

CREA UN ESERCITO DI UNICORNI.
 TRADISCI I TUOI AMICI.
 SONO GLI UNICORNI I TUOI AMICI ADESSO.

UNSTABLE UNICORNS™

REGOLAMENTO

2ª EDIZIONE

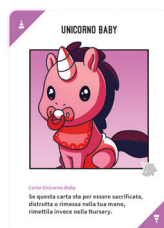
Unstable Unicorns è un gioco di carte strategico a turni sulle due cose che tutti amano: gli Unicorni e la Distruzione. Vince il primo giocatore che possiede 7 Unicorni nella propria Stalla!*

*Nelle partite a 6-8 giocatori sono necessari solo 6 Unicorni per vincere.

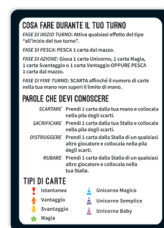
CONTENUTO



114 carte con retro nero



13 carte Unicorno Baby



8 carte riassuntive delle regole

COME INIZIARE

Per iniziare, separate le carte Unicorno Baby e le carte riassuntive delle regole dalle carte con il retro nero presenti nella scatola. Mescolate le carte con il retro nero (incluse le carte con il retro nero di qualunque espansione vogliate usare), poi distribuite 5 carte a ogni giocatore. Collocate le carte rimanenti a faccia in giù al centro del tavolo: questo sarà il vostro **mazzo**. Lasciate spazio accanto al mazzo per una **pila degli scarti**, dove collegherete le carte che sono state sacrificate, distrutte o scartate durante la partita.

Ogni giocatore deve scegliere 1 carta Unicorno Baby e collocarla nella propria **Stalla**, ovvero l'area di gioco davanti a sé. Collocate sul tavolo le carte Unicorno Baby rimanenti in un mazzo, questo mazzo sarà la **Nursery**. Le carte Unicorno Baby che non si trovano nella Stalla di un giocatore vanno sempre ricollocate nella Nursery. Non vanno mai aggiunte alla mano di un giocatore, al mazzo o alla pila degli scarti.



Ogni giocatore può prendere anche 1 carta riassuntiva delle regole.

Adesso potete cominciare a giocare! Il giocatore che indossa più colori è ovviamente il più unicorni di tutti, quindi inizierà per primo.

COME SI GIOCA

IL TURNO

I giocatori svolgono i loro turni in senso orario intorno al tavolo. Ogni turno è composto da 4 fasi.

Fase di Inizio Turno:

Se un giocatore ha nella propria Stalla una carta con un effetto che dice "Se questa carta è nella tua Stalla all'inizio del tuo turno", il suo effetto si attiva durante questa fase.

Fase di Pesca:

PESCARRE 1 carta dal mazzo.

Fase di Azione:

Effettuare 1 delle seguenti azioni:

- Giocare 1 carta **Unicorni** dalla propria mano;
- Giocare 1 carta **Magia** dalla propria mano;
- Giocare 1 carta **Svantaggio** dalla propria mano;
- Giocare 1 carta **Vantaggio** dalla propria mano;
- **PESCARRE** 1 carta dal mazzo.

Fase di Fine Turno:

SCARTARE carte affinché il numero di carte nella propria mano non superi il limite di mano. Il limite di mano è di 7 carte (salvo diversamente indicato).

TERMINI IMPORTANTI

Di seguito, il significato di alcuni termini della preparazione che sono stati già nominati in precedenza:

Stalla: L'area di gioco davanti al giocatore in cui vengono giocate le carte Unicorni, Vantaggio e Svantaggio.

Nursery: Il mazzo di carte Unicorni Baby sul tavolo.

Mazzo: Il mazzo di carte con il retro nero da cui i giocatori **PESCANO** durante la partita. Può includere le carte con il retro nero di qualunque espansione.

Pila degli Scarti: La pila di carte con il retro nero che sono state sacrificate, distrutte o scartate durante la partita.

