

НЕУДЕРЖИМЫЕ ЕДИНОРОЖКИ™

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОНИ — НЕПОБЕДИМЫЕ ЕДИНОРОГИ.
ГОТОВЫ ЗАХВАТИТЬ МИР?
ОНИ УЖЕ ИДУТ К ВАМ!

«Неудержимые единорожки» — стратегическая карточная игра, в которой есть всё, что ты любишь: единороги и разрушения. Первый, кто соберёт в своём стойле 7 единорожков, побеждает!

Если игроков от 6 до 8, для победы достаточно будет и 6 единорогов.

СОСТАВ ИГРЫ



114 карт со стильной чёрной рубашкой

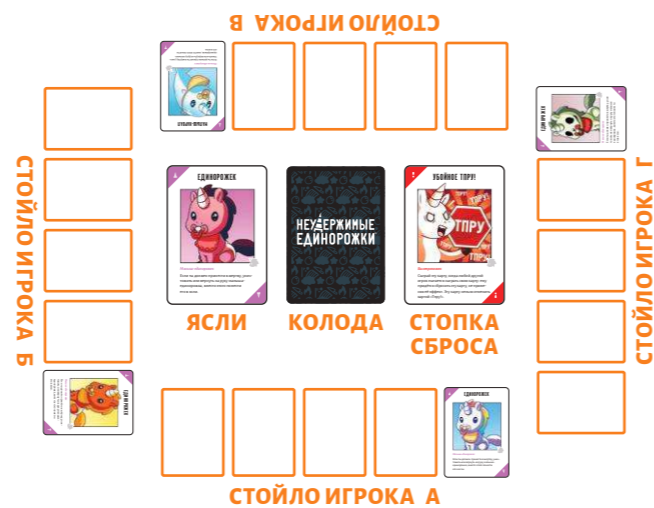
13 карт малышей-единорожков

8 памяток

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала отдели всех малышей-единорожков и памятки от карт с чёрной рубашкой. Затем перемешай все карты с чёрной рубашкой (добавив к ним карты дополнений, если хочется), раздай по 5 карт каждому игроку и положи в центр стола лицевой стороной вниз. Оставь место под **стопку сброса**: в неё будут попадать сброшенные, уничтоженные и принесённые в жертву карты.

Каждый игрок выбирает себе одного понравившегося малыша-единорожка и кладёт его перед собой — в своё **стойло**. Оставшихся малышей-единорожков сложи стопкой на столе — это **ясли**. Малыши ни при каких обстоятельствах не попадают на руку, в колоду или сброс. Если малыш-единорожек должен переместиться куда-либо, кроме стойла одного из игроков, вместо этого верни его в ясли.



Для удобства игроки могут также взять по памятке, чтобы сверяться с ней во время игры.

Готово, можно начинать. Первым ходит игрок в самой цветастой одежде — очевидно, что он самый единорожистый из всех.

ХОД ИГРЫ

ПОРЯДОК ХОДА

Игроки ходят по очереди, каждый раз передавая право хода игроку слева. Каждый ход состоит из 4 фаз:

1. Начало хода

Если в твоём стойле есть карты с эффектами, срабатывающими в начале хода, их надо применить прямо сейчас.

2. Добор карт

Возьми 1 карту из колоды.

3. Действие

Выполни **одно** из перечисленных действий:

- сыграй с руки **единорожка**;
- сыграй с руки **заклинание**;
- сыграй с руки **штраф**;
- сыграй с руки **бонус**;
- **возьми** 1 карту из колоды.

4. Завершение хода

Сбрось лишние карты с руки: у тебя на руке не может быть больше **7 карт** (если эффекты твоих карт в стойле не увеличивают твой предел руки).

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Ты уже столкнулся со следующими понятиями:

Стойло: твоя игровая область, в неё ты помещаешь сыгранные карты единорогов, бонусов и штрафов.

Ясли: стопка с картами малышей-единорожков.

Колода: карты с чёрной рубашкой, лежащие стопкой в центре стола. Именно из колоды игроки **берут** карты. В колоде могут быть карты из базовой игры и любых дополнений.

Столп сброса: стопка карт, которые в ходе игры были принесены в жертву, уничтожены или сброшены. В ней могут оказаться только карты с чёрными рубашками.

А вот какие важные понятия ты встретишь в описании эффектов карт:

ВЗЯТЬ: взять на руку верхнюю карту колоды.

СБРОСИТЬ: убрать карту с руки в стопку сброса. Если ты должен сбросить 1 карту, выбор этой карты всегда за тобой.

