

ODJECHANE JEDNOROŻCE

ZASADY GRY

2. EDYCJA

STWÓRZ ARMIE JEDNOROŻCÓW.
ZDRADŹ PRZYJACIÓŁ.

OD DZIŚ TO JEDNOROŻCE SA TWOIMI PRZYJACIÓŁMI.

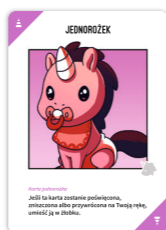
Odjechane jednorożce to strategiczna gra karciana łącząca dwie najlepsze rzeczy we wszechświecie: JEDNOROŻCE i DESTRUKCJĘ. Osoba, która jako pierwsza zapędzi 7 jednorożców do swojej stajni, wygrywa!

Chyba że gracze od 6 do 8 osób, wtedy wystarczy 6 jednorożców.

ZAWARTOŚĆ



114 kart z czarnymi rewersami



13 kart jednorożków



8 kart ze wskazówkami

OD CZEGO ZACZAĆ?

Na początek oddziel karty jednorożków i karty ze wskazówkami od kart z czarnymi rewersami. Potasuj karty z czarnymi rewersami (włączając w to karty z dowolnych dodatków) i rozdaj po 5 z nich każdemu z graczy. Pozostałe karty umieść w zakrytym stosie pośrodku stołu. To Wasza **talía**. Zostaw obok miejsce na **stos kart odrzuconych**: to tam będziecie umieszczać karty, które zostaną poświęcone, zniszczone albo odrzucone podczas gry.

Każdy gracz wybiera po karcie jednorożka i umieszcza go przed sobą w swojej **stajni**, czyli w swoim obszarze gry. Resztę jednorożków umieść w odkrytym stosie obok talii. To **żłobek**. Jednorożki, które nie znajdują się w stajniach graczy, zawsze wracają do żłobka. Nie bierze się ich na rękę, nie umieszcza w talii ani na stosie kart odrzuconych.



Każdy gracz może wziąć po karcie ze wskazówkami, aby wspomagać się skrótem zasad podczas gry.

Grę zaczyna osoba, która ma na sobie najbardziej kolorowe wdzianko, bo najbliższej jej do prawdziwego jednorożca. No, to teraz jesteście gotowi do gry!

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 zaczyna się od słów: „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku Twojej tury”, to aktywuje się właśnie w tym momencie.

Dobranie karty

DOBIERZ 1 kartę z talii.

Faza akcji

- Wykonaj 1 z poniższych akcji:
- Zagraj kartę **jednorożca** z ręki.
 - Zagraj kartę **magii** z ręki.
 - Zagraj kartę **kary** z ręki.
 - Zagraj kartę **ulepszenia** z ręki.
 - **DOBIERZ** kartę z talii.

Koniec tury

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

POJĘCIA

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

Żłobek – obszar, w którym znajdują się karty jednorożków 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 wskutek działania innych kart.

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.

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

DOBRANIE – weź wierzchnią kartę z talii na rękę.

KARTY

W grze występuje 5 rodzajów kart.



Karty jednorożców mają w lewym górnym rogu symbol rogu. Karta jednorożca pozostaje w stajni gracza, dopóki nie zostanie poświęcona albo zniszczona. Zbieraj je w stajni, aby wygrać!

3 podtypy kart jednorożców:



Karty jednorożków mają fioletowy róg karty. Każdy gracz zaczyna grę z 1 jednorożkiem. Jako że jednorożki znajdują się w żłobku, a gracz nie może ich mieć na ręce, mogą się dostać do stajni jedynie dzięki efektowi z innej karty.



Karty zwyczajnych jednorożców mają ciemnoniebieski róg karty. Nie zapewniają żadnych efektów, ale być może zajmą ważne miejsce w Twoim serduszkach.



Karty magicznych jednorożców mają błękitny róg karty. Każdy magiczny jednorożec zapewnia specjalny efekt. Niektóre wymagają aktywowania, inne mają stałe efekty.



Karty magii mają zielony róg karty z symbolem gwiazdy. Te karty zapewniają jednorazowe efekty. Jeśli zagrasz kartę magii w swojej turze, musisz ją od razu odrzucić.



Karty kar mają żółty róg karty z symbolem strzałki w dół. Zagraj kartę w stajni innego gracza, aby aktywować jej negatywny efekt. W teorii możesz też zagrać ten typ karty we własnej stajni, ale rzadko kiedy się to opłaca. Karta kary pozostaje w stajni, dopóki nie zostanie poświęcona albo zniszczona.



Karty ulepszeń mają pomarańczowy róg karty z symbolem strzałki w górę. Te karty zapewniają pozytywne efekty. Możesz zagrać kartę ulepszenia w stajni dowolnego gracza. Karta ulepszenia pozostaje w stajni, dopóki nie zostanie poświęcona albo zniszczona.



Karty ripost mają czerwony róg karty z symbolem wykrzyknika. To jedyny typ karty, który można zagrać poza swoją turą. W tej talii znajdują się karty RzeNIE i można je zagrać po tym, jak dowolny inny gracz zagra kartę. W jednej turze można zagrać dowolną liczbę kart ripost.

