

UNSTABLE UNICORNS

LIVRET DE RÈGLES

2NDE ÉDITION

ENRÔLEZ UNE ARMÉE DE LICORNES.

TRAHISSEZ VOS AMIS.

LES LICORNES SONT VOS SEULES ALLIÉES.

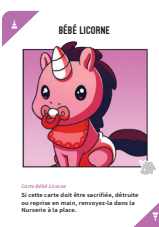
Unstable Unicorns est un jeu de cartes stratégique qui se déroule en plusieurs tours et met en scène vos deux passions : les licornes et la destruction. Le premier joueur dont l'Écurie rassemble 7 Licornes l'emporte !*

*Seules 6 Licornes sont nécessaires lors des parties de 6 à 8 joueurs.

MATÉRIEL



114 cartes
à dos noir



13 cartes
Bébé Licorne

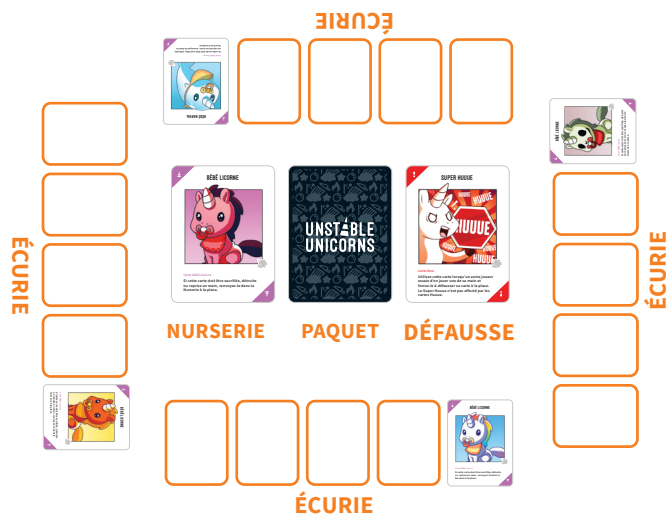


8 cartes
Aide de Jeu

PRÉPARATION

Pour commencer, séparez les cartes Bébé Licorne et Aide de Jeu de celles à dos noir. Mélangez ces dernières (en incluant les extensions que vous souhaitez utiliser), puis distribuez-en 5 à chaque joueur. Empilez les cartes restantes face cachée au centre de la table : il s'agit du **paquet**. Laissez de la place à côté pour la **défausse**, dans laquelle vous placerez les cartes sacrifiées, détruites ou défaussées tout au long de la partie.

Chaque joueur doit choisir une carte Bébé Licorne et la placer devant lui dans son **Écurie**, qui correspond à sa zone de jeu. Empilez les cartes Bébé Licorne restantes face visible sur la table : il s'agit de la **Nurserie**. Les cartes Bébé Licorne qui ne se trouvent pas dans l'Écurie d'un joueur sont toujours placées dans la Nurserie. Elles ne sont jamais ajoutées à votre main, au paquet ou à la défausse.



Chaque joueur peut également prendre une carte Aide de Jeu afin d'assimiler plus rapidement les règles.

Vous êtes prêts à jouer ! Le participant qui porte le plus de couleurs différentes est en toute logique le plus fan de licornes : il joue donc en premier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LE TOUR DE JEU

Les participants jouent à tour de rôle en sens horaire. Chaque tour est constitué de 4 phases.

Phase de Début de Tour

Si votre Écurie contient des cartes indiquant « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour », cet effet se déclenche pendant cette phase.

Phase de Pioche

PIOCHEZ 1 carte dans le paquet.

Phase d'Action

Effectuez UNE des actions suivantes :

- jouer 1 carte **Licorne** de votre main ;
- jouer 1 carte **Magie** de votre main ;
- jouer 1 carte **Attaque** de votre main ;
- jouer 1 carte **Amélioration** de votre main ;
- **PIOCHER** 1 carte dans le paquet.

Phase de Fin de Tour

DÉFAUSSEZ des cartes jusqu'à atteindre la limite de main, établie à 7 cartes (sauf indication contraire).

TERMES À CONNAÎTRE

Voici une définition des mots-clés importants, que vous avez déjà rencontrés en lisant ces règles.

Écurie : la zone de jeu devant vous, dans laquelle vous jouez vos cartes Licorne, Amélioration et Attaque.

Nurserie : la pile de cartes Bébé Licorne sur la table.

Paquet : la pile de cartes à dos noir dans laquelle les joueurs **PIOCHENT** au cours de la partie. Il peut inclure les cartes à dos noir de n'importe quelle(s) extension(s).

Défausse : la pile de cartes à dos noir qui ont été sacrifiées, détruites ou défaussées au cours de la partie.

En outre, vous rencontrerez certains des termes suivants sur les cartes :

Piocher : prenez la première carte du paquet et ajoutez-la à votre main.

Défausser : déplacez 1 carte de votre main vers la défausse.

Sacrifier : déplacez 1 carte de votre Écurie vers la défausse. Ce terme est utilisé pour les cartes Licorne, Amélioration et Attaque.