ПРИНЕСТИ В ЖЕРТВУ: убрать карту из своего стойла в стопку сброса. Принести в жертву можно единорожков, штрафы и бонусы.

УНИЧТОЖИТЬ: переместить карту из стойла любого другого игрока в стопку сброса. Уничтожить можно единорожков, штрафы и бонусы.

УКРАСТЬ: переместить карту из стойла любого другого игрока в своё стойло.

ТИПЫ КАРТ

В игре используется 5 типов карт.



Рог в левом верхнем углу — отличительная черта **карт единорожков**. Выложенный единорожек остаётся в стойле игрока, пока не будет принесён в жертву или уничтожен. Чем больше единорогов в твоём стойле, тем ближе ты к победе!

Единорожки бывают 3 видов:



Малыши-единорожки — карты с розовым уголком. В начале игры в стойле каждого игрока стоит по 1 единорожку. Остальные малыши помещаются в ясли и взять на руку их нельзя, поэтому в стойле они появляются только благодаря эффектам других карт.



Обычные единорожки — карты с фиолетовым уголком. У них нет особых свойств, но они вполне могут растопить твоё сердечко.



Волшебные единорожки — карты с голубым уголком. У каждого волшебного единорожка есть полезный постоянный эффект, который может дать тебе преимущество (или нет).



Заклинания — карты с зелёным уголком и звёздочкой. Указанный на такой карте эффект срабатывает **1 раз**; после применения эффекта заклинания немедленно отправляются в стопку сброса.



Штрафы — карты с жёлтым уголком и стрелкой вниз. В свой ход ты можешь выложить карту штрафа в чужое стойло, чтобы подставить соперника. Ты можешь сыграть штраф и в собственное стойло, но это редко имеет смысл. Штраф остаётся в стойле игрока, пока не будет принесён в жертву или уничтожен.



Бонусы — карты с оранжевым уголком и стрелкой вверх. Бонусы дают своему владельцу определённые преимущества. Ты можешь сыграть бонус в стойло любого игрока (включая себя). Бонус остаётся в стойле игрока, пока не будет принесён в жертву или уничтожен.



Быстроножки — карты с красным уголком и восклицательным знаком. Это единственный тип карт, который можно играть в любой момент игры. В базовом наборе из таких карт есть только карты «Тпру!». Их можно сыграть в любой момент, когда соперник пытается **сыграть** карту. В течение хода можно сыграть любое количество быстроножек.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только выполнилось одно из двух условий:

- закончилась колода карт с чёрными рубашками;
- любой игрок собрал в своём стоyle необходимое количество единорожков — этот игрок и становится победителем!

Важно: в твоём стоyle должны быть именно единорожки (а не панды, например), иначе не видать тебе победы!

Каждая карта единорожка считается за одного единорожка (если в тексте этой карты не указано иное). Сколько единорожков нужно собрать для победы, зависит от количества игроков:

2–5 игроков 7 единорожков
6–8 игроков 6 единорожков

Если в колоде заканчиваются карты до того, как кто-то успеет собрать нужное количество единорожков, побеждает игрок, у которого в стоyle их больше, чем у остальных.

Если таких игроков несколько, они суммируют **количество букв** в названиях своих карт единорожков. Побеждает тот претендент, у которого сумма окажется больше.

Если победителя не удалось определить и так, все проигрывают. Такие дела.

При игре вдвоём обязательно прочитайте «Правила для игры вдвоём» в самом правом разделе.



Если ты дочитал досюда, то уже знаешь всё, что нужно! В следующем разделе мы собрали особые правила и пояснения, чтобы подробнее разобрать определённые действия, а также непонятные и потенциально спорные моменты. Вполне возможно, что тебе он и не понадобится, но если что — ты знаешь, куда читать!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА И ПОЯСНЕНИЯ

Карты на руке и карты в стоyle

Карты единорожков, штрафов и бонусов ничего не стоят, пока они у тебя на руке. Чтобы применить их эффекты, сыграй их в стоyle. Эффекты карт всегда применяются тем игроком, в чьём стоyle они находятся (если в тексте эффекта не указано иное).

Карты, которые входят в стоyle и покидают его

Каждый раз, когда ты играешь с руки, крадёшь или перемещаешь единорожка в своё стоyle, считается, что он «входит в твоё стоyle». Когда единорог оказывается принесён в жертву, уничтожен или украден, считается, что он «покинул твоё стоyle».

Обязательные и необязательные эффекты

Некоторые эффекты применять нужно **обязательно** (например, «сбрось карту»), а другие — **по желанию** («ты можешь украсть 1 единорога»).