Wygrywa osoba, która jako pierwsza umieści w stajni wymaganą liczbę jednorożców. Każda karta jednorożca jest warta 1 jednorożca (chyba że napisano inaczej).

2*-5 graczy: 7 jednorożców, by wygrać.

6-8 graczy: 6 jednorożców, by wygrać.

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

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

* Jeśli gracie w 2 osoby, przeczytajcie sekcję o rozgrywce 2-osobowej.



Jeśli dotarłeś do tego momentu, to znasz już podstawy gry i możesz zacząć grać! W następnej sekcji znajdują się zaawansowane zasady i wyjaśnienia niektórych sytuacji, które mogą wzbudzić wątpliwość podczas gry. Możliwe, że nigdy nie będziecie ich potrzebować, ale przezorny zawsze ubezpieczony!

Karty na ręce i w stajni

Karty jednorożców, ulepszeń i kar nie są aktywne, gdy masz je na ręce. Aktywują się dopiero w stajni.

Opuszczanie i trafiać do stajni

Za każdym razem, gdy zagrasz, umieścisz albo **UKRADNIESZ** i umieścisz kartę jednorożca w stajni, jednorożec trafia do stajni. Za każdym, gdy karta jednorożca zostaje poświęcona, zniszczona albo skradziona, jednorożec opuszcza stajnię.

Efekty obowiązkowe i opcjonalne

Niektóre efekty są obowiązkowe (na przykład „**ODRZUĆ** dowolną kartę”), a inne opcjonalne („możesz **UKRAŚĆ** dowolną kartę jednorożca”). Jeśli na karcie nie ma słowa „możesz”, to możesz założyć, że efekt jest obowiązkowy.

Jeśli karta ma opcjonalny efekt, który zaczyna się od słów „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku Twojej tury”, **NIE** możesz z niego skorzystać, jeśli zapomnisz to zrobić przed **DOBRIANIEM** karty w fazie dobierania. Jeśli efekt jest obowiązkowy, musisz go rozpatrzyć, jeśli zauważysz (albo ktoś inny), że go nie rozpatrzyłeś.

Efekty początku tury

Jeśli masz kilka kart z tekstem „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku Twojej tury”, ich efekty wchodzi w życie równocześnie. To oznacza, że nawet jeśli jedna karta nakazuje natychmiastowe zakończenie tury, dalej możesz użyć kart z efektem początku tury znajdujących się w Twojej stajni.

Efekt RzeNIE

Karty RzeNIE mogą tylko powstrzymać gracza przed zagranieniem karty z ręki. Nie możesz nimi zatrzymać efektu karty. Na przykład, jeśli inny gracz ma już w stajni kartę o treści „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku Twojej tury, możesz **ZNISZCZYĆ** dowolną kartę jednorożca”, nie możesz użyć karty RzeNIE, aby zatrzymać jej efekt.

Wybieranie graczy

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.

Wybieranie graczy dotkniętych przez efekt karty

Opcja 1 (prosta). Gdy zagrasz kartę z efektem, musisz powiedzieć, kto jest Twoim celem, przed użyciem efektu. To pozwala zdecydować wybranemu graczowi, czy chce zagrać kartę RzeNIE.

Opcja 2 (zaawansowana). Gdy zagrasz kartę z efektem, każdy gracz musi zdecydować, czy chce zagrać kartę RzeNIE, zanim wybierzesz cel.

Obie opcje mają sens, więc możecie wybrać, którą z nich stosujecie podczas rozgrywki, żeby zachować konsekwencję.

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.

Pozbywanie się kart kar

Niektóre efekty pozwalają Ci usunąć karty kar z Twojej stajni. Jeśli efekt karty pozwala **POŚWIĘCIĆ** dowolną kartę, możesz jej użyć, aby pozbyć się karty kary z Twojej stajni (np. „Jeśli ta karta znajduje się w Twojej stajni na początku Twojej tury, możesz **POŚWIĘCIĆ** dowolną kartę, a następnie **ZNISZCZYĆ** dowolną kartę”).

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”. 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.
- **POŚWIĘCENIE** karty, która nie może zostać poświęcona.

Jeśli gracie w 2 osoby, dokonajcie poniższych zmian przed rozpoczęciem rozgrywki – bez nich gra może być mniej zbalansowana.

Odtóńcie do pudełka poniższe karty:

- **wszystkie** karty zwyczajnych jednorożców,
- *Królowa Jednorożce,*
- *Uwodzicielski jednorożec,*
- *Tęczorożec,*
- *Elektroniczna niania,*
- *Makabryczny rytuał,*
- *Nie tak szybko,*
- *Euforia,*
- *Mama Gąskorożka,*
- *Nekromantorożec.*

Jeśli zdecydujecie się grać z dodatkami, lista kolejnych kart, które będziecie musieli odrzucić przed rozgrywką, znajduje się na UnstableGames.com

Zanim potasujesz talię, wyciągnij z niej 2 karty RzeNIE – jedną daj swojemu przeciwnikowi, druga przypada Tobie. Teraz potasuj talię, a następnie wręcz po 5 z nich każdemu z Was (na początku gry będziecie mieć po 6 kart na ręce – licząc kartę RzeNIE).

Reszta zasad się nie zmienia. Miłej zabawy!



Więcej gier, akcesoriów i innych super rzeczy na UnstableGames.com