

UNSTABLE UNICORNS

REGLAMENTO

2ª EDICIÓN

CREA UN EJÉRCITO DE UNICORNIOS.

TRAICIONA A TUS AMIGOS.

AHORA TUS AMIGOS SON LOS UNICORNIOS.

Unstable Unicorns es un juego de cartas estratégico por turnos sobre tus dos cosas favoritas: los unicornios y la destrucción. ¡El primer jugador que consiga tener 7 Unicornios de cualquier tipo en su Establo será el ganador!*

*En partidas de 6 a 8 jugadores solo se necesitan 6 Unicornios de cualquier tipo para ganar la partida.

¿QUÉ HAY EN LA CAJA?



114 cartas con dorso de color negro



13 cartas de Bebé unicornio



8 cartas de referencia

PREPARACIÓN

Para empezar, separa las cartas de Bebé unicornio y las cartas de referencia de las cartas con dorso negro. Baraja las cartas con dorso negro (incluidas todas aquellas cartas de las expansiones con las que quieras jugar) y reparte 5 cartas a cada jugador. Coloca el resto de cartas con dorso negro, boca abajo, en el centro de la mesa; ese será el **mazo de robo**. Deja espacio junto al mazo de robo para la **pila de descartes**, que es donde colocarás las cartas sacrificadas, destruidas o descartadas a lo largo de la partida.

Cada jugador debe elegir una carta de Bebé unicornio y colocarla en su **Establo**, que es el área de juego que tienen frente a sí. Deja el resto de las cartas de Bebé unicornio, formando una pila, sobre la mesa; esta pila es la **Guardería**. Durante la partida devuelve a la Guardería todas las cartas de Bebé unicornio que no estén en el Establo de un jugador. Las cartas de Bebé unicornio nunca se añaden a la mano de un jugador, al mazo de robo o a la pila de descartes.



Reparte una carta de referencia a cada jugador para que puedan consultar las reglas de un vistazo.

¡Ya estás listo para jugar! El jugador cuya ropa tenga más colores es, obviamente, el más Unicornio, y jugará en primer lugar.

CÓMO JUGAR

El turno:

Los jugadores realizan su turno en sentido horario. Cada turno tiene cuatro fases.

Fase de Inicio de turno:

Si tienes una carta en tu Establo con el efecto «Si esta carta se encuentra en tu Establo al inicio de tu turno», activa su efecto ahora.

Fase de Robo:

ROBA una carta del mazo de robo.

Fase de Acción:

Realiza UNA de estas acciones:

- Juega una carta de **Unicornio** de tu mano;
- Juega una carta de **Magia** de tu mano;
- Juega una carta de **Desventaja** de tu mano;
- Juega una carta de **Ventaja** de tu mano; o
- **ROBA** una carta del mazo de robo.

Fase de Final de turno:

En esta fase debes **DESCARTAR** aquellas cartas que superen el número máximo de cartas de tu mano. A no ser que un efecto de juego diga lo contrario, el número máximo de cartas que puede tener tu mano es 7.

TÉRMINOS IMPORTANTES

Durante la preparación de la partida te hemos mencionado los siguientes términos:

Establo: el área de juego que tienes frente a ti, y el lugar en el que jugarás las cartas de Unicornio, Ventaja y Desventaja.

Guardería: la pila de cartas de Bebé unicornio que se encuentra en la mesa.

Mazo de robo: la pila de cartas con dorso negro de la que los jugadores **ROBAN** cartas durante la partida. Este mazo puede incluir cartas con dorso negro de expansiones del juego.

Pila de descartes: el lugar en el que, durante la partida, se dejan las cartas con dorso negro que han sido sacrificadas, destruidas o descartadas.

Además de los anteriores términos, en los efectos de algunas cartas podrás encontrar los siguientes:

ROBAR: toma la carta superior del mazo de robo y añádelala a tu mano de cartas.

DESCARTAR: deja una carta de tu mano en la pila de descartes.

SACRIFICAR: mueve una carta que se encuentre en tu Establo a la pila de descartes. Este término aparece en las cartas de Unicornio, Ventaja y Desventaja.

DESTRUIR: mueve una carta que se encuentre en el Establo de otro jugador a la pila de descartes. Este término aparece en las cartas de Unicornio, Ventaja y Desventaja.

HURTAR: mueve una carta que se encuentre en el Establo de otro jugador a tu Establo.

TIPOS DE CARTAS

En este juego hay 5 tipos de cartas.



Las **cartas de Unicornio** tienen el símbolo de un cuerno en la esquina superior izquierda. Los Unicornios permanecen en el Establo de los jugadores hasta que son sacrificados o destruidos. ¡Acumula Unicornios en tu Establo para ganar la partida!

