли к фазе «Вытяните карту» без ее использования, то она теряет силу и не используется в течение этого хода.

Вытяните карту: ВЫТЯНИТЕ одну карту из колоды игровых карт.

Действуйте: сыграйте одной из карт, которые находятся у вас на руках, или ВЫТЯНИТЕ еще одну дополнительную карту из колоды игровых карт.

Окончание хода: СБРАСЫВАЙТЕ КАРТЫ до тех пор, пока количество карт у вас на руках не станет меньше установленного ограничения – 7 карт (если иное не определено).

РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ НА СТОЛЕ



РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ НА СТОЛЕ



ТЕРМИНЫ

Ниже приведен список определенных терминов, которые необходимо знать во время игры:

Термины, обозначающие расположение карт:

Конюшня: место, где вы играете картами с Единорогами, Усиливающими и Ослабляющими картами.

Питомник: место, где хранятся карты с Малышами Единорогами, исключая те, которые находятся в «Конюшне» каждого игрока.

Колода игровых карт: стопка карт с черной рубашкой, из которой игроки **ВЫТЯГИВАЮТ** себе карты в течение игры. Колода может включать черно-рубашечные карты из других дополнений к игре.

Колода Сброса: стопка карт с черной рубашкой, которые были пожертвованы, уничтожены или сброшены во время игры. Кроме того, некоторые карточные эффекты требуют перевода карт в колоду Сброса.

Термины, обозначающие действия:

ПОЖЕРТВУЙТЕ: Возьмите карту из своей «Конюшни» и отправьте ее в колоду Сброса.

УНИЧТОЖЬТЕ: Возьмите карту из «Конюшни» любого игрока и отправьте ее в колоду Сброса.

УКРАДИТЕ: Переместите одну карту из «Конюшни» любого игрока в свою «Конюшню».

СБРОСЬТЕ: Отправьте карту с рук в колоду Сброса.

ВЫТЯНИТЕ: Вытяните карту с верхушки колоды игровых карт и добавьте ее к своим картам на руках.

ВИДЫ КАРТ

В игре есть 5 видов карт.



Мгновенные карты могут быть сыграны в любое время и любым игроком (если иное не установлено). Если Мгновенная карта сыграна в ответ на вашу карту, вы можете ответить вашей Мгновенной картой (несмотря на то, что вы уже завершили третью фазу вашего хода). Любое количество Мгновенных карт может быть задействовано в течение одного хода.



Усиливающие карты производят положительный эффект. Вы можете играть Усиливающими картами в любой Конюшне любого игрока. Усиливающие карты в вашей Конюшне действуют только в ней (если иное не оговорено).



Ослабляющие карты производят негативный эффект. Вы можете играть Ослабляющими картами в любой Конюшне любого игрока. Ослабляющие карты в вашей Конюшне действуют только в ней (если иное не оговорено).



Магические карты производят единовременный эффект. Когда вы играете Магической картой, она сразу проявляет свою силу, а затем отправляется в колоду Сброса.



Карты с Единорогами. Вы можете играть картами с Единорогами в любой Конюшне у любого игрока. Всего есть три подвида карт с Единорогами:



Карты с Малышами Единорогами - это те карты с Единорогами, которые помещаются в вашу Конюшню из Питомника. Они никогда не добавляются в колоду игровых карт, в карты, которые на руках у игроков, или в колоду Сброса.



Карты с Обычными Единорогами - это те карты, которые не производят никакого эффекта, но могут занять особое местечко в вашем сердце.



Карты с Магическими Единорогами - это те карты с Единорогами, которые проявляют эффекты. Некоторые эффекты являются иницированными, а некоторые - постоянными.



ОСОБЕННОСТИ

Третья фаза «Действуйте»:

Во время третьей фазы вы можете совершить одно из следующих действий:

- Сыграть Усиливающей картой
- Сыграть Ослабляющей картой
- Сыграть Магической картой
- Сыграть картой с Единорогом

ИЛИ ВЫТЯНУТЬ еще одну карту

Конюшни и Эффекты

Карты с Единорогами, Усиливающие карты и Ослабляющие карты не имеют никакого эффекта, пока они находятся среди тех карт, которые у вас на руках. Их эффекты активизируются только тогда, когда они находятся в вашей Конюшне.

Инициированные и Постоянные Эффекты

Некоторые эффекты иницируются только при определенных условиях. Инициированные эффекты всегда предваряются такими словами, как «если» или «когда».

Некоторые инициированные эффекты являются обязательными для выполнения (например «Если эта карта находится в вашей Конюшне в начале вашего хода, СБРОСЬТЕ 1 карту»), в то время как другие карты предоставляют выбор (опциональные эффекты), например: «если эта карта находится в вашей Конюшне в начале вашего хода, вы можете УКРАСТЬ 1 карту с Единорогом».

Любой эффект на Усиливающей карте, Ослабляющей карте или карте с Единорогом, который не является инициированным эффектом, может считаться постоянным эффектом. Постоянный карточный эффект является действующим до тех пор, пока данная карта находится в Конюшне (если иное не оговорено).

Определение мишени

В картах используется специальная терминология по отношению к игрокам:

Термин «Любой игрок» относится к любому одному игроку, включая вас.

Термин «Любой другой игрок» относится к любому одному игроку, исключая вас.

Термин «Каждый игрок» относится ко всем игрокам, включая вас.

