

UNSTABLE UNICORNS

SPELREGELS

2^E EDITIE

SHOCKEER JE VRIENDEN.
LAAT ZE IN DE STEEK.
EENHOORNS OORDELEN NIET.

Unstable Unicorns is een strategisch kaartspel dat in beurten wordt gespeeld en over jouw twee favoriete dingen gaat: eenhoorns en verwoesting. De eerste speler die 7 eenhoorns in zijn Stal heeft, wint het spel!*

*Je hebt slechts 6 eenhoorns nodig in een spel met 6-8 spelers.

INHOUD



114 kaarten met zwarte achterzijde



13 Baby Eenhoornkaarten

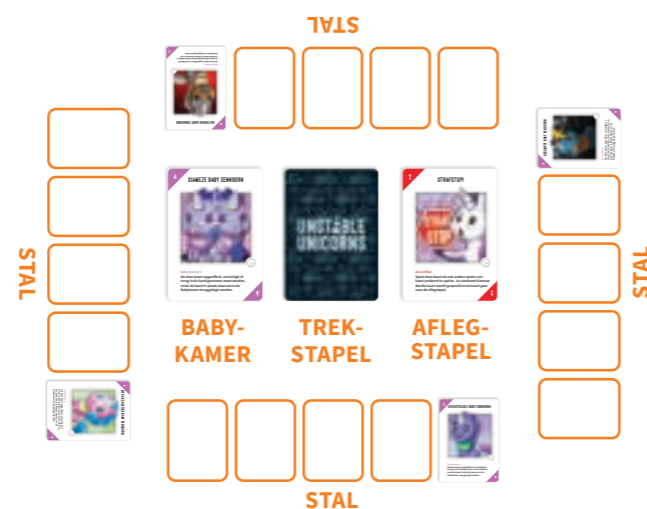


8 Overzichtskaarten met regels.

VOORBEREIDING

Als eerste scheid je de Baby Eenhoorn kaarten en de overzichtskaarten van de kaarten met de zwarte achterzijde in de doos. Schud de kaarten met de zwarte achterzijde en geef elke speler 5 kaarten. Leg de overgebleven stapel kaarten gedekt in het midden van de tafel. Dit is de **trekstapel**. Laat naast de trekstapel ruimte over voor een **aflegstapel**. Hier komen alle kaarten te liggen die tijdens het spel opgeofferd, vernietigd of afgelegd worden.

Elke speler neemt een Baby Eenhoorn kaart en legt deze in zijn **Stal**; het speelgebied voor je op tafel. Vorm met de overige Baby Eenhoorn kaarten een stapel en leg deze op tafel; dit is de **Babykamer**. Baby Eenhoorn kaarten die niet in de Stal van een speler liggen worden altijd teruggelegd in de Babykamer. Ze worden nooit toegevoegd aan je hand, de trekstapel of de aflegstapel.



Elke speler krijgt daarnaast een overzichtskaart om op elk moment de regels te kunnen raadplegen.

Je bent klaar om te spelen! De speler met de donkerste kleding is het meest duister en mag beginnen.

SPELVERLOOP

EEN SPEELBEURT

Spelers spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Elke beurt bestaat uit 4 fases:

Begin van de beurt-fase:

Heb je één of meerdere kaarten in jouw Stal waarop staat "Als deze kaart aan het begin van je beurt in jouw Stal ligt...", dan wordt het effect van deze kaart(en) uitgevoerd tijdens deze fase.

Kaartentrekfase:

TREK een kaart van de trekstapel.

Actiefase:

Voer ÉÉN van de volgende acties uit:

- Speel een **Eenhoornkaart** uit je hand;
- Speel een **Magisch Effect** kaart uit je hand;
- Speel een **Negatief Effect** kaart uit je hand;
- Speel een **Positief Effect** kaart uit je hand;
- **TREK** een kaart van de trekstapel.

Einde van de beurt-fase:

LEG KAARTEN AF totdat het aantal handkaarten niet boven de handkaartenlimiet komt. De limiet is 7 kaarten (tenzij anders vermeld).

BELANGRIJKE TERMEN

Hieronder een aantal termen die je al gezien hebt:

Stal: Het speelgebied dat voor je op tafel ligt waarin Eenhoornkaarten en kaarten met een Positief Effect of een Negatief Effect worden gespeeld.