Détruire : déplacez 1 carte de l'Écurie de n'importe quel autre joueur vers la défausse. Ce terme est également utilisé pour les cartes Licorne, Amélioration et Attaque.

Voler : déplacez 1 carte de l'Écurie n'importe quel autre joueur vers la vôtre.

LES TYPES DE CARTES

Unstable Unicorns contient 5 types de cartes, différenciables par le symbole et la couleur de leur coin supérieur gauche.



Les **cartes Licorne** affichent une corne dans leur coin. Une carte Licorne reste dans l'Écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite. Amassez des Licornes dans votre Écurie pour gagner la partie !

Ces cartes peuvent être de 3 couleurs :



Les **Bébés Licornes** se distinguent par la couleur violette de leur coin. Chaque joueur débute la partie avec une carte Bébé Licorne. Comme ces cartes sont conservées dans la Nurserie et ne se retrouvent jamais dans les mains des joueurs, la seule façon d'ajouter de nouveaux Bébés Licornes dans votre Écurie est d'utiliser l'effet spécial d'une autre carte.



Les **Licornes Standards** se distinguent par la couleur indigo de leur coin. Dépourvues d'effet, elles peuvent néanmoins avoir une place spéciale dans votre cœur.



Les **Licornes Magiques** se distinguent par la couleur bleue de leur coin. Chacune d'elles dispose d'un effet qui vous donnera un avantage sur vos adversaires.



Les cartes **Magie** affichent une étoile dans leur coin vert. Elles vous font bénéficier d'un effet unique. Si vous jouez une telle carte pendant votre tour, déplacez-la immédiatement vers la défausse.



Les cartes **Attaque** affichent une flèche dirigée vers le bas dans leur coin jaune. Ajoutez une carte Attaque dans l'Écurie d'un autre joueur pour lui infliger des effets négatifs. (Vous pouvez techniquement en ajouter à votre propre Écurie, mais il est rare que ce soit utile.) Une carte Attaque reste dans l'Écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite.



Les cartes **Amélioration** affichent une flèche dirigée vers le haut dans leur coin orange. Ces cartes octroient des effets positifs. Vous pouvez les jouer dans l'Écurie de n'importe quel joueur, où elles restent jusqu'à ce qu'elles soient sacrifiées ou détruites.



Les cartes **Illico** affichent un point d'exclamation dans leur coin rouge. Il s'agit du seul type de carte que vous pouvez jouer en dehors de votre tour. Dans cette boîte de base, ce sont des cartes Huuuu qui peuvent être utilisées lorsqu'un adversaire joue une carte, et il est possible d'en enchaîner n'importe quel nombre pendant un même tour.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui accumule dans son Écurie le nombre de Licornes indiqué ci-dessous remporte la partie ! Chaque carte Licorne vaut 1 Licorne (sauf indication contraire).

***2 à 5 joueurs : 7 Licornes**
6 à 8 joueurs : 6 Licornes

Si le paquet est épuisé avant qu'un participant ait gagné la partie, c'est le joueur dont l'Écurie contient le plus de Licornes qui l'emporte.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de Licornes dans leur Écurie, chacun d'eux doit faire la somme du nombre de lettres dans le nom de toutes les cartes Licorne de son Écurie. Le joueur qui totalise le plus de lettres l'emporte.

Si l'égalité persiste, tout le monde a perdu. Dommage !

*Pour les parties à 2 joueurs, assurez-vous de prendre connaissance de la section correspondante de ce livret de règles.



Lorsque vous avez lu tout ce qui précède, vous en savez assez pour vous lancer ! La suite de ce livret contient des règles avancées, des clarifications sur certaines interactions de cartes, et les réponses à d'éventuelles questions que vous pourriez vous poser au cours de la partie. Peut-être que vous n'en aurez jamais besoin, mais n'hésitez pas à les consulter en cas de doute !

RÈGLES AVANCÉES ET CLARIFICATIONS

Cartes en main vs cartes de votre Écurie

Les cartes Licorne, Amélioration et Attaque n'ont pas d'effet tant que vous les tenez en main. Elles ne s'activent qu'une fois ajoutées à votre Écurie.

Entrer et sortir de l'Écurie

Chaque fois que vous jouez, VOLEZ ou ajoutez une Licorne à votre Écurie, considérez que la carte « entre dans votre Écurie ». Chaque fois qu'une Licorne est sacrifiée, détruite ou volée, sa carte « sort de votre Écurie ».

Effets obligatoires vs effets facultatifs

Certains effets sont obligatoires (par ex. « DÉFAUSSEZ 1 carte »), tandis que d'autres sont facultatifs (comme « vous pouvez VOLER 1 Licorne »). Si le texte d'une carte ne comprend pas le verbe « pouvoir », considérez que son effet est obligatoire.

Si une carte dispose d'un effet facultatif indiquant « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour », vous NE POUVEZ PAS utiliser cet effet si vous avez oublié de le faire avant de **PIOCHER** une carte lors de votre Phase de Pioche. En revanche, si l'effet est obligatoire, vous devez l'appliquer si vous (ou un autre joueur) remarquez qu'il n'a pas été résolu.