Existen 3 variedades de cartas de Unicornio:



Las cartas de **Bebé unicornio** tienen una esquina de color morado. Los jugadores comienzan la partida con una carta de Bebé unicornio cada uno. Puesto que los Bebés unicornio se encuentran en la Guardería y nunca en la mano de cartas de los jugadores, la única manera de conseguir más Bebés unicornio para tu Establo es gracias al efecto especial de otra carta.



Las cartas de **Unicornio básico** tienen una esquina de color índigo. No tienen efectos especiales pero seguro que tienen un lugar especial en tu corazón.



Las cartas de **Unicornio mágico** tienen una esquina de color azul. Todas las cartas de Unicornio mágico tienen un efecto especial que te proporcionará una ventaja durante la partida.



Las cartas de **Magia** tienen una esquina de color verde con el símbolo de una estrella. Estas cartas tienen un efecto de un único uso; cuando juegues una carta de Magia en tu turno, descártala de inmediato.



Las cartas de **Desventaja** tienen una esquina de color amarillo con el símbolo de una flecha apuntando hacia abajo. Juega una carta de Desventaja en el Establo de otro jugador para imponerle efectos negativos. Técnicamente, puedes jugar una carta de Desventaja en tu Establo, pero es una decisión poco habitual. Las cartas de Desventaja permanecen en los Establos hasta que son sacrificadas o destruidas.



Las cartas de **Ventaja** tienen una esquina de color naranja con el símbolo de una flecha apuntando hacia arriba. Estas cartas proporcionan efectos positivos. Puedes jugar una carta de Ventaja en cualquier Establo. Las cartas de Ventaja permanecen en los Establos hasta que son sacrificadas o destruidas.



Las cartas **Instantáneas** tienen una esquina de color rojo con el símbolo de una exclamación. Estas cartas son las únicas que se pueden jugar fuera de tu turno. En este mazo de cartas, las cartas Instantáneas son cartas Relincho. Las cartas Relincho pueden jugarse en el momento en el que otro jugador quiera jugar una carta. Durante un turno se pueden jugar cualquier número de cartas Instantáneas.

FINAL DE LA PARTIDA

¡El primer jugador que logre reunir en su Establo la cantidad indicada de Unicornios gana la partida! Cada carta de Unicornio cuenta como un Unicornio a no ser que se indique lo contrario.

***2-5 jugadores: 7 Unicornios de cualquier tipo para ganar**

6-8 jugadores: 6 Unicornios de cualquier tipo para ganar

Si el mazo de robo se agota antes de que un jugador consiga ganar la partida, el jugador con más Unicornios en su Establo será proclamado vencedor.

Si dos o más jugadores empatan en número de Unicornios en su Establo, el desempate se realizará sumando las letras de los nombres de todos sus Unicornios en su Establo. El jugador de entre lo empatados que logre sumar la cantidad más alta de letras será el ganador.

Si dos o más jugadores empatan tanto en número de Unicornios en su Establo como en la cantidad de letras, todo el mundo pierde la partida. ¡Se siente!

*Si estás jugando una partida de 2 jugadores, asegúrate de leer la sección de «Reglas para partidas de 2 jugadores».



Si has llegado a este punto de las reglas, ¡ya sabes todo lo que necesitas para empezar a jugar! A continuación encontrarás una sección de «Reglas avanzadas y aclaraciones» para que consultes ciertas interacciones que pueden causar malentendidos o plantear dudas durante tus partidas. Puede que nunca necesites consultar esas reglas, pero ¡aquí las tienes por si acaso!

REGLAS AVANZADAS Y ACLARACIONES

Cartas en tu mano versus cartas en tu Establo

Las cartas de Unicornio, Ventajas y Desventajas no tienen efecto alguno mientras se encuentran en tu mano; sus efectos están activos únicamente cuando se encuentran en tu Establo o en el Establo de otro jugador.

Entrada y salida de tu Establo

Cada vez que juegas una carta con un efecto de **HURTAR**, o juegas un Unicornio en tu Establo, se considera que la carta «entra en tu Establo». Cuando sacrificas, destruyes o te hurtan una carta de Unicornio, se considera que la carta «abandona tu Establo».

Efectos obligatorios versus efectos opcionales

Algunos efectos de cartas son obligatorios (por ejemplo, «**DESCARTA** una carta»), mientras que otros efectos son opcionales (por ejemplo, «puedes **HURTAR** un Unicornio»). Si una carta no usa específicamente la palabra «puedes», da por hecho de que su efecto es obligatorio.

Si una carta tiene un efecto opcional que indique «Si esta carta se encuentra en tu Establo al inicio de tu turno», **NO** puedes usar ese efecto después de **ROBAR** una carta en tu Fase de ROBO. Si el efecto es obligatorio, deberás aplicarlo cuando alguien (ya seas tú u otro jugador) se dé cuenta de que no usaste el efecto.