In aggiunta, ecco alcuni termini comuni che troverete sugli effetti delle carte:

PESCARRE: Il giocatore prende la carta in cima al mazzo e la aggiunge alla propria mano.

SCARTARE: Il giocatore prende 1 carta dalla propria mano e la colloca nella pila degli scarti.

SACRIFICARE: Il giocatore prende 1 carta dalla propria Stalla e la colloca nella pila degli scarti. Questo termine viene usato per le carte Unicorni, per le carte Vantaggio e per le carte Svantaggio.

DISTRUGGERE: Il giocatore prende 1 carta dalla Stalla di un qualsiasi altro giocatore e la colloca nella pila degli scarti. Questo termine viene usato per le carte Unicorni, per le carte Vantaggio e per le carte Svantaggio.

RUBARE: Il giocatore prende 1 carta dalla Stalla di un qualsiasi altro giocatore e la colloca nella propria Stalla.

TIPI DI CARTE

In questo gioco ci sono 5 tipi di carte.



Le **carte Unicorni** hanno il simbolo di un corno nell'angolo in alto a sinistra. Una carta Unicorni rimane nella Stalla di un giocatore finché non viene sacrificata o distrutta. Aggiungete Unicorni alla vostra Stalla per vincere la partita!

Ci sono 3 varietà di carte Unicorni:



Le carte **Unicorni Baby** hanno un angolo viola. Ogni giocatore inizia la partita con 1 carta Unicorni Baby. Dato che le carte Unicorni Baby vengono tenute nella Nursery e non si trovano mai nella mano di un giocatore, l'unico modo per aggiungere altre carte Unicorni Baby alla propria Stalla è attraverso l'effetto speciale di un'altra carta.



Le carte **Unicorni Semplice** hanno un angolo blu. Non hanno alcun effetto, ma potrebbero occupare un posto speciale nel cuore di ogni giocatore.



Le carte **Unicorni Magico** hanno un angolo azzurro. Ogni carta Unicorni Magico ha un effetto che può dare un beneficio al giocatore durante la partita.



Le carte **Magia** hanno un angolo verde con il simbolo di una stella. L'effetto di queste carte vale soltanto 1 volta; se si gioca una carta Magia nel proprio turno, bisogna collocarla immediatamente nella pila degli scarti.



Le carte **Svantaggio** hanno un angolo giallo con il simbolo di una freccia rivolta verso il basso. Si aggiunge una carta Svantaggio alla Stalla di un altro giocatore per imporre effetti negativi a quel giocatore. (Tecnicamente, è possibile aggiungere una carta Svantaggio alla propria Stalla, ma è difficile che lo si voglia fare.) Una carta Svantaggio rimane nella Stalla di un giocatore finché non viene sacrificata o distrutta.



Le carte **Vantaggio** hanno un angolo arancione con il simbolo di una freccia rivolta verso l'alto. Queste carte garantiscono effetti positivi. Si può giocare una carta Vantaggio nella Stalla di un qualsiasi giocatore. Una carta Vantaggio rimane nella Stalla di un giocatore finché non viene sacrificata o distrutta.



Le carte **Istantanee** hanno un angolo rosso con il simbolo di un punto esclamativo. Questo è l'unico tipo di carta che non deve essere necessariamente giocato durante il proprio turno. In questo mazzo le carte Istantanee sono le carte Mahiii!, che possono essere giocate in qualsiasi momento in cui un altro giocatore gioca una carta. Si può giocare un qualsiasi numero di carte Istantanee durante un singolo turno.

Il primo giocatore che possiede il numero richiesto di Unicorni nella propria Stalla vince la partita! Ogni carta Unicorno vale 1 Unicorno (salvo diversamente indicato).