Effets de début de tour

Si vous possédez plusieurs cartes indiquant « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour », leurs effets sont résolus simultanément. Cela signifie que si une carte vous indique de mettre fin à votre tour immédiatement après l'effet, vous pouvez tout de même utiliser les autres effets de début de tour des cartes de votre Écurie avant d'appliquer celui-ci.

Effets des cartes HUUUE

Les cartes HUUUE ne peuvent être utilisées que pour empêcher un adversaire de jouer une carte de sa main. Elles NE PEUVENT PAS servir à annuler l'effet d'une carte. Par exemple, si une carte déjà située dans l'Écurie d'un autre joueur indique « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour, DÉTRUISEZ 1 carte Licorne », vous ne pouvez pas utiliser une carte HUUUE pour empêcher l'effet de se déclencher.

Joueurs ciblés

Les cartes utilisent une terminologie particulière pour désigner quels joueurs vous pouvez cibler.

N'importe quel joueur renvoie à un seul participant de votre choix, y compris vous.

Un autre joueur renvoie à un seul participant, autre que vous.

Chaque joueur renvoie à tous les participants, y compris vous.



Choisir les cibles des effets

Lors d'une partie de *Unstable Unicorns*, vous devez choisir une des options de ciblage suivantes :

Option 1 (facile) : lorsque vous jouez une carte dotée d'un effet, vous devez déclarer quel(s) joueur(s) vous ciblez avant de l'appliquer. Ainsi, vos adversaires peuvent décider s'ils veulent utiliser une carte HUUUE pour vous en empêcher.

Option 2 (avancée) : lorsque vous jouez une carte dotée d'un effet, vos adversaires doivent choisir s'ils souhaitent utiliser une carte HUUUE avant que vous sélectionniez le(s) joueur(s) ciblé(s).

Les deux options sont viables en termes de mécanique/équilibre du jeu ; à vous de choisir celle qui vous convient le mieux.

Chercher des cartes

Certains effets vous permettent de rechercher une carte dans le paquet ou la défausse (par ex. « Lorsque cette carte entre dans votre Écurie, vous pouvez chercher 1 carte Attaque dans le paquet et la prendre en main »). Une fois que vous avez récupéré cette carte, montrez-la à chaque autre joueur avant de l'ajouter à votre main.

Se débarrasser des cartes Attaque

Certains effets vous permettent spécifiquement de retirer des cartes Attaque de votre Écurie. De plus, si un effet de carte indique « SACRIFIEZ 1 carte », vous pouvez l'utiliser pour vous débarrasser d'une carte Attaque de votre Écurie (par ex. « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour, vous pouvez SACRIFIER 1 carte puis DÉTRUIRE 1 carte »).

Effets de cartes comportant plusieurs actions

Lorsqu'un effet implique plusieurs actions, ces dernières sont parfois séparées par le terme « puis » (par ex. « SACRIFIEZ 1 carte Licorne puis PIOCHEZ 1 carte »). Lorsqu'une carte comprend le terme « puis », vous ne pouvez effectuer la seconde action que si vous avez appliqué la première. Dans l'exemple cité, si vous ne possédez pas de carte Licorne à SACRIFIER, vous ne pouvez pas PIOCHER de carte.

Actions impossibles

Parfois, l'effet d'une carte de votre Écurie ou d'une carte jouée par un adversaire peut exiger que vous effectuiez une action impossible. Dans ce cas, ignorez l'effet concerné. Exemples d'actions impossibles :

DÉFAUSSER quand vous n'avez pas de cartes en main

SACRIFIER une carte quand votre Écurie n'en contient aucune

SACRIFIER une carte qui ne peut pas être sacrifiée



Adresses sur quefairemesdechets.fr

PARTIES À 2 JOUEURS

Lors des parties à 2 joueurs, effectuez les modifications suivantes pendant la mise en place. Sans ces dernières, vos parties risquent d'être moins équilibrées.

Retirez les cartes suivantes du paquet et remettez-les dans la boîte. Vous ne vous en servez pas lors des parties à 2 joueurs.

- Toutes les Licornes Standards
- Licorne Reine de Beauté
- Licorne Séductrice
- Licorne Arc-en-Ciel
- Caméra Espionne
- Rituel Sadique
- Ralentissement
- Youpi !
- Licorne Mère Poule
- Licorne Nécromancienne

Si vous ajoutez des extensions à votre jeu de base, vous pouvez visiter notre site UnstableGames.com pour y trouver une liste exhaustive des cartes à retirer dans les parties à 2 joueurs.

Avant de mélanger le paquet, retirez 2 cartes HUUUE et donnez-en 1 à chaque joueur. Vous pouvez à présent mélanger le paquet et distribuer 5 cartes à chaque joueur (chacun doit ainsi avoir un total de 6 cartes en main pour commencer la partie, en comptant la carte HUUUE).

Le reste des règles ne change pas !



Pour consulter notre FAQ, rendez-vous sur unstablegames.com. Vous y découvrirez également d'autres articles de la même gamme, des accessoires de jeu et plein d'informations passionnantes !