

UNIKORNISOK A RÉMES MÉNES

JÁTÉKSZABÁLY

2. KIADÁS

TOBOROZZ UNIKORNISSEREGET!

DÖFD HÁTBA A BARÁTAID!

MÁTÓL AZ UNIKORNISOK A BARÁTAID!

Az Unikornisok – Rémes Ménes egy körökre osztott taktikai kártyajáték, amelyben a két kedvenceddel találkozhat: Unikornisokkal és kendőzetlen Pusztítással!

Az a játékos, aki elsőként gyűjt össze 7 Unikornist a Karámjába, megnyeri a játékot.*

A DOBOZ TARTALMA



114 fekete hátlapú kártya



13 Pólyás Unikornis kártya



8 Játékossegédlet kártya

ELŐKÉSZÜLETEK

Először is válogasd külön a fekete hátlapú kártyáktól a Pólyás Unikornisokat és a Játékossegédleteket. Keverd össze a fekete hátlapú kártyákat, és keverd bele a különböző esetleges kiegészítőcsomag kártyáit, amelyekkel szeretnél játszani, majd ossz mindenkinek 5-5 lapot. A megmaradt kártyákat rendezd össze, és rakd őket lefordítva elérhető helyre: ez lesz a **húzópakli**. Hagyj mellette helyet a **dobópaklinak**, ahova az eldobott, feláldozott vagy elpusztított kártyák kerülnek majd.

Válasszon mindenkinek magának egy-egy Pólyás Unikornist. Ezek kerüljenek felfordítva a játékosok elé, az asztalra. Ez lesz a **Karám**, vagyis maga a játéktér. A megmaradt Pólyás Unikornisokat rendezzék össze egy pakliba, ez lesz a **Bölcsi**. A Pólyás Unikornisok a játék folyamán csak Karámokban lehetnek vagy a Bölcisben. Sosem kerülhetnek kézbe vagy dobó-, illetve húzópakliba.



Minden játékos vegyen magához egy Játékossegédletet, ami megkönnyíti a szabályok elsajátítását.

Kezdődhet is a játék! Az a legunikornisosabb, aki a legtarkább ruhát viseli, így ő lesz a kezdőjátékos.

A JÁTÉK MENETE

A KÖR

A játékosok körökre osztva követik egymást, balra haladva. Minden kör 4 fázisból áll.

A kör eleje fázis:

Ilyenkor fejti ki a hatását minden olyan kártya a Karámokban, amelynek a hatásleírásánál a következő olvasható: „Ha a köröd elején ez a kártya a Karámokban van...”

Húzás fázis:

HÚZZ egy kártyát a húzópakliból.

Akció fázis:

Válassz EGYET az alábbi akciók közül:

- Játssz ki a kezedből egy **Unikornis** kártyát;
- Játssz ki a kezedből egy **Varázslat** kártyát;
- Játssz ki a kezedből egy **Hányattatás** kártyát;
- Játssz ki a kezedből egy **Tápolás** kártyát;
- **HÚZZ** egy kártyát a húzópakliból.

A kör vége fázis:

DOBJ EL annyi kártyát a kezedből, hogy a megmaradtak száma ne lépje át a kézlimitet. Ez alapesetben 7 lapot jelent.

SZAKSZAVAK

Következzen pár kifejezés, amivel már találkozta!

Karám: A játéktér minden játékos előtt, ahova az Unikornis, Tápolás és Hányattatás kártyákat lehet kijátszani.

Bölcsi: A Pólyás Unikornis kártyák paklija.

Húzópakli: A fekete hátlapú kártyákból álló pakli, ahonnan a játék folyamán HÚZNI fogsz. Ebbe kerülnek az esetleges kiegészítő kártyák is.

Dobópakli: Az eldobott, feláldozott vagy elpusztított fekete hátlapú kártyák gyűjtőpaklija.

A következő szavakkal a kártyahatások leírásaiban sűrűn találkozhat:

HÚZNI: Vedd a kezedből a húzópakli legfelső kártyáját.

ELDOBNI: A kezedből a dobópakliba rakni egy kártyát.

FELÁLDOZNI: A saját Karámjából a dobópakliba rakni egy Unikornis, Tápolás vagy Hányattatás kártyát.

ELPUSZTÍTANI: Egy másik játékos Karámjából a dobópakliba rakni egy Unikornis, Tápolás vagy Hányattatás kártyát.

ELLOPNI: Egy másik játékos Karámjából a saját Karámjába átrakni egy kártyát.

KÁRTYATÍPUSOK

5 kártyatípust rejt a játék.



Az **Unikornis kártyákon** egy szarv ikont találhatsz a bal felső sarkukban. Egy Unikornis kártya addig marad a Karámokban, amíg elpusztítják vagy feláldozzák azt. A győzelemhez Unikornis kártyákat kell összegyűjteni. (A Pandák nem Unikornisok!)