Термин «Каждый другой игрок» относится ко всем игрокам, исключая вас.

Термин «Любое количество игроков» имеет отношение к количеству игроков выбранных вами, исключая вас.

Последовательность решения задач: Цепочка Эффектов

Иногда эффект одной карты иницирует эффект другой карты. Когда такое происходит, каждый эффект считается отдельным звеном в цепи. Прежде чем перейти к следующему звену в цепочке, вы должны решить задачу первого звена. Все звенья в цепочке должны быть решены до продолжения игры.

Иногда многочисленные эффекты можно иницировать одновременно, например, во время первой фазы «Начало Хода», и они будут считаться одним звеном в цепи эффектов. Любая мишень этих эффектов должна быть выбрана до того, как данное звено в цепи эффектов будет решено. Если какой-либо из этих эффектов иницирует эффект другой карты, то к цепи эффектов добавляется еще одно звено.

Если многочисленные иницированные эффекты требуют мишень, то одна и та же карта не может быть выбрана в одном и том же звене. Если у игрока недостаточно карт для выбора его как мишени, то вы можете иницировать столько эффектов, сколько у вас имеется на выбор. Вы сначала должны выбрать мишени для обязательных эффектов перед выбором мишеней для опциональных эффектов.



НАЧАЛО ЦЕПИ ЭФФЕКТОВ



ЦЕПОЧКА ЭФФЕКТОВ ЗАВЕРШЕНА

Карточные эффекты с многократными действиями

Когда эффект карты требует многократных действий, то перечисление этих действий иногда разделяется союзом «и», наречием «затем» или условием «если вы сделаете». Когда применяете эффекты карт, всегда выполняйте многократные действия в том порядке, в котором они перечисляются на карте.

Если на карте написано «и», тогда вы должны выполнить оба действия.

Если на карте написано «затем», то вы можете исполнить второе действие только в том случае, если успешно исполнили первое.

Если на карте написано «если вы сделаете», то выполняйте второе действие только в том случае, если вы выбрали для исполнения первое действие.

Невозможные действия:

Если у вас на руках есть карта, которая требует выполнения неосуществимого действия, то вы можете не играть ее. Однако иногда эффект карты в вашей конюшне или карты, сыгранной другим игроком, может потребовать от вас выполнить невозможное действие. Если так случилось, игнорируйте это действие. Ниже приведены некоторые из невозможных действий:

СБРОСЬТЕ карту, когда у вас нет карт на руках

ПОЖЕРТВУЙТЕ карту, когда у вас нет карт в Конюшне

ПОЖЕРТВУЙТЕ карту, которая не может быть пожертвована

Играйте картой / Поместите карту в свою Конюшню

«Играйте картой» относится к тому, что вы можете сыграть одной из карт, которые находятся у вас на руках во время фазы «Действуйте» или сыграть Мгновенной картой, которая может быть сыграна в любое время вне вашего хода. Если вы положили (помещаете) карту прямо в вашу Конюшню, вы не «играете» этой картой. Это означает, что любая карта, помещенная сразу в вашу Конюшню, не может быть остановлена Мгновенной картой.

Иммунитет

Карты могут быть «подвержены воздействию» прямо или косвенно. Некоторые карты определяют, что они не могут быть подвержены воздействию по определенным причинам. Прямые эффекты выбирают карту индивидуально или как часть группы. Если на карте указано следующее: «эта карта не может быть подвержена эффектам карт», то это означает, что она неуязвима как к прямым, так и косвенным эффектам.

Вытяните / Выберите

Когда вы «вытягиваете» карту, то вы должны сделать это наугад. Когда вы «выбираете» карту, то вы можете сравнить все варианты и выбрать ту, которая вам больше всего нужна.

Поиск карт

Некоторые эффекты карт позволяют вам искать карту в колоде Сброса (к примеру, если вам попала карта, утверждающая следующее «Когда эта карта кладется в вашу Конюшню, вы можете поискать Ослабляющую карту в колоде игральных карт и добавить ее к тем, которые у вас на руках»). Как только вы нашли эту карту, вы должны показать ее каждому игроку до добавления к тем картам, которые у вас на руках.

КАК ВЫИГРАТЬ

Первый, кто наберет требуемое количество Единорогов в своей Конюшне, тот и выиграет. Каждая карта Единорог считается за одного Единорога (если иное не оговорено). Если игрок набирает требуемое количество Единорогов, в то время пока цепь эффектов активна, этот игрок не может быть объявлен победителем до тех пор, пока все звенья в цепи не будут решены.

При участии 2⁺-5 игроков, чтобы выиграть, нужно собрать 7 Единорогов

При участии 6-8 игроков, чтобы выиграть, нужно собрать 6 Единорогов

Если в колоде заканчиваются карты до того, как кто-либо из игроков наберет требуемое количество Единорогов в своей Конюшне, то победителем считается игрок с самым большим количеством Единорогов.

Если у двух игроков и более одинаковое количество Единорогов в их Конюшнях, то каждый игрок, который сыграл вничью, должен подсчитать количество букв в названии всех карт с Единорогами, которые находятся у него в Конюшне. Игрок с наибольшим количеством букв выигрывает. Если оба или более игроков сравняли счета в количестве Единорогов и букв, то в таком случае нет победителя – все проиграло.

**Если остались вопросы или хотите скачать правила для игры вдвоем, то посетите наш сайт: UnstableUnicorns.com*

