

NESTABILNI JEDNOROZI™

PRAVILA

2. EDICIJA

SAKUPI VOJSKU JEDNOROGA.
PREVARI SVOJE PRIJATELJE.
JEDNOROZI SU SADA TVOJI PRIJATELJI.

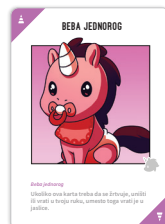
Nestabilni jednorozci je strateška kartična igra koja spaja tvoje dve omiljene stvari: jednoroge i uništenje. Prvi igrač koji sakupi 7 jednoroga u svojoj štali je pobednik!*

*Ukoliko igrate partiju u 6, 7 ili 8 igrača, potrebno je da sakupite 6 jednoroga za pobeđu.

ŠTA SE NALAZI U KUTIJI



114 karata sa
tamnom pozadinom



13 karata beba
jednoroga

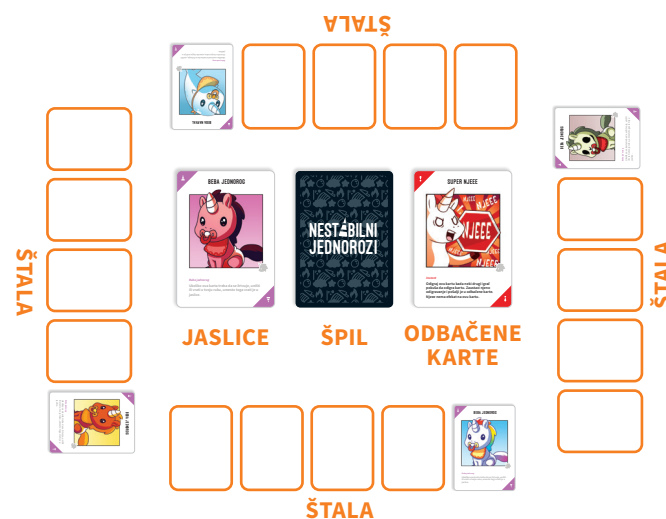


8 karata
podsetnika

KAKO DA POČNETE

Razdvojte karte sa bebama jednorozima i karte podsetnika od karata sa tamnom pozadinom. Promešajte karte sa tamnom pozadinom i podelite po 5 karata svakom igraču. Ostatak karata stavite u **špil**, licem prema dole, na sredinu stola. Pored špila, ostavite mesta za **odbačene karte**, tu ćete odlagati karte koje su bile žrtvovane, uništene ili na drugi način odbačene tokom igre.

Svaki igrač bira jednu kartu bebe jednoroga i postavlja je ispred sebe. Prostor ispred svakog igrača se naziva **štala**. Ostatak karata beba jednoroga postavite u špil, na sredinu stola, licem prema gore. Taj špil se zove **jaslice**. Karte beba jednoroga koje se ne nalaze u štalama se uvek vraćaju u jaslice. Nikada ne idu u ruke igrača, u špil, niti u odbačene karte.



Svaki igrač može da uzme jednu kartu podsetnika, da bi mogao brzo da se podseti pravila.

Sada ste spremni da počnete igru. Onaj igrač koji na sebi ima najšareniju odeću je očigledno najveći ljubitelj jednoroga i zato igra prvi.

KAKO SE IGRA

STRUKTURA POTEZA

Igrači dolaze na potez naizmenično, u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki potez se sastoji od 4 faze.

Početak poteza:

U ovoj fazi aktivirajte sve karte koje imaju „Ukoliko se ova karta nalazi u tvojoj štali na početku tvog poteza” efekat.

Dopuna:

POVUCI kartu sa vrha špila.

Akcija:

Odigraj JEDNU od mogućih akcija:

- Odigraj **jednoroga** iz ruke;
- Odigraj **magiju** iz ruke;
- Odigraj **sabotažu** iz ruke;
- Odigraj **unapređenje** iz ruke;
- **POVUCI** kartu sa vrha špila.

Kraj poteza:

Ako u ruci imaš više karata nego što je dozvoljeno, moraš da **odbaciš** višak karata. Najviše možeš da imaš 7 karata u ruci (ako nije drugačije navedeno).

VRLO VAŽNI TERMINI

Nekoliko termina iz postavke igre koji su ti već poznati:

Štala: Prostor za igranje koji se nalazi ispred tebe u koji se odigravaju jednorozci, unapređenja i sabotaze.

Jaslice: Špil karta beba jednoroga koji se nalazi na stolu.

Špil: Špil karata sa tamnom pozadinom sa kojeg igrač **POVLAČE** karte tokom partije. U njemu mogu da se nalaze i karte iz ekspanzija ako imaju tamnu pozadinu.

Odbačene karte: Gomila karata koje su bile žrtvovane, uništene ili odbačene tokom partije.

Ovu su termini koje ćete često vidati na kartama:

POVLAČITI: Uzmi kartu sa vrha špila i stavi je u ruku.

ODBACITI: Premesti kartu iz ruke u odbačene karte.

ŽRTVOVATI: Premesti kartu iz svoje štale u odbačene karte. Ovaj termin se koristi za jednoroge, unapređenja i sabotaze.

UNIŠTITI: Premesti kartu iz štale bilo kog drugog igrača u odbačene karte. Ovaj termin se koristi za jednoroge, unapređenja i sabotaze.

UKRASTI: Premesti kartu iz štale bilo kog drugog igrača u svoju štalu.

VRSTE KARATA

Postoji 5 vrsta karata:



Jednorozci. Karte jednoroga imaju simbol roga u gornjem levom i donjem desnom uglu. Jednorog ostaje u štali igrača dokle god se ne žrtvuje ili ne uništi. Sakupi jednoroge i pobeđi!

Postoje 3 vrste jednoroga:



Bebe jednorozci. Karte beba jednoroga imaju gornji levi i donji desni ugao ljubičaste boje. Svaki igrač počinje partiju sa bebom jednoroga. Pošto se beba jednoroga isključivo nalaze u jaslicama, nikada ne idu u ruke igrača i jedini način da dodaš još beba jednoroga u svoju štalu je preko specijalnog efekta druge karte.



Obični jednorozci. Karte običnih jednoroga imaju gornji levi i donji desni ugao tamno plave boje. Oni nemaju efekte, ali imaju specijalno mesto u tvom srcu.



Magični jednorozci. Karte magičnih jednoroga imaju gornji levi i donji desni ugao svetlo plave boje. Na svakoj karti magičnog jednoroga objašnjen je njegov efekat.



Magija. Karte magije imaju simbol zvezde u gornjem levom i donjem desnom uglu zelene boje. Ove karte kada odigraš i aktiviraš njihov efekat idu direktno u odbačene karte.



Sabotaža. Karte sabotaze imaju simbol strelice na dole, u gornjem levom i donjem desnom uglu žute boje. Kada odigraš kartu sabotaze u štalu nekog drugog igrača, taj negativni efekat karte važi za tog igrača. Sabotaze možeš da odigraš i u sopstvenu štalu, ali vrlo retko postoji razlog za to. Sabotaza ostaje u štali igrača dok ne bude žrtvovana ili uništena.



Unapređenja. Karte unapređenja imaju simbol strelice na gore, u gornjem levom i donjem desnom uglu narandžaste boje. Ove karte daju neki pozitivan efekat. Možeš da ih odigraš u svoju ili protivničku štalu. Unapređenje ostaje u štali igrača dok ne bude žrtvovano ili uništeno.



Instant. Karte instant imaju simbol uzvičnika u gornjem levom i donjem desnom uglu crvene boje. Ovo je jedina vrsta karte koju možeš da odigraš na tuđem potezu. To su karte Njee i Super njee, koje možeš da odigraš kada neki drugi igrač želi da odigra kartu. Bilo koji broj instant karata može da se odigra jedna za drugom.

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji sakupi odgovarajući broj jednoroga u svojoj štali je pobjednik! Svaka karta jednorog se računa kao jedan jednorog (osim ako nije drugačije naznačeno).

Za 2*do 5 igrača potrebno je 7 jednoroga za pobjedu
Za 6 do 8 igrača potrebno je 6 jednoroga za pobjedu

Ukoliko nestane karata u špilju pre nego što je neko od igrača sakupio potreban broj jednoroga u svojoj štali, pobjednik je onaj igrač koji ima najviše jednoroga u štali.

Ukoliko je više igrača izjednačeno po broju jednoroga u štalama, svi izjednačeni igrači treba da saberu sva slova u imenima svojih jednoroga u štalama. Onaj igrač čiji jednorogi imaju više slova je pobjednik.

Ukoliko je i dalje izjednačno, čak i nakon brojanja slova. Svi gube. Bedak.

*Ukoliko igrate partiju u 2 igrača, obavezno pročitajte dodatna pravila za 2 igrača na kraju ovih pravila.



Ukoliko ste stigli dovdle sa čitanjem pravila, znate sve što je potrebno da bi počeli partiju! Sledeći deo pravila su napredna pravila i dodatna objašnjenja koja će vam pomoći prilikom razjašnjenja različitih efekata karata i situacija do kojih može doći u partiji. Možda vam nikada neće zatrebati, ali ako zatrebaju, tu su!

DODATNA PRAVILA I POJAŠNJENJA

Karte u ruci i karte u štali

Efekti karata jednoroga, unapređenja i sabotaža nisu aktivni dok su te karte u tvojoj ruci. Efekti postaju aktivni tek kada se te karte postave u štale.

Ulazak i napuštanje štale

Kada god odigraš, **UKRADEŠ** ili na drugi način dodaš jednoroga u štalu, to se smatra „ulaskom u štalu.” Kada god se jednorog žrtvuje, uništi ili bude ukraden, to se smatra „napuštanjem štale.”

Obavezni i opciono efekti

Neki efekti su obavezni (npr. „**ODBACI** kartu”), dok su drugi opciono (npr. „možeš da **UKRADEŠ** jednoroga”). Ukoliko na karti ne piše „možeš”, smatraj da je ta akcija obavezna.

Ukoliko karta ima opciono efekat koji kaže „Ukoliko se ova karta nalazi u tvojoj štali na početku tvog poteza,” NE MOŽEŠ da koristiš taj efekat ukoliko si zaboravio da ga iskoristiš pre nego što si **POVUKAO** karte u fazi dopune. Ukoliko je to obavezan efekat, moraš da ga aktiviraš ukoliko je neko primetio da efekat nije urađen.

Efekti na početku poteza

Ukoliko imaš više karata na kojima piše „Ukoliko se ova karta nalazi u tvojoj štali na početku tvog poteza,” njihovi efekti se odigravaju istovremeno. To znači da ako ti jedna karta kaže da se tvoj potez odmah završava nakon efekta karte i dalje možeš da iskoristiš sve ostale karte koje imaju efekat na početku poteza.

Njeeegiranje efekta karte

Njee karte mogu da se koriste isključivo kada igrač pokuša da odigra kartu iz ruke. To znači da ne možeš da negiraš efekat karte kada je ona već odigrana. Na primer, ukoliko neko od igrača već ima kartu u svojoj štali na kojoj piše „Ukoliko se ova karta nalazi u tvojoj štali na početku tvog poteza, UNIŠTI kartu jednoroga”, ne možeš da odigraš Njee kartu da bi zaustavio taj efekat.

Na koga se odnosi efekat karte

Efekti karata imaju tačno određenu terminologiju na koga se odnose:

Bilo koji igrač se odnosi na bilo kog pojedinačnog igrača, uključujući i tebe.

Drugi igrač se odnosi na bilo kog drugog pojedinačnog igrača, ne uključujući tebe.

Svaki igrač se odnosi na sve igrače, uključujući i tebe.

Odabir mete

Prilikom igranja Nestabilnih jednoroga postoje dva načina za odabir mete:

Opcija 1 (lako): Kada odigravaš kartu sa efektom, moraš da naglasiš kog igrača ciljaš (ko je meta), pre nego što se efekat desi. Na taj način drugi igrač ima mogućnost da odluči da li želi da odigra Njee kartu kao odgovor.

Opcija 2 (napredno): Kada odigraš kartu sa efektom, igrači odmah moraju da odluče da li koriste Njee kartu, pre nego što odabereš ko je meta karte.

Obe opcije dobro funkcionišu, tako da odaberite onu koja više odgovara vašoj grupi i pridržavajte se te opcije.

Pretraga za kartama

Efekti nekih karata ti omogućavaju da pretražiš špil ili odbačene karte da bi pronašao određenu kartu (npr. „Kada ova karta uđe u tvoju štalu, možeš da uzmeš bilo koju sabotažu iz špila i da je staviš u ruku”). Kada pronađeš kartu, pokaži je ostalim igračima i dodaj je u svoju ruku.

Odbacivanje sabotaža

Efekti nekih karata ti specifično omogućavaju da odbaciš sabotaže koje su u tvojoj štali. Takođe, ukoliko efekat karte kaže „**ŽRTVUJ** kartu” možeš da žrtvuješ sabotažu iz svoje štale (npr. „Ukoliko se ova karta nalazi u tvojoj štali na početku tvog poteza, možeš da **ŽRTVUJEŠ** kartu, zatim **UNIŠTI** neku drugu kartu”).

Efekti karata sa više akcija

Ukoliko se efekat karte sastoji od više akcija, te akcije nekada mogu da budu razdvojene sa „zatim” (npr. „**ŽRTVUJ** jednoroga, zatim **POVUCI** kartu”). Ukoliko stoji „zatim”, drugi deo efekta možeš da uradiš samo ukoliko si uspešno uradio prvi. U navedenom primeru, ukoliko nemaš jednoroga kog možeš da **ŽRTVUJEŠ**, onda ne možeš ni da **POVUČEŠ** kartu.

Nemoguće akcije

Ponekad će efekat karte u tvojoj štali ili efekat karte koju je odigrao drugi igrač od tebe tražiti da uradiš nemoguću akciju. Ukoliko se ovo desi, zanemari ovu akciju. Neke od nemogućih akcija su:

ODBACI kartu kada nemaš više karata u ruci.
ŽRTVUJ kartu kada nemaš više karata u štali.
ŽRTVUJ kartu koja ne može da se žrtvuje.

PRAVILA ZA 2 IGRAČA

Ukoliko igrate u 2 igrača, pre nego što počnete, potrebno je da napravite neke promene. Ukoliko zaboravite da uradite ove promene, igra će biti manje balansirana.

Sledeće karte izbacite iz špila i vratite ih u kutiju. One se ne koriste u verziji igre za dva igrača:

- Svi obični jednorogi
- Kraljica jednoroga
- Rog Žuan
- Dugarog
- Sadistički ritual
- Uspori
- Jeee
- Mama guska jednorog
- Rogomanser

Ukoliko igrate sa nekom ekspanzijom, na sajtu unstablegames.com možete da saznate koje još dodatne karte bi trebalo da izbacite.

Pre nego što promešate špil, pronađite 2 Njee karte i dajte svakom igraču po jednu. Zatim promešajte špil i svakom igraču podelite po 5 karata (tako da uz Njee ima 6 karata).

Igra se zatim nastavlja kao i obično!



Kako se igra?
Nestabilni jednorogi!

