

KILL THE UNICORNS



Regolamento





C'ERA UNA VOLTA

Molto tempo fa, in un luogo assai lontano, una Regina soffriva perché il suo regno era stato invaso da migliaia di fastidiosi unicorni. Questi unicorni avevano l'abitudine di fare i propri bisogni ovunque, di mangiare piante in via di estinzione e, di conseguenza, di fare un sacco di puzzette! Poiché i gas di unicorno erano tossici, l'inquinamento atmosferico nel Reame stava aumentando drasticamente, minacciando seriamente le condizioni ambientali. Questa contaminazione alterò i microclimi del reame e iniziarono a piovere zucchero e caramelle, rendendo tutto appiccicoso.

L'anziana regina, il cui cuore era troppo tenero per agire, lasciò che della faccenda se ne occupasse la sua malvagia figlia. Desiderosa di dimostrare le sue doti di comando ai cittadini, la Principessa proclamò che ogni anno si tenesse una caccia agli unicorni, della durata di quattro giorni, ai quali tutti i sudditi erano invitati! Questa fu una grande notizia per gli gnomi, che gestivano un mercato nero illegale di pezzi di unicorno. Grazie alla caccia annuale non dovevano perdere tempo a catturare le bestie da soli, una cosa difficile da fare per uno gnomo, e potevano invece comprarle a poco prezzo dai cittadini!

OBIETTIVO

Catturare gli unicorni più belli, creare la più grande combinazione di colori e poi venderli al Mercato Nero degli Gnomi, evitando al contempo le trappole degli avversari.

Il gioco dura 4 turni. Alla fine del quarto turno, i giocatori contano i Punti Vittoria generati dai loro Unicorni (★) e dalle combinazioni di Unicorni dello stesso colore o di colori diversi (Arcobaleni).
Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince il gioco.



CONTENUTO

Carte
Unicorno

x28



Carte Unicornio
di Partenza

x6



Carte
Personaggio

x6



Carte
Mercato Nero

x4



Carte
Caccia

x48



Carte
Trappola

x48



Segnalini
Mercato Nero

x20



Carta
Punteggio

x1



Segnalino
Primo Giocatore

x1





PREPARAZIONE

1

Ogni giocatore sceglie una carta Personaggio.

2

Prendi le 8 carte Caccia del tuo Personaggio. Questa è la tua mano.

3

Prendi le 8 carte Trappola del tuo personaggio, mescolale e mettile impilate a faccia in giù di fronte a te.

4

Mischia le carte Unicornio di Partenza (le 6 carte con la parola «Starter» sul retro della carta!) e distribuiscine casualmente una a ciascun giocatore. Metti il tuo Unicornio di partenza davanti a te a faccia in su. Rimetti tutti gli Unicorni di Partenza avanzati nella scatola.

5

Mischia le Carte Unicornio. Pescane 4 e allineale a faccia in su sul tavolo. Posiziona il mazzo degli Unicorni all'inizio della riga.

6

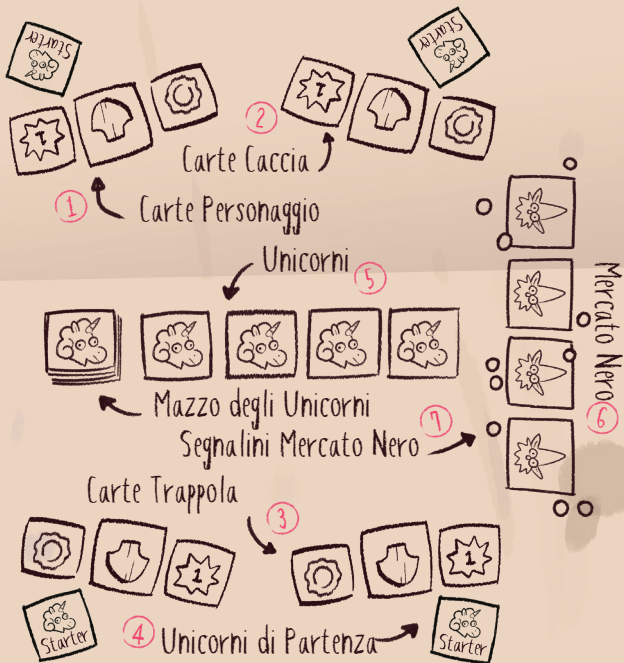
Posiziona le Carte Mercato Nero alla fine della riga, perpendicolarmente alle carte Unicornio.