*** 2 – 5 Giocatori: 7 Unicorni per vincere**
6 – 8 Giocatori: 6 Unicorni per vincere

Se il mazzo si esaurisce prima che un qualsiasi giocatore riesca a possedere il numero di Unicorni richiesto nella propria Stalla, il giocatore che ha più Unicorni vince.

Se 2 o più giocatori hanno lo stesso numero di Unicorni nella propria Stalla, ogni giocatore in parità deve contare il numero di lettere dei nomi di tutte le carte Unicorno nella propria Stalla. Il giocatore con più lettere vince.

Se 2 o più giocatori hanno lo stesso numero di Unicorni e lo stesso numero di lettere, perdono tutti. Ahia.

*Nelle partite a 2 giocatori, assicurarsi di leggere la sezione Regole per le Partite a 2 Giocatori.



Arrivati a questo punto del regolamento siete a conoscenza di tutto ciò che serve per iniziare a giocare! La seguente sezione di Regole Avanzate e Chiarimenti spiega certe interazioni che potrebbero causare confusione o fare sorgere dubbi durante la partita. Potrebbe non essere mai usata, ma non si sa mai!

Carte nella Propria Mano VS Carte nella Propria Stalla

Le carte Unicorno, Vantaggio e Svantaggio non hanno alcun effetto finché sono nella mano del giocatore. I loro effetti si attivano solo quando sono nella Stalla del giocatore.

Entrata nella Propria Stalla e Uscita dalla Propria Stalla

Ogni volta che un giocatore gioca, **RUBA** o porta 1 carta Unicorno nella propria Stalla, vale come “entrata nella propria Stalla”. Ogni volta che una carta Unicorno viene sacrificata, distrutta o rubata, vale come “uscita dalla propria Stalla”.

Effetti Obbligatori VS Effetti Facoltativi

Alcuni effetti sono obbligatori (per esempio: “**SCARTA** 1 carta”), mentre altri sono facoltativi (“puoi **RUBARE** 1 carta Unicorno”). Se una carta non usa la parola “puoi”, allora l’effetto deve essere considerato obbligatorio.

Se una carta ha un effetto facoltativo che dice “Se questa carta è nella tua Stalla all’inizio del tuo turno”, il giocatore **NON** può usare quell’effetto se si è dimenticato di usarlo prima di **PESCARRE** una carta durante la sua Fase di Pesca. Se l’effetto è obbligatorio, il giocatore deve comunque usarlo se lui stesso (o un altro giocatore) si accorge che non è stato usato.

Effetti di Inizio Turno

Se un giocatore ha più carte che dicono “Se questa carta è nella tua Stalla all’inizio del tuo turno”, i loro effetti si attivano contemporaneamente. Questo significa che se una carta dice di concludere il proprio turno subito dopo avere usato l’effetto, il giocatore può comunque usare gli altri effetti di Inizio Turno delle carte nella propria Stalla.

Effetti delle Carte Mahiii!

Le carte Mahiii! possono essere usate solo per impedire a un giocatore di giocare una carta dalla propria mano. Questo significa che un giocatore non può usare una carta Mahiii! per bloccare l’effetto di una carta. Per esempio, se un altro giocatore ha già una carta nella propria Stalla che dice “Se questa carta è nella tua Stalla all’inizio del tuo turno, **DISTRUGGI** 1 carta Unicorno”, un giocatore non può usare una carta Mahiii! per impedire a quell’effetto di essere usato.

Riferimenti ai Giocatori

Le carte usano una terminologia specifica per fare riferimento ai giocatori.

Un giocatore qualsiasi fa riferimento a un qualsiasi singolo giocatore, incluso il giocatore che possiede la carta.

Un altro giocatore fa riferimento a un qualsiasi altro singolo giocatore, escluso il giocatore che possiede la carta.

Ogni giocatore fa riferimento a tutti i giocatori, incluso il giocatore che possiede la carta.

Scelta dei Bersagli degli Effetti

Ci sono due modi per scegliere il bersaglio durante una partita a Unstable Unicorns:

Opzione 1 (facile): Quando un giocatore gioca una carta con un effetto, deve dichiarare quale giocatore/quali giocatori sceglie come bersaglio prima di usare l’effetto. Questo consente ai giocatori di decidere se vogliono rispondere con una carta Mahiii! o Giammahiii!.

Opzione 2 (difficile): Quando un giocatore gioca una carta con un effetto, gli altri giocatori devono scegliere se vogliono usare una carta Mahiii! o Giammahiii! prima che il giocatore scelga il bersaglio.

Entrambe le opzioni sono permesse, quindi i giocatori possono scegliere quale opzione seguire nella partita.

Ricerca delle Carte

Alcuni effetti delle carte consentono ai giocatori di cercare una carta nel mazzo o nella pila degli scarti (per esempio: “Quando questa carta entra nella tua Stalla, puoi cercare nel mazzo 1 carta Svantaggio e aggiungerla alla tua mano”). Una volta recuperata quella carta, il giocatore rivela la carta scelta a tutti gli altri giocatori prima di aggiungerla alla propria mano.

Liberarsi delle Carte Svantaggio

Alcuni effetti delle carte consentono ai giocatori di rimuovere specificatamente le carte Svantaggio dalla propria Stalla. Inoltre, se l’effetto di una carta dice “**SACRIFICA** 1 carta”, è possibile usare quella carta per liberarsi di una carta Svantaggio nella propria Stalla (per esempio: “Se questa carta è nella tua Stalla all’inizio del tuo turno, puoi **SACRIFICARE** 1 carta, poi **DISTRUGGI** 1 carta”).

Effetti delle Carte con Azioni Multiple

Quando l’effetto di una carta richiede azioni multiple, quelle azioni a volte sono separate da “poi” (per esempio: “**SACRIFICA** 1 carta Unicorno, poi **PESCA** 1 carta”). Se la carta dice “poi”, è possibile effettuare la seconda azione solo se la prima azione è stata effettuata con successo. Nell’esempio indicato, se il giocatore non ha una carta Unicorno da **SACRIFICARE**, non può **PESCARRE** una carta.

Azioni Impossibili

A volte l’effetto di una carta nella propria Stalla o di una carta giocata da un qualsiasi altro giocatore può richiedere di effettuare un’azione impossibile. Se dovesse presentarsi questa situazione, ignorate quell’azione. Alcune azioni impossibili sono:

SCARTARE una carta quando non si hanno carte in mano

SACRIFICARE una carta quando non si hanno carte nella propria Stalla

SACRIFICARE una carta che non può essere sacrificata

In una partita a 2 giocatori, applicate le seguenti modifiche prima di iniziare. Se ci si dimentica di farlo, la partita potrebbe risultare meno equilibrata.

Rimuovete queste carte dal mazzo e collocatele nella scatola. Non verranno usate nella versione della partita a 2 giocatori:

- **Tutte** le carte Unicorno Semplice
- Unicorno Reginetta
- Unicorno Seduttore
- Unicorno Arcobaleno
- Baby Monitor
- Rituale Sadico
- Rallentamento
- Evvahiii!
- Unicorno Mamma Oca
- Unicorno Necromante

Se si aggiungono espansioni alla partita, è possibile trovare una lista completa di tutte le carte da rimuovere durante le partite a 2 giocatori sul sito unstableunicorns.com.

Prima di mescolare il mazzo, togliete 2 carte Mahiii! e distribuitene 1 a ogni giocatore. Adesso è possibile mescolare il mazzo e distribuire 5 carte a ogni giocatore (distribuendo a ogni giocatore un totale di 6 carte per la propria mano di partenza, inclusa la carta Mahiii!).

Ora la partita può proseguire normalmente!



Per ulteriori chiarimenti sul regolamento, visitate il sito unstableunicorns.com dove troverete anche tanti altri giochi, accessori e contenuti emozionanti!