Если у карты есть **необязательный** эффект, который срабатывает в начале твоего хода, не забывай применить его до того, как **возьмёшь** карту в фазе добора, — если забудешь, применить эффект в этот ход ты уже **не сможешь**. А вот если забытый эффект был **обязательным**, тебе придётся его применить, как только кто-то (включая тебя) заметит, что ты забыл это сделать (даже если ты уже находишься в другой фазе своего хода).

Эффекты, срабатывающие в начале хода

В начале твоего хода срабатывают эффекты только тех карт, которые уже находятся в твоём стоyle. Если у тебя есть несколько карт с эффектами, срабатывающими в начале хода, их эффекты применяются **одновременно**. Таким образом, если одна из таких карт предписывает тебе немедленно завершить ход после применения её эффекта, ты можешь сначала применить и все остальные эффекты карт в твоём стоyle, если они срабатывают в начале твоего хода.

Поиск карт

Эффекты некоторых карт позволяют искать в колоде или стопке сброса карты по определённому признаку.

Например

Когда ты нашёл желаемую карту, покажи её остальным игрокам прежде, чем забирать на руку.



Карты «Тпру!» и их эффект

Карты «Тпру!» используются только для того, чтобы не дать игроку сыграть карту с руки. **Отменить действие эффекта карты, которая уже находится в стоyle игрока, нельзя.** Например, если в стоyle другого игрока уже лежит карта «Кофеиновый дебош», отменить её эффект картой «Тпру!» не получится.

Мишени

Для определения игроков, на которых воздействуют эффекты карт, используются следующие понятия:

- любой игрок** — 1 любой игрок (и ты в том числе);
- другой игрок** — 1 любой игрок, кроме тебя;
- каждый игрок** — все игроки (и ты в том числе).

Важно: если по эффекту карты ты «заставляешь» какого-либо игрока выполнить действие с картой из его стоyle, эту карту выбираешь ты, если не указано иное.

Выбор мишени

Выбрать игрока, который станет твоей мишенью, можно двумя способами, и вот какими:

- первый способ (попроще):** играя карту с эффектом, ты сразу объявляешь, кто будет его целью. Это даёт игрокам возможность подумать, хотят ли они остановить тебя с помощью карты «Тпру!».
- второй способ (посложнее):** ты сначала играешь карту с эффектом, а твои соперники тем временем должны решить, будут ли они играть карты «Тпру!». И только потом ты объявляешь, кто из них станет мишенью эффекта.

Эти способы одинаково хороши, но каждый раз до начала партии вы сообща должны выбрать тот из них, которым на этот раз будут пользоваться все игроки, чтобы не спорить в ходе игры.

Избавление от штрафов

Избавиться от штрафа можно при помощи карты, эффект которой либо прямо предписывает вам сбросить или уничтожить штраф, либо даёт право **принести в жертву** любую карту.

Например



Составные эффекты

Когда для применения эффекта требуется совершить несколько действий, они иногда разделяются словом «затем» (например, «Принеси в жертву 1 карту, а затем **уничтожь** 2 карты»).

Если на карте написано «затем», второе действие можно выполнить только после того, как было выполнено первое. Так, в указанном примере ты не сможешь **уничтожить** 2 карты, если **принести в жертву** было некого.

Невозможные действия

Если эффект карты требует совершения невозможного действия, не применяй его. Примеры невозможных действий:

- сбросить** карту, когда на твоей руке нет карт;
- принести в жертву** карту, когда в твоём стоyle нет карт;
- принести в жертву** карту, которую нельзя принести в жертву.



При игре вдвоём перед началом партии придётся отобрать карты, которые не будут участвовать в игре. Если этого не сделать, игра может стать менее сбалансированной.

Убери из колоды следующие карты (для игры вдвоём они не понадобятся):

- всех обычных единорогов;
- «Бьютирог»;
- «Соблазнорог»;
- «Радужный единорожек»;
- «Видеоняня»;
- «Изуверский ритуал»;
- «Заминка»;
- «И-го-го!»;
- «Матушка Гусынярог»;
- «Некроманторог».

Также найди в колоде 2 карты «Тпру!», одну возьми себе, а вторую — отдай своему сопернику. После этого перемещай оставшуюся колоду и раздай 5 карт каждому игроку (итого в начале игры у каждого будет 6 карт, одна из которых «Тпру!»).

Готово, дальше играйте по обычным правилам!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи и иллюстраций: Рами Беди

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Александр Бурдаев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великаря

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru



Играть интересно