

НЕУДЕРЖИМЫЕ ЕДИНОРОЖКИ™

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

ЕДИНОРОЖКИ ВЕСЬМА ПОХОТЛИВЫ —
ГОНЯЮТ ДРУГ ДРУГА И В ХВОСТ И В ГРИВУ!

«Неудержимые единорожки 18+» — взрослая версия стратегической карточной игры, в которой есть всё, что ты любишь: единороги и разрушения. Первый, кто соберёт в своём стойле 7 единорожков, побеждает!

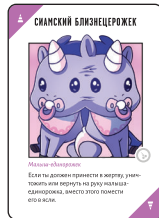
Если игроков от 6 до 8, для победы достаточно будет и 6 единорогов.

Этот набор считается самостоятельной базовой игрой.

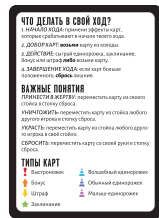
СОСТАВ ИГРЫ



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 хочешь), раздай по 5 карт каждому игроку и положи оставшуюся колоду 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. Игроку в самой тёмной одежде, очевидно, на всех плевать, поэтому он выбирает, кто ходит первым.

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 изменяют 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.

Стопка 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 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 малышу-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 на крайняк сгодятся и они.



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 этом 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 стойле необходимое количество единорожков — этот игрок и становится победителем!

Важно: в твоём стойле должны быть именно единорожки (а не какашки, 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 стойле 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».



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 стойле

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

Карты, которые входят в стойло и покидают его

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

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 стойле. 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 стойле, если они срабатывают в начале твоего хода.

Поиск карт

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

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 стойле игрока, нельзя**. Например, если в стойле другого игрока уже лежит карта «Отстойный фетиш», 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 стойла, 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, «Бензопилорог»).

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 стойле нет карт;
- принести в жертву** карту, которую нельзя принести в жертву.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

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 все следующие карты (для игры вдвоём они не понадобятся):

- **всех** обычных единорогов;
- «Евнухорог»;
- «Нахальнорог»;
- «Загульный которог»;
- «Стерворог»;
- «Единорожье похмелье»;
- «Единорожья анальная пробка»;
- «Кнут госпожи»;
- «Единорожий бздёх»;
- «Секс по дружбе»;
- «Таблетки от выгорания»;
- «Эротическое удушение»;
- «Жеребцорог»;
- «Киллерог»;
- «Комната для утех»;
- «Единорейв»;
- «Ногу свело!».

Также найди в колоде 2 карты «Тпру!», одну возьми себе, а вторую — отдай своему сопернику. После этого перемешай 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!

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ С ВЫПИВКОЙ

- Каждый раз, когда твой единорожек оказывается принесён в жертву или уничтожен — пей.
- Каждый раз, когда ты в свой ход забыл **взять** карту перед тем, как выполнить действие — пей.
- Если во время одного хода сыграно 3 и более карты «Тпру!», тот игрок, чья карта выиграла, выбирает игрока, который должен выпить.
- 1 раз за партию каждый игрок может **сбросить** все карты с руки и **взять** столько же карт, но за это пьёт до дна.
- Никто не мешает тебе придумать собственные правила! :)

Единорожки предупреждают: не увлекайтесь алкоголем.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ НА РАЗДЕВАНИЕ

- Каждый раз, когда ты **сбрасываешь** карту — снимай 1 предмет одежды.
- Каждый раз, когда в твоё стойло играется штраф — снимай 1 предмет одежды.
- Каждый раз, когда в твоё стойло играется бонус — снимай 1 предмет одежды.
- 1 раз за партию каждый игрок может **сбросить** все карты с руки и **взять** столько же карт, но за это снимает с себя трусы и натягивает их себе на голову.
- Никто не мешает тебе придумать собственные правила! :)

Единорожки предупреждают: подойдите уже к раздеванию ответственно.

FAQ по правилам игры ты найдёшь на сайте UnstableGames.com!

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