Babykamer: De stapel Baby Eenhoorn kaarten die op tafel ligt.

Trekstapel: De stapel kaarten met zwarte achterzijde waarvan spelers tijdens het spel kaarten **TREKKEN**.

Aflegstapel: De stapel kaarten met een zwarte achterzijde die tijdens het spel opgeofferd, vernietigd of afgelegd zijn.

Daarnaast zijn er nog een aantal veelvoorkomende termen die je in de kaarteffecten zult tegenkomen:

TREKKEN: Pak de bovenste kaart van de trekstapel en neem deze in je hand.

AFLEGGEN: Leg een kaart uit je hand op de aflegstapel.

OPOFFEREN: Leg een kaart uit jouw Stal op de aflegstapel. Deze term wordt gebruikt voor Eenhoornkaarten en kaarten met een Positief Effect of een Negatief Effect.

VERNIETIGEN: Leg een kaart uit de Stal van een willekeurige speler op de aflegstapel. Deze term wordt ook gebruikt voor Eenhoornkaarten en kaarten met een Positief Effect of een Negatief Effect.

STELLEN: Verplaats een kaart uit de Stal van een andere speler naar jouw eigen Stal.

KAARTSOORTEN

Er zijn 5 soorten kaarten in het spel:



Eenhoornkaarten hebben een hoornsymbool in de linker bovenhoek. Een Eenhoornkaart blijft in de Stal van een speler totdat deze wordt opgeofferd of vernietigd. Verzamel Eenhoorns in jouw Stal om het spel te winnen!

Er zijn 3 soorten Eenhoornkaarten:



Baby Eenhoorn kaarten hebben een paarse hoek. Elke speler start met 1 Baby Eenhoorn kaart. Omdat Baby Eenhoorn kaarten in de Babykamer worden bewaard en nooit deel van de handkaarten van een speler kunnen zijn, kun je alleen meer Baby Eenhoorn kaarten in jouw Stal krijgen door een kaarteffect van een andere kaart.



Normale Eenhoorn kaarten hebben een indigoblaauwe hoek. Ze hebben geen effect, maar kunnen wel een plekje in je hart veroveren...



Magische Eenhoorn kaarten hebben een blauwe hoek. Elke Magische Eenhoorn kaart heeft een effect dat je tijdens het spel een voordeel oplevert.



Magisch Effect kaarten hebben een groene hoek met een stersymbool. Deze kaarten hebben een eenmalig effect; als je tijdens je beurt een Magisch Effect kaart speelt, moet je deze kaart direct op de aflegstapel leggen.



Negatief Effect kaarten hebben een gele hoek met een pijl die naar beneden wijst. Voeg een Negatief Effect kaart toe aan de Stal van een andere speler om het negatieve effect aan die speler op te leggen. (Technisch gezien kun je ook een Negatief Effect kaart aan jouw Stal toevoegen, maar dit zul je zelden willen doen.) Een Negatief Effect kaart blijft in de Stal van een speler totdat de kaart opgeofferd of vernietigd wordt.



Positief Effect kaarten hebben een oranje hoek met een pijl die naar boven wijst. Deze kaarten hebben een positief effect. Je kunt een Positief Effect kaart in de Stal van een willekeurige speler leggen en deze kaart blijft in de Stal van een speler totdat de kaart opgeofferd of vernietigd wordt.



Direct Effect kaarten hebben een rode hoek met een uitroepteken. Dit is de enige kaartsoort die je niet tijdens jouw eigen beurt hoeft te spelen. In dit spel zijn de Direct Effect kaarten uitsluitend Stopkaarten, die op elk moment gespeeld kunnen worden als een andere speler een kaart speelt. Tijdens één beurt mogen een willekeurig aantal Direct Effect kaarten gespeeld worden.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die er in slaagt om het aantal vereiste Eenhoorns in zijn Stal te verzamelen, wint het spel! Elke Eenhoornkaart telt als één Eenhoorn (tenzij anders vermeld).

- * 2 – 5 spelers: 7 Eenhoorns om te winnen
- 6 – 8 spelers: 6 Eenhoorns om te winnen

Als de trekstapel opraakt voordat een van de spelers het vereiste aantal Eenhoorns in zijn Stal heeft, wint de speler met de meeste Eenhoorns.

Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers voor het hoogste aantal Eenhoornkaarten in een Stal, moet elk van deze spelers het aantal letters in de namen van de Eenhoornkaarten in zijn eigen Stal tellen. De speler met de meeste letters wint.

Zijn er twee of meer spelers met hetzelfde aantal Eenhoornkaarten en het gelijke aantal letters, dan verliest iedereen. Oei...

**Lees voor een spel met 2 spelers goed de sectie "Regels voor 2 spelers" door.*



Als je op dit punt in de regels bent, weet je genoeg om het spel te kunnen starten! We hebben wel een uitgebreide toelichting toegevoegd om bepaalde interacties uit te leggen die tijdens het spel voor verwarring kunnen zorgen, of waar vragen over kunnen ontstaan. Misschien heb je deze toelichting wel nooit nodig, maar in elk geval weet je deze hiernaast te vinden!

TOELICHTING

Kaarten in je hand en kaarten in jouw Stal

Eenhoornkaarten, Positief Effect kaarten en Negatief Effect kaarten hebben geen effect als ze deel van je hand zijn en zijn alleen actief als ze in jouw Stal liggen.

In de Stal komen en verlaten

Elke keer dat je een Eenhoorn speelt, **STEELT**, of in jouw Stal legt, dan noemen we dat "in jouw Stal komen". Als een Eenhoornkaart opgeofferd, vernietigd of gestolen wordt, noemen we dat "het verlaten van jouw Stal."

Verplichte en optionele effecten

Sommige effecten zijn verplicht (zoals "**LEG** een kaart **AF**"), terwijl andere effecten optioneel zijn ("je mag een Eenhoorn **STELEN**"). Als op een kaart niet het woord 'mag' gebruikt wordt, dan is het een verplicht effect.

Heeft een kaart een optioneel effect dat zegt "Als deze kaart aan het begin van je beurt in jouw Stal ligt...", dan mag je dit effect NIET later uitvoeren als je het vergeet voordat je een kaart **TREKT** tijdens de Kaartentrekfase. Is het een verplicht effect, dan moet je het effect alsnog uitvoeren zodra jij (of een andere speler) erachter komt dat je het effect niet hebt gebruikt.

Begin van de beurt-effecten

Als je meerdere kaarten hebt waarop staat "Als deze kaart aan het begin van je beurt in jouw Stal ligt...", dan worden de effecten tegelijkertijd uitgevoerd. Dus als de ene kaart zegt dat je beurt onmiddellijk eindigt na het uitvoeren van dit effect, kun je alsnog het 'begin van de beurt'-effect van andere kaarten in jouw Stal benutten.

Effecten van Stopkaarten

Stopkaarten kunnen alleen worden gebruikt om een speler tegen te houden tijdens het spelen van een kaart uit hun hand. Dit betekent dus dat je een kaarteffect niet kunt tegenhouden. Als bijvoorbeeld een andere speler al een kaart in zijn Stal heeft waarop staat "Als deze kaart aan het begin van je beurt in jouw Stal ligt, moet je een Eenhoornkaart **VERNIETIGEN**", kun je geen Stopkaart gebruiken om dat effect tegen te houden.

Spelers bepalen

Als het gaat om spelers, worden op de kaarten specifieke termen gebruikt:

- Willekeurige speler:** elke individuele speler, inclusief jijzelf.
- Andere speler:** elke andere individuele speler, exclusief jijzelf.
- Elke speler:** alle spelers, inclusief jijzelf.

Doelwit kiezen voor effecten

Er zijn twee speltacties die je kunt toepassen om een speler als doelwit te kiezen tijdens het spel:

- Optie 1 (eenvoudig):** Als je een kaart met een effect speelt, moet je hardop zeggen welke speler(s) je als doelwit kiest voordat je het effect uitvoert. Dit geeft alle spelers de kans om te bepalen of ze een Stopkaart willen inzetten.
- Optie 2 (gevorderd):** Als je een kaart met een effect speelt, moeten spelers kiezen of ze een Stopkaart willen inzetten voordat je het doelwit bepaalt.

Bepaal bij ieder spel welke optie je wil gebruiken.

Kaarten zoeken

Sommige kaarteffecten laten je in de trekstapel of aflegstapel naar een kaart zoeken (zoals "Zodra deze kaart in jouw Stal komt, mag je in de trekstapel zoeken naar een Negatief Effect kaart