Efectos de inicio de turno

Si tienes varias cartas que indiquen «Si esta carta se encuentra en tu Establo al inicio de tu turno», sus efectos son simultáneos. Esto significa que aunque el efecto de una carta te obligue a terminar de inmediato tu turno después de aplicarlo, todavía debes usar los efectos de inicio de turno de tus cartas restantes.

Efectos de cartas Relincho

Las cartas Relincho se utilizan únicamente para anular una carta que vaya a jugar otro jugador. Estas cartas no anulan el efecto de otra carta que ya esté en juego. Por ejemplo, si uno de tus oponentes ya tiene en su Establo una carta que indica «Si esta carta se encuentra en tu Establo al inicio de tu turno, **DESTRUYE** una carta de Unicornio», no puedes jugar una carta Relincho para evitar ese efecto.

Elección de jugador

Las cartas utilizan términos específicos para referirse a los jugadores.

Cualquier jugador hace referencia a un jugador cualquiera, incluido tú.

Otro jugador hace referencia a un jugador cualquiera, menos tú.

Cada jugador hace referencia a todos los jugadores, incluido tú.

Elección de jugador para aplicar efectos de carta

En *Unstable Unicorns* hay dos estilos de juego para elegir quién es el objetivo de los efectos de una carta:

Opción 1 (fácil): cuando juegas una carta debes declarar qué jugador o jugadores son el objetivo de su efecto antes de aplicarlo. Esto permite a tus oponentes decidir si quieren jugar una carta Relincho.

Opción 2 (avanzado): cuando juegas una carta con un efecto, tus oponentes deben decidir si quieren jugar una carta Relincho antes de que declares quién va a ser el objetivo del efecto de esa carta.

Ambas opciones son válidas para jugar, así que puedes elegir la que más te guste para tus partidas.

Buscar cartas

Algunos efectos permiten buscar una carta en el mazo de robo o en la pila de descartes (por ejemplo, «Cuando esta carta entre en tu Establo, puedes buscar en el mazo de robo una carta de Desventaja y añadirla a tu mano»). Cuando encuentres la carta que quieres, revélala al resto de los jugadores antes de añadirla a tu mano.

Deshacerse de cartas de Desventaja

Los efectos de algunas cartas permiten deshacerte específicamente de cartas de Desventaja que tengas en tu Establo. Además, si el efecto de una carta indica «**SACRIFICA** una carta», puedes utilizar esa carta para deshacerte de una carta de Desventaja que tengas en tu Establo (por ejemplo, «Si esta carta se encuentra en tu Establo al inicio de tu turno, puedes **SACRIFICAR** una carta; a continuación, **DESTRUYE** una carta»).

Efectos de carta con varias acciones

Cuando el efecto de una carta requiere de varias acciones, esas acciones se encuentran separadas, a veces, por el término «a continuación» (por ejemplo, «**SACRIFICA** una carta de Unicornio, a continuación **ROBA** una carta»). Si la carta dice «a continuación» no podrás realizar la segunda acción sin antes completar la primera acción. En el ejemplo anterior, si no **SACRIFICAS** una carta de Unicornio no podrás **ROBAR** una carta.

Acciones imposibles

Algunas veces, el efecto de una carta en tu Establo o el efecto de una carta jugada por otro jugador puede que te pida que realices una acción «imposible». Si se da esa situación, ignora la acción «imposible». Entre las acciones «imposibles» se incluyen:

DESCARTAR una carta cuando no tienes cartas en tu mano.

SACRIFICAR una carta cuando no tienes cartas en tu Establo.

SACRIFICAR una carta que no puede ser sacrificada.

REGLAS PARA PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Si estás jugando una partida de 2 jugadores, aplica las siguientes modificaciones antes de empezar a jugar. Si olvidas aplicar estas modificaciones, las partidas de 2 jugadores no estarán equilibradas.

Para las partidas de 2 jugadores, retira las siguientes cartas del mazo de robo y devuélvelas a la caja del juego:

- **Todos** los Unicornios básicos.
- Unicornio Reina del baile.
- Unicornio Seductor.
- Unicornio Arcoíris.
- Cámara para la niñera.
- Ritual sádico.
- Ralentización.
- ¡Hurra!
- Unicornio Mamá ganso.
- Unicornio Nigromante.

En el caso de que estés jugando con expansiones, en *UnstableGames.com* puedes encontrar una lista actualizada de cartas que debes retirar en partidas de 2 jugadores.

Antes de barajar el mazo de robo, reparte una carta Relincho a cada jugador. A continuación, baraja el mazo de robo y reparte 5 cartas a cada jugador, que terminarán teniendo un total de 6 cartas en su mano, contando la carta Relincho.

¡Ya puedes empezar a jugar tu partida de 2 jugadores!



Si todavía tienes dudas o si deseas conocer nuestros juegos, accesorios y contenidos digitales, visita nuestra web unstablegames.com

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Marina Temprano