Az Unikornis kártyáknak 3 altípusa van:



A **Pólyás Unikornis** kártyáknak lila a sarkuk. A játék elején mindenki kap egyet. Mivel a Pólyás Unikornisok alaptól a Bölcisben vannak, és nem kerülhetnek kézbe, ezért új Pólyás Unikornisokat csakis különleges kártyahatások segítségével szerezhetsz a Karámokban.



A **Mezei Unikornis** kártyáknak indigókék a sarkuk. Bár nincs semmilyen különleges hatásuk, azért még lehetnek kedvesek a szívednek!



A **Mágikus Unikornis** kártyáknak világoskék a sarkuk. Mindegyiknek van egy hatása, ami valamilyen előnyt biztosít a játék folyamán.



A **Varázslat** kártyákat csillag ikon és zöld sarkok különbözteti meg. Ezeknek mindig egyszeri, azonnali hatásuk van. Ha kijátszol egy Varázslat kártyát, azt rakd azonnal a dobópaklira.



A **Hányattatás** kártyákat lefelé mutató nyíl ikon és sárga sarkok különbözteti meg. Ha kijátszod egy másik játékos Karámjába, valamilyen állandó negatív hatást fejthetsz ki rá. (Hivatalosan magadra is kijátszhatsz ilyet, de ritkán szeretnél így tenni.) Egy Hányattatás kártya addig marad a Karámokban, amíg elpusztítják vagy feláldozzák azt.



A **Tápolás** kártyákat felfelé mutató nyíl ikon és narancssárga sarkok különbözteti meg. Ezek mindig valamilyen pozitív hatást fejtenek ki. Bárki Karámjába kijátszhatod ezeket. Egy Tápolás kártya addig marad a Karámokban, amíg elpusztítják vagy feláldozzák azt.



Az **Azonnali** kártyákat a felkiáltójel ikon és a piros sarkok különbözteti meg. Ez az egyetlen kártyatípus, amit nem csak a saját körödben játszhat ki. Például ebben a szettben található Nyeh kártyák, amiket akkor játszhat ki, ha egy másik játékos szeretne lapot kijátszani. Nincs maximalizálva az egy kör alatt láncszerűen játszható Azonnali kártyák száma.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki sikerrel összegyűjti a szükséges számú Unikornist a Karámjába, megnyeri a játékot! Alapvetően minden Unikornis kártya egy Unikornisnak számít.

***2–5 játékos: 7 Unikornis kell a győzelemhez.**
6–8 játékos: 6 Unikornis kell a győzelemhez.

Ha azelőtt kifogyna a húzópakli, hogy bárki is elérné a célszámot, a legtöbb Unikornist a Karámjába összegyűjtő játékos nyeri a játékot.

Döntetlen esetén adják össze a döntetlenben részt vevők a Karámjukban található Unikornis kártyák nevei betűinek számát. A legtöbb betű birtokosa nyer.

Ha továbbra is döntetlen állna fenn, mindenki veszít. Uppsza...

*Ha csak ketten játszanátok, olvassátok el a kétfős játék szabályait!



Ha már eddig eljutottál, igazából már kezdhettek is! A következőkben haladó játékszabályokról, valamint eseti szabálytisztázásokról olvashatsz, amik segíthetnek esetleges vitás helyzetek megoldásában. Lehetséges, hogy soha nem lesz szükséged ezekre a sorokra, de azért lekörmöljük, biztos, ami biztos!

HALADÓ SZABÁLYOK ÉS EGYÉRTELMŰSÍTÉSEK

Kártyák a kezekben vs. Kártyák a Karámban:

Az Unikornis, Tápolás, Hányattatás kártyáknak mindaddig nincs semmilyen hatásuk, amíg be nem kerülnek egy Karámba, tehát a kezekben lévők kijátszásukig hatástalanok.

Bekerül a Karámodba, Kikerül a Karámodból:

Minden alkalommal, mikor kijátszol, beraksz vagy ellopsz egy Unikornist a **KARÁMODBA**, az aktiválja annak esetleges „Amikor ez a kártya bekerül a Karámodba...” hatását. Ugyanígy, minden ellopott, elpusztított, feláldozott Unikornis „kikerül a Karámból”.

Kötelező lehetséges hatások:

Figyelj a feltételes módra! Ha nincs feltételes mód, a hatás minden részét köteles vagy végrehajtani. Feltételes móddal megfogalmazott hatáznál viszont dönthetsz úgy, hogy nem élsz vele.

Ha már **HÚZTÁL** lapot, és kiment a fejedből, nem használhatod utólag a Karámodban lévő „Ha a köröd elején ez a kártya a Karámodban van...” leírású kártyák lehetséges hatásait. Viszont ha valamilyen kötelező hatást mulasztottál el, azt pótolnod kell.

Kör eleji hatások:

Lehet több kártyád is egyszerre, amin a „Ha a köröd elején ez a kártya a Karámodban van...” felirat áll. Ezek egy időben fejtik ki a hatásukat. Tehát még ha egy kártya hatása miatt fel is kellene azonnal függeszteni a kördet, a többi „Ha a köröd elején ez a kártya a Karámodban van...” leírású kártyád hatását ugyanúgy aktiválhatod.

Kártyahatások – Nyeh kártyák

Nyeh kártyákkal csak kártyák kézből való kijátszását gátolhatod meg, tehát egy már kijátszott kártya hatásának megakadályozására nem játszhat ki Nyeh kártyát. Példaként, ha egy játékosnak van a Karámjában, egy „Ha a köröd elején ez a kártya a Karámodban van...” hatású kártyája, nem állíthatod meg a kifejtett hatását, amikor aktiválódik, hiszen a kártyát nem most játszották ki.

Játékosok „megcélzása”

A kártyák mindig pontosan meghatározzák, hogy kire fejtik ki hatásukat:

„**Bármelyik játékos**” – veled együtt bárkire.

„**Bármely másik játékos**” – rajtad kívül bárkire.

„**Minden játékos**” – az összes játékosra, téged is beleértve.

Kártyák hatásai célpontjainak meghatározása:

Két játéktípus létezik, amilyen módon meghatározhatod a kártyáid célpontját:

Egyszerű mód: amikor kijátszol egy kártyát, meg kell nevezned, kire szeretnéd a hatását kifejteni, még azelőtt, hogy ez megtörténne. A többi játékos ez alapján dönti el, hogy szeretné-e Nyeh kártyával meggátolni a kártya kijátszását.

Haladó mód: kijátszod a kártyát, de a célpontot csak a hatás kifejtésekor nevezed meg (amikor már Nyeh kártya nem állíthatja azt meg).

Mind a két módszer tökéletesen működőképes, egyeztetek meg játék elején, hogy melyik alapján szeretnétek játszani.

Kártya kikeresése:

Néhány kártya hatására átkutathatod a húzó- vagy a dobópaklit, és kikereshetsz egy bizonyos kártyát. (Pl.: „Amikor ez a kártya bekerül a Karámodba, kikereshetsz és felhúzhatsz a húzópakliból egy Hányattatás kártyát.”) Ha megvan, amit kerestél, mutasd meg a többi játékosnak, majd vedd a kezébe.

Hányattatás kártyáktól megszabadulni:

Néhány kártya hatása egyértelműen arra nyújt lehetőséget, hogy megszabadulj egy Hányattatás kártyától. Ezen felül, ha egy kártya hatásában a megfogalmazás a következő: „**Áldoz fel** egy kártyát...” Akkor választhatod ilyenkor a Karámodban lévő Hányattatás kártyát is. (Pl. **ÁLDOZZ FEL** egy kártyát, majd **PUSZTÍTS EL** 2 kártyát.)

Többakciós kártyahatások

Bizonyos kártyákon a hatás leírásában több akció is található. Ezek bizonyos esetekben a „majd” szóval követik egymást. (Pl. **ÁLDOZZ FEL** egy Unikornis kártyát, majd **HÚZZ** egy lapot.) Ilyen esetben csak akkor hajthatod végre a „majd” szót követő részt, ha az azt megelőzőt sikerrel végrehajtottad. A fenti példát követve, ha nincs egy **FELÁLDOZHATÓ** Unikornis kártyád se, nem is **HÚZHATSZ** lapot.

Lehetetlen akciók

Néha egy Karámodban lévő kártya vagy egy másik játékos által kijátszott lap hatása egy olyan akció végrehajtására kötelezne, amit nem tudsz teljesíteni. Ha ilyen történne, tekintsd részéről semmisnek a hatást. Ilyen hatások lehetnek a következők:

DOBJ EL kártyát, amikor nincs is lap a kezében;

ÁLDOZZ FEL kártyát, amikor nincs is lap a Karámodban;

ÁLDOZZ FEL fel nem áldozható kártyát.

KÉTFŐS JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha csak ketten szeretnétek játszani, még kezdés előtt hajtsátok végre a következő módosításokat. Ha ezt elmulasztjátok, a játék kiegyensúlyozatlanná válhat.

A következő kártyákat szedjétek ki a pakliból, és tegyétek vissza a dobozba:

- Az **ÖSSZES** Mezei Unikornis
- Méhkirálynő Unikornis
- Csábító Unikornis
- Szivárványunikornis
- Lúdanyó Unikornis
- Nekromanta Unikornis
- Rejtett kamera
- Szadista rítus
- Belassulás
- Juppí!

Ha kiegészítőket játszanátok ketten, akkor az Unstablegames.com oldalon megtalálhatjátok a listát, hogy mely pakliból mely lapokat kell kivenni.

Mielőtt megkevernétek a paklit, keressetek ki belőle 1-1 alap Nyeh kártyát, és vegyétek a kezetekbe. Ezután keverjétek, majd osszatok 5-5 lapot. Így ugye 6 lap lesz minden játékos kezében.

Ezen felül a játékmenet az alapszabályoknak megfelelően megy tovább!



Ha még több szabályegyértelműsítésre lenne szükséged, keresd fel az UnstableUnicorns.com weboldalt, ahol ráadásul további játéktartozékokat és egyéb izgalmas tartalmakat is találhatsz!