

UNSTABLE UNICORNS™

ANLEITUNG

ENTSETZE DEINE FREUNDE.
LASS SIE ZURÜCK.
EINHÖRNER VERURTEILEN NICHT.

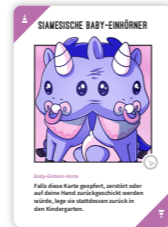
Unstable Unicorns ist ein rundenbasiertes Kartenspiel mit euren zwei absoluten Lieblingsdingen: Einhörner und Zerstörung. Wer als Erstes 7 Einhörner in seinem Stall hat, gewinnt!*

*Bei 6–8 Spielern braucht ihr nur 6 Einhörner, um zu gewinnen.

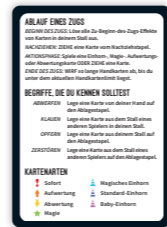
SPIELMATERIAL



114 schwarze Karten



13 Baby-Einhorn-Karten

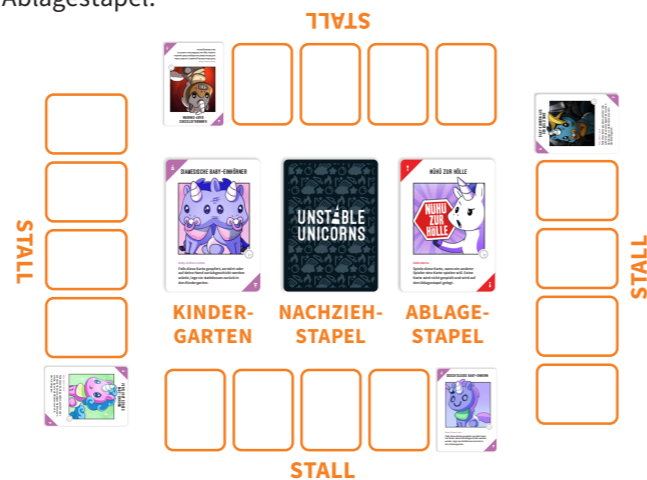


8 Übersichtskarten

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt alle Karten aus der Schachtel und trennt die Baby-Einhorn-Karten, die Übersichtskarten und die schwarzen Karten voneinander. (Falls ihr Erweiterungen benutzen wollt, nehmt die Karten mit dazu.) Mischt die schwarzen Karten gut durch und teilt dann an jeden von euch 5 Karten aus. Legt die übrigen Karten verdeckt in die Mitte: das ist der **Nachziehstapel**. Lasst neben dem Nachziehstapel Platz für den **Ablagestapel** und für den **Kindergarten** (siehe unten). Auf den Ablagestapel werden Karten gelegt, die im Verlauf der Partie geopfert, zerstört oder abgeworfen werden.

Jeder wählt eine Baby-Einhorn-Karte und legt sie in seinen **Stall**. Das ist der Spielbereich direkt vor dir. Legt die restlichen Baby-Einhorn-Karten als offenen Stapel neben den Nachziehstapel: dieser Stapel ist der **Kindergarten**. Baby-Einhorn-Karten, die in keinem Stall sind, werden zurück in den Kindergarten gelegt. Sie kommen niemals auf die Hand, in den Nachziehstapel oder den Ablagestapel.



Jeder von euch nimmt sich außerdem eine Übersichtskarte, damit er die Regeln immer schnell im Blick hat.

Jetzt seid ihr bereit! Wer die dunkelsten Farben trägt, ist offensichtlich der Edgelord oder die Edgelady und darf bestimmen, wer anfängt.

SPIELABLAUF

In jeder Runde seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug besteht aus den folgenden 4 Phasen:

Beginn des Zugs:

Falls du eine Karte in deinem Stall hast, die einen Effekt mit dem Text „Falls sich diese Karte zu Beginn deines Zugs in deinem Stall befindet“ hat, wird der Effekt dieser Karte jetzt ausgelöst.

Nachziehen:

ZIEHE eine Karte vom Nachziehstapel.

Aktionsphase:

Führe **EINE** der folgenden Aktionen durch:

- Spiele eine **Einhorn-Karte** von deiner Hand.
- Spiele eine **Magiekarte** von deiner Hand.
- Spiele eine **Abwertungskarte** von deiner Hand.
- Spiele eine **Aufwertungskarte** von deiner Hand.
- **ZIEHE** eine Karte vom Nachziehstapel.

Ende des Zugs:

Falls du über dem Handkartenlimit liegst: **WIRF** so lange Karten von deiner Hand **ab**, bis du wieder darunter liegst. Das Handkartenlimit beträgt 7, solange es nicht anders angegeben ist.

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

Hier sind ein paar Begriffe, die ihr schon kennt:

Ablagestapel: Der Stapel mit schwarzen Karten, die während der Partie geopfert, zerstört oder abgelegt wurden.

Kindergarten: Der Stapel mit Baby-Einhorn-Karten in der Mitte.

Nachziehstapel: Der Stapel mit schwarzen Karten, von dem du während der Partie **ZIEHST**. Hier können schwarze Karten aus beliebigen Erweiterungspacks eingemischt werden.

Stall: Der Spielbereich direkt vor dir, wohin Einhorn-Karten, Aufwertungs- und Abwertungskarten gespielt werden.

Jetzt kommen ein paar Begriffe, die euch bei den Karteneffekten begeben:

ABWERFEN: Lege eine Karte von deiner Hand auf den Ablagestapel.

KLAUEN: Lege eine Karte aus dem Stall eines anderen Spielers in deinen Stall.

OPFERN: Lege eine Karte aus deinem Stall auf den Ablagestapel. Dieser Begriff wird für Einhorn-Karten, Aufwertungs- und Abwertungskarten verwendet.

ZERSTÖREN: Lege eine Karte aus dem Stall eines anderen Spielers auf den Ablagestapel. Dieser Begriff wird für Einhorn-Karten, Aufwertungs- und Abwertungskarten verwendet.

ZIEHEN: Ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und nimm sie auf die Hand.

KARTENARTEN

In diesem Spiel gibt es 5 verschiedene Kartenarten:



Einhorn-Karten haben ein Horn in der Ecke. Eine Einhorn-Karte bleibt in deinem Stall, bis sie geopfert oder zerstört wird. Du brauchst 7 Einhörner in deinem Stall, um zu gewinnen!

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Einhorn-Karten:



Baby-Einhorn-Karten haben eine pinke Ecke. Jeder von euch startet mit einer Baby-Einhorn-Karte im Stall. Baby-Einhorn-Karten aus dem Kindergarten kommen niemals auf die Hand und können nur über den Spezialeffekt anderer Karten ins Spiel gebracht werden.



Magisches-Einhorn-Karten haben eine blaue Ecke. Jede Magisches-Einhorn-Karte hat einen Effekt, der dir im Spiel einen Vorteil verschaffen kann.



Standard-Einhorn-Karten haben eine lila Ecke. Sie haben keinen Effekt, aber vielleicht einen ganz besonderen Platz in deinem Herzen.



Abwertungskarten haben eine gelbe Ecke mit einem nach unten zeigenden Pfeil. Lege eine Abwertungskarte in den Stall eines anderen Spielers, um diesen mit negativen Effekten zu belegen. (Theoretisch kannst du Abwertungskarten auch in deinen eigenen Stall legen, aber das möchtest du bestimmt nicht.) Eine Abwertungskarte bleibt im Stall eines Spielers, bis sie geopfert oder zerstört wird.



Aufwertungskarten haben eine orange Ecke mit einem nach oben zeigenden Pfeil. Diese Karten haben positive Effekte. Du kannst diese Karten in einen beliebigen Stall legen. Eine Aufwertungskarte bleibt im Stall eines Spielers, bis sie geopfert oder zerstört wird.



Magiekarten haben eine grüne Ecke mit einem Stern. Diese Karten haben einen einmal einsetzbaren Effekt. Wenn du in deinem Zug eine Magiekarte spielst, legst du sie sofort auf den Ablagestapel.



Sofortkarten haben eine rote Ecke mit einem Ausrufezeichen. Das ist die einzige Kartenart, die du nicht nur in deinem Zug spielen kannst. Die Nühü-Karten sind Sofortkarten. Du kannst sie immer spielen, nachdem jemand anderes eine Karte gespielt hat. In einem Zug können beliebig viele Sofortkarten gespielt werden.

SPIELLENDE

Wer als Erstes die benötigte Anzahl Einhörner in seinem Stall hat, gewinnt! Jede Einhorn-Karte zählt als Einhorn (außer, es ist anders angegeben). So viele Einhörner brauchst du, um zu gewinnen:

***2–5 Spieler: 7 Einhörner**
6–8 Spieler: 6 Einhörner

Wenn der Nachziehstapel leer ist, bevor einer von euch die benötigte Anzahl Einhörner in seinem Stall hat, gewinnt, wer dann die meisten Einhörner hat.

Wenn zwei oder mehr von euch gleich viele Einhörner in ihrem Stall haben, zählt jeder am Gleichstand Beteiligte die Buchstaben vom Namen jedes Einhorns in seinem Stall zusammen. Wer mehr Buchstaben hat, gewinnt.

Falls mehrere Spieler gleich viele Einhörner und gleich viele Buchstaben haben, verlieren alle. Autsch!

*Falls ihr zu zweit spielt, lest auch den Abschnitt mit den 2-Spieler-Regeln.



Wenn ihr bis hierher gelesen habt, wisst ihr alles, um losspielen zu können. Der nächste Abschnitt enthält Regelklarstellungen für den Fall, dass während des Spiels Fragen aufkommen. Vielleicht braucht ihr diesen Abschnitt nie, aber er wartet hier auf euch ... nur für den Fall der Fälle!

REGELKLARSTELLUNGEN

Karten auf deiner Hand / Karten in deinem Stall

Einhorn-Karten, Aufwertungs- und Abwertungskarten haben keinen Effekt, solange sie auf deiner Hand sind. Der Effekt tritt nur in Kraft, wenn sie sich in deinem Stall befinden.

Deinen Stall betreten und verlassen

Immer wenn du ein Einhorn spielst, klast oder in deinen Stall legst, zählt das als deinen Stall betreten. Immer wenn eines deiner Einhörner geopfert, zerstört oder (von jemand anderem) geklaut wird, zählt das als deinen Stall verlassen.

Verpflichtende und freiwillige Effekte

Manche Effekte sind verpflichtend (z. B. „Wirf eine Karte ab“), andere wiederum sind freiwillig („Du darfst ein Einhorn klauen“). Wenn ein Effekt nicht das Wort „dürfen“ enthält, ist der Effekt verpflichtend.

Wenn eine Karte einen freiwilligen Effekt mit dem Text „Falls sich diese Karte zu Beginn deines Zugs in deinem Stall befindet“ hat, darfst du ihn NICHT mehr anwenden, falls du vergessen hast ihn anzuwenden, bevor du eine Karte in der Nachziehphase ziehst. Falls der Effekt verpflichtend ist, musst du ihn anwenden, wenn du (oder jemand anderes) bemerkt, dass du ihn nicht angewendet hast.

Zu-Beginn-des-Zugs-Effekte

Wenn du mehrere Karten hast, die einen Effekt mit dem Text „Falls sich diese Karte zu Beginn deines Zugs in deinem Stall befindet“ haben, wendest du die Effekte gleichzeitig an. Wenn also eine Karte besagt, dass dein Zug sofort beendet ist, nachdem du ihren Effekt angewendet hast, kannst du immer noch die Zu-Beginn-des-Zugs-Effekte der anderen Karten in deinem Stall anwenden.

Karten nühüen

Nühü-Karten können nur angewendet werden, um einen Mitspieler am Ausspielen einer Karte von seiner Hand zu hindern. Du kannst also keine Karteneffekte nühüen. Wenn ein anderer Spieler beispielsweise eine Karte in seinem Stall hat, die besagt „Falls sich diese Karte zu Beginn deines Zugs in deinem Stall befindet, zerstöre eine Einhorn-Karte.“, kannst du keine Nühü-Karte anwenden, um diesen Effekt abzuwenden.

Begriffe, die auf Spieler Bezug nehmen

Die Karten haben einen bestimmten Wortlaut, wenn sie auf Spieler Bezug nehmen.

Ein beliebiger Spieler nimmt auf einen beliebigen einzelnen Spieler Bezug, das kannst auch du sein.

Ein anderer Spieler nimmt auf einen einzelnen Spieler Bezug, der nicht du bist.

Jeder Spieler nimmt auf jeden einzelnen Spieler Bezug, auch auf dich.

Ziele für Effekte auswählen

Es gibt zwei Arten, Ziele auszuwählen:

Option 1 (einfach): Wenn du eine Karte mit einem Effekt ausspielst, musst du zuerst den bzw. die Mitspieler benennen, auf den/die du den Effekt anwenden willst. Dann können die Spieler entscheiden, ob sie eine Nühü-Karte anwenden wollen.

Option 2 (fortgeschritten): Wenn du eine Karte mit einem Effekt ausspielst, müssen die Spieler entscheiden, ob sie eine Nühü-Karte anwenden wollen, bevor du den bzw. die Mitspieler benennst, auf den/die du den Effekt anwenden willst.

Beide Optionen funktionieren gut. Entscheidet euch für eine, die ihr dann für die ganze Partie verwendet.

Nach Karten suchen

Manche Karteneffekte erlauben dir, den Nachziehstapel oder den Ablagestapel nach einer Karte zu durchsuchen (z. B. „Sobald diese Karte in deinen Stall kommt, darfst du im Nachziehstapel nach einer Abwertungskarte suchen und sie auf deine Hand nehmen.“). Wenn du eine Karte gefunden hast, zeige sie deinen Mitspielern, bevor du sie auf die Hand nimmst.

Abwertungskarten loswerden

Manche Karteneffekte erlauben es dir, gezielt Abwertungskarten aus dem Stall zu entfernen. Auch mit Karteneffekten, die es dir erlauben, eine Karte zu opfern, kannst du Abwertungskarten aus deinem Stall loswerden (z. B. „Falls sich diese Karte zu Beginn deines Zugs in deinem Stall befindet, darfst du eine Karte opfern, dann zerstöre eine Einhorn-Karte.“).

Karteneffekte mit mehreren Aktionen

Wenn eine Karte mehrere Aktionen erfordert, sind diese manchmal durch ein „dann“ voneinander getrennt (z. B. „Opfere eine Einhorn-Karte, dann ziehe eine Karte.“). Wenn eine Karte „dann“ sagt, darfst du die zweite Aktion nur ausführen, wenn du auch die erste Aktion erfolgreich ausgeführt hast. In dem genannten Beispiel darfst du keine Karte ziehen, wenn du kein Einhorn zum Opfern hast.

Unausführbare Aktionen

Manchmal fordert dich der Effekt einer deiner Karten in deinem Stall oder einer ausgespielten Karte deiner Mitspieler dazu auf, eine Aktion auszuführen, die nicht ausführbar ist. Falls das passiert, führst du die Aktion nicht aus. Das sind Beispiele für unausführbare Aktionen:

Eine Karte abwerfen, wenn du keine Karten auf der Hand hast.

Eine Karte opfern, wenn du keine Karten in deinem Stall hast.

Eine Karte opfern, die nicht geopfert werden kann.

2-SPIELER-REGELN

Passt das Spiel folgendermaßen an, wenn ihr zu zweit spielt. Wenn ihr das nicht tut, könnte sich das Spielerlebnis weniger ausgeglichen anfühlen.

Entfernt diese Karten aus dem Nachziehstapel und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie im Spiel zu zweit nicht:

- Alle Standard-Einhörner
- Eunuchorn
- Privilegiertes Einhorn
- Rolliges Zuckerkätzchen
- Stutenbissiges Einhorn
- Einhorn-Kater
- Einhorn-Buttplug
- Domina-Peitsche
- Einhorn-Flatulenz
- Einhörner mit gewissen Vorzügen
- Einhorn-Speed
- Autoerotisches Würgen
- Geiler Hengst
- Doppelagenten-Einhorn
- Einhorn-Dungeon
- Einhornorgie
- Krampf mitten im Akt

Bevor ihr den Nachziehstapel mischt, sucht zwei Nühü-Karten heraus und gebt jedem Spieler eine. Dann könnt ihr den Nachziehstapel mischen und an jeden von euch 5 Karten austeilen (jetzt sollte jeder zusammen mit der Nühü-Karte insgesamt 6 Karten auf der Hand haben).

Dann kann es losgehen!

TRINKREGELN (OPTIONAL)

- Immer wenn eine deiner Einhorn-Karten geopfert oder zerstört wird, nimm einen Schluck.
- Immer wenn du vergisst, vor deiner Aktionsphase eine Karte zu **ZIEHEN**, nimm einen Schluck.
- Immer wenn 3 oder mehr Nühü-Karten in einem einzigen Zug gespielt werden, darf der Sieger der Nühü-Schlacht aussuchen, wer einen Schluck nehmen muss.
- Jeder Spieler darf einmal pro Partie freiwillig seine Handkarten **ABWERFEN** und genauso viele Karten **ZIEHEN**, dann muss er sofort sein Getränk leeren.
- Seid kreativ und erfindet selbst weitere Regeln! :)

FÜR EINEN VERANTWORTUNGSVOLLEN UMGANG MIT ALKOHOL: KENN DEINE GRENZE!

STRIP-REGELN (OPTIONAL)

- Immer wenn du eine Karte **ABWIRFST**, ziehe ein Kleidungsstück aus.
- Immer wenn eine Abwertungskarte deinen Stall betritt, ziehe ein Kleidungsstück aus.
- Immer wenn eine Aufwertungskarte deinen Stall betritt, ziehe ein Kleidungsstück wieder an.
- Jeder Spieler darf einmal pro Partie freiwillig seine Handkarten **ABWERFEN** und genauso viele Karten **ZIEHEN**, dann muss er sofort seine Unterwäsche ausziehen und sie auf seinen Kopf ziehen.
- Seid kreativ und erfindet selbst weitere Regeln! :)

FÜR EINEN VERANTWORTUNGSVOLLEN UMGANG MIT STRIPPEN: KENN DEINE GRENZE!