7

Prendi casualmente un segnalino Paté per ogni giocatore e mettili sulla carta Macelleria di Unicorni. Prendi un segnalino Corno Finto per ogni giocatore, i 4 segnalini Zucchero Filato e i 4 segnalini Polvere Fatata e posizionali sulle corrispondenti carte Mercato Nero. Rimetti tutti i segnalini avanzati nella scatola.

L'ultimo giocatore ad aver visto un vero unicorno diventa il primo giocatore (e dovrebbe consultare uno specialista). Questo giocatore prende il segnalino Primo Giocatore e lo pone di fronte a sè.

8



GIORNO DI CACCIA

(Svolgimento del gioco)



E' una trappola!
Inizio del Turno



Il Mercato
Nero



Occhi
sulla preda



Certamente,
beh forse...



Attenzione!

Una partita dura 4 turni, con 4 unicorni disponibili per ogni turno. Gli unicorni vengono cacciati uno dopo l'altro, da sinistra a destra. Una volta che tutti e 4 gli unicorni sono stati cacciati, i giocatori possono andare al Mercato Nero per acquistare un oggetto.

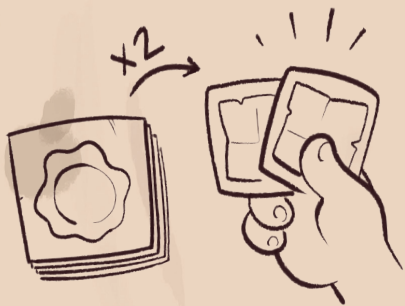


E' una trappola!



Ogni giocatore pesca 2 carte Trappola.

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore gioca una carta Trappola a faccia in giù su un Unicorno a sua scelta. Poi scarta l'altra carta Trappola a faccia in su di fronte a sé, formando la propria pila degli scarti delle carte Trappola.



Dopo che ogni giocatore ha piazzato la sua carta Trappola, inizia la fase successiva.

Non ci possono essere più di 2 carte Trappola su ogni Unicorno (una sotto e una sopra la carta Unicorno). Una volta che è stata giocata, non è più possibile guardare la carta durante il turno. (Quindi è meglio ricordarsela!)





Occhi sulla preda



Per catturare un unicorno, devi vincere **una caccia** usando le tue carte Caccia. Una caccia corrisponde esattamente a un unicorno. Le 4 cacce sono risolte, una alla volta, partendo dal mazzo degli Unicorni e procedendo verso il Mercato Nero.

Per dare inizio ad **una caccia**, il primo giocatore gioca 1, 2 o 3 carte Caccia a faccia in giù di fronte a sé. Poi in senso orario, gli altri giocatori devono giocare lo stesso numero di carte Caccia giocate dal primo giocatore per partecipare a questa caccia.



Le carte Caccia rappresentano quanto ciascun Personaggio sia motivato a catturare queste splendide ma abiette creature: più alto è il valore, più è probabile che catturino l'unicorno.

Nota 1: puoi decidere di non prendere parte alla caccia e passare. In questo caso, non giocare alcuna carta Caccia.

Se non hai abbastanza carte Caccia da giocare, devi passare.

Nota 2: un giocatore che passa non potrà catturare quell'unicorno in nessun caso.

Nota 3: se è il primo giocatore a passare, egli deve dare il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra.

Esempio:



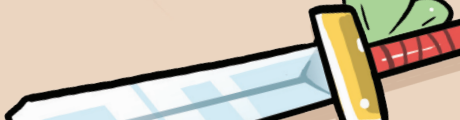
2 carte Caccia
giocate



Unicorno bersaglio



Passa



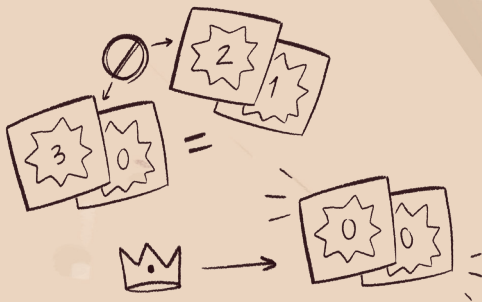


**Certamente,
beh forse...**



Una volta che tutti hanno giocato o passato, le carte Caccia vengono rivelate. Il giocatore con il valore totale più alto di carte Caccia è il vincitore!





Nota: i pareggi si annullano. Se c'è un pareggio per il valore totale più alto, vince il giocatore con il successivo valore totale più alto. Se ci sono solo pareggi, l'unicorno fugge via: la carta Unicorno viene scartata insieme alle carte Trappola associate ad essa.

Se c'è una sola carta Trappola, il vincitore la rivela e ne applica immediatamente gli effetti. Se sono state giocate 2 carte Trappola, il vincitore sceglie senza guardarla prima una sola delle 2 carte, la rivela e ne applica immediatamente gli effetti.

Dopo che la carta Trappola è stata rivelata e il suo effetto è stato risolto, il vincitore cattura l'Unicorno e lo mette di fronte a sé.

/! ATTENZIONE: Alcune carte Trappola, una volta rivelate, possono decretare un altro vincitore!

Se lo desiderano, i giocatori possono raggruppare i propri Unicorni per colore: possono riorganizzare liberamente le proprie combinazioni durante il gioco per migliorare il punteggio.

Nota: c'è lo stesso numero di Unicorni per ogni colore e ci sono solo 4 Unicorni leggendari di colore neutro.

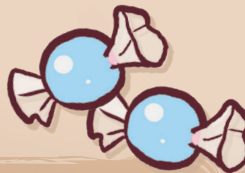
Le carte Caccia e Trappola giocate durante questa caccia vengono scartate a faccia in su di fronte al rispettivo proprietario, a meno che la carta Trappola non debba rimanere attaccata a un Unicorno (queste carte si riconoscono grazie alla puntina da disegno raffigurata).



Il giocatore che ha vinto l'Unicorno è il nuovo primo giocatore.

Nota: se il primo giocatore ha vinto la caccia o se nessuno ha vinto, rimane il primo giocatore.

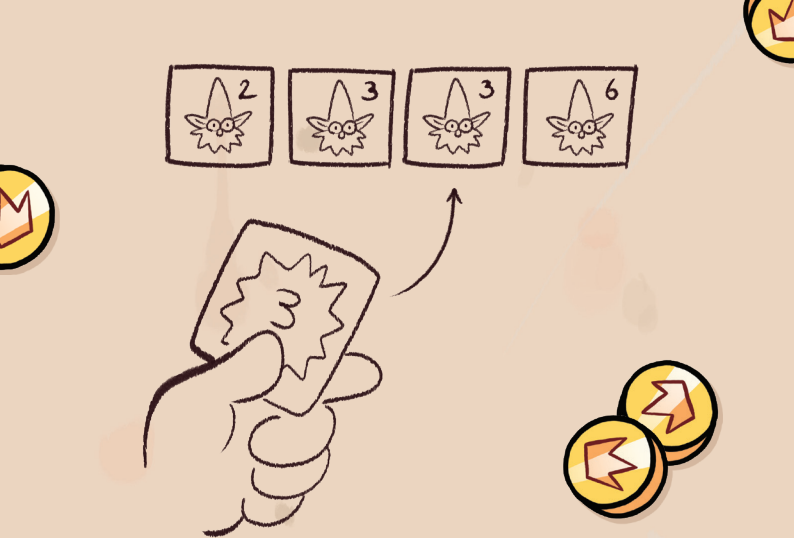
Se ci sono ancora degli Unicorni da cacciare, ripeti le fasi 2 e 3.
Se non ci sono altri Unicorni, si procede con la fase 4.



Il Mercato Nero



Una volta che tutti gli Unicorni sono stati cacciati, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore può fare un singolo acquisto al Mercato Nero degli gnomi. Ogni oggetto ha un costo stampato sulla carta che va pagato usando le carte Caccia rimaste in mano ai giocatori (queste rappresentano la volontà e l'energia che hanno risparmiato per contrattare con gli gnomi).



Quando acquisti un oggetto dal Mercato Nero, prendi il segnalino corrispondente. Questo oggetto non sarà più disponibile per gli altri giocatori. Il segnalino deve essere immediatamente posto su una carta Unicornio (ad eccezione del Paté che tieni di fronte a te).



2 \$

Macelleria di Unicorni

Scarta una carta Unicorni e la sua carta Trappola (se ne ha una) e prendi un segnalino Paté.

Alla fine della partita, il Paté ti fa guadagnare un numero di Punti Vittoria pari al suo valore.



6 \$

Polvere Fatata

Cambia il colore dell'Unicorno nel colore del segnalino, e aggiunge 2 punti vittoria.



3 \$

Corno Finto

Aggiunge 2 punti vittoria a un Unicorno.



3 \$

Zucchero Filato

Cambia il colore dell'Unicorno nel colore del segnalino.
(Esempio: se un giocatore compra lo Zucchero Filato blu e lo mette su un Unicorno rosa, questo si trasforma in un Unicorno blu.)

Alla fine della fase del Mercato Nero, tutti i giocatori riprendono in mano le loro carte Caccia. Pesca 4 nuovi Unicorni e inizia un nuovo turno!
Il segnalino Primo Giocatore rimane a chi ha vinto l'ultima caccia.



PUNTEGGIO

Alla fine del quarto turno, ogni giocatore deve vendere gli unicorni catturati agli Gnomi! Ciò che gli gnomi ne fanno poi è un segreto ben custodito...

Punti Vittoria
della carta



Famiglia /
Colore

- Innanzitutto conta i Punti Vittoria sugli Unicorni (il numero di stelline nell'angolo in alto a sinistra della carta);
- Quindi conta i bonus / penalità associati a qualsiasi carta Trappola e/o segnalino Mercato Nero che hai raccolto;
- Infine conta i Punti Vittoria aggiuntivi per ciascuna delle tue combinazioni di colori.

2

Unicorni dello
stesso colore

+2 ★

3

Unicorni dello
stesso colore

+5 ★

4

Unicorni dello
stesso colore

+8 ★

5

Unicorni dello
stesso colore

+12 ★

Gli gnomi apprezzano un pochino di varietà! Non pagheranno nessun extra per più di 5 Unicorni dello stesso colore!
Quel sesto Unicornio verde non serve a nulla! :)

Puoi anche creare una **combinazione Arcobaleno**, ma dovrai fare delle scelte oculate, perché le carte utilizzate per creare un Arcobaleno non possono essere utilizzate per completare altre combinazioni.

Arcobaleno



+8 ★

Doppio Arcobaleno



VITTORIA IMMEDIATA



Unicorni Leggendarî

Le carte Unicornio Leggendarî da 4 punti non hanno colore (questi unicorni sono troppo fighi per appartenere a una qualsiasi famiglia).

Pertanto devi comprare degli oggetti al Mercato Nero che gli diano colore (come lo Zucchero Filato o la Polvere Fatata), cosî potrai includerli in una combinazione.



Unicorni di Partenza & Pigicorni

Anche se non sembrano esattamente degli Unicorni, contano per le combinazioni o per formare un Arcobaleno.

Poteri dei Personaggi

I Poteri del Personaggio possono essere usati solo **una volta per turno**. Se due giocatori vogliono usare il Potere del loro personaggio nello stesso momento, il primo giocatore a dichiararne l'intenzione attiva il potere. Confidiamo che i giocatori usino tutta la loro malafede in caso di contestazione.



Esperti

Consigliata ai giocatori esperti che hanno già fatto più partite, conoscono a memoria tutte le carte del gioco e amano contare le carte.

Scarta le carte Caccia e Trappola a faccia in giù. Agli altri giocatori non è permesso guardare la tua pila degli scarti.

Principianti

Consigliata per i giocatori più giovani o coloro che desiderano iniziare velocemente a giocare senza preoccuparsi troppo delle regole.
Potete giocare senza le carte Trappola e scegliere se usare o non usare i Poteri dei Personaggi.

Principiante1: Giocare senza le carte Trappola e senza usare i Poteri dei Personaggi: usate tutti i personaggi.

Principiante2: Giocare senza le carte Trappola ma con i Poteri dei Personaggi: usate tutti i personaggi tranne la Principessa e la Sciamana.



=

Usate tutti
i Personaggi



=

tranne la
Principessa e la
Sciamana



Alla fine di una partita, chi vince in caso di pareggio?

Aspetta, ti abbiamo già detto che i pareggi si annullano a vicenda, giusto?!? Quindi il giocatore successivo con il maggior numero di Punti Vittoria è quello che vince la partita.

Non è una soluzione troppo drastica? Lo è di sicuro, ma ci piace così!

Posso vincere una caccia giocando carte Caccia con valore 0?

Sì. Giocare 0 non ti impedisce di catturare un Unicorno. Ricorda però che un totale di 0 può comunque essere annullato da un pareggio.

Se sono il primo giocatore e non ho comprato nulla al Mercato Nero, devo passare il segnalino primo giocatore al giocatore alla mia sinistra?

No, rimani primo giocatore per il prossimo turno: fortunello!

Posso mettere più di un segnalino Mercato Nero sullo stesso Unicorno?

Sì. I punti vittoria sono cumulativi! Tuttavia, se metti più segnalini che cambiano colore ad un Unicorno, è l'ultimo segnalino posto sull'Unicorno a prevalere.

Posso mettere lo Zucchero Filato o la Polvere Fatata su un Unicorno dello stesso colore?

Ma sei serio??? Lo puoi fare ma l'Unicorno non cambierà colore!

Se scarto un Unicorno alla Macelleria di Unicorni, cosa succede alla carta Trappola su di esso?

La carta Trappola ed eventuali segnalini Mercato Nero vengono scartati insieme all'Unicorno.

Personaggi

Principessa: non appena uno dei giocatori ha giocato le sue carte Caccia, la Principessa non può più usare il suo potere per questa caccia.

Bardo: non appena un giocatore ha giocato le sue carte Caccia, il Bardo non può più sceglierlo come bersaglio del suo potere.

Cavaliere: grazie al suo potere, il Cavaliere può giocare anche più di 3 carte Caccia durante una caccia.



Carte Trappola

Correre è inutile

Questa carta ha effetto dopo che i pareggi sono stati risolti e cancellati.

Unicorno di Troia

Se il giocatore non ha Unicorni da scambiare o se il proprietario della carta vince la caccia, non succede nulla. Tutte le carte Trappola e i segnalini sugli Unicorni scambiati rimangono sulle rispettive carte.

Zombicorno

Tutte le carte Trappola e i segnalini sull'Unicorno selezionato vengono scartate.

Duocorno

Questo Unicorno conta come 2 Unicorni del suo colore quando si calcolano i Punti Vittoria alla fine della partita. Tuttavia le stelle dell'Unicorno non vengono raddoppiate. Questo Unicorno può essere incluso in un Arcobaleno e in un Doppio Arcobaleno.

Le Dimensioni Non Contano

Cosa abbiamo detto sui pareggi? Si annullano tra loro prima che venga rivelata la carta Trappola. A quel punto, il valore più basso di carte Caccia vince.



RINGRAZIAMENTI

Dai 3 autori:

Il team @Pose ton cube, i playtester, gli ambasciatori, Elise e i Craig, i backers e in particolare quelli che hanno accettato la sfida, Le MEiSiA, Le dernier bar Avant la fin du monde, 2 Joueurs, Ludovox, Es-tu Game, Nicholas e Jean-Pierre Corn. E il team Morning per la loro fiducia e il loro coinvolgimento.



Alain: Helene, i miei belgi, l'Elfe Rouge du KB, Patrick e Soledad, Ghislain Masson, Salah e Kamel.



Cyril: Raphaelle per il suo sostegno incondizionato, Suzanne e Edgar, i miei piccoli gnomi, la banda di Delly, Shmebulock e tutti i tester incontrati durante (e anche dopo) lo sviluppo!



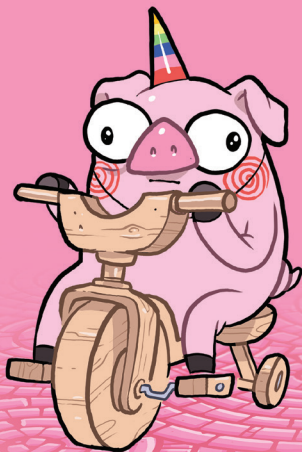
Loïc: Mahalia, per il suo sostegno e tutti i miei amici e colleghi che hanno seguito i progressi del progetto.

Dal team Morning:

Grazie ancora a tutti i super-ambasciatori che ci hanno seguito e ci accompagnano lungo tutta la nostra avventura, nonostante le insidie e molte versioni delle regole :)

Elise Diard, David Beaudouin, Aude Lacaze, Laetitia et Laurent Rogé, Yslia Wolgusiak, Yves Roels, Valentin Day, Rémi Pépin, Olivier Hergault, Isabelle Vardon, Ludivine Rath Remi Claude Couronné, Angy Ravon, Johan Fraichard, Cédric Guidez, Jean-Baptiste Blain, Rémy Elouard, Pierre Bourguignon, Christophe Vain, Francisco Torres Fernandez, David Nunez Carmona, Antonio Chaves, Adriana Opositivo Camargo Nino, Adrian & Lorena de Meepletopia, Josemari Nunez, Katarzyna Potocka, Gerwin Brunner, Federico Franzoni, Riccardo Marchioni Bucci.

E un ringraziamento molto speciale a Jonas Runkel e Colin Young che erano lì fino all'ultima versione delle regole per aiutarci a scriverle, riscriverle e ri-riscriverle, così da assicurarci che tutti si possano divertire, anche leggendo le regole!



PRIMUSGAMES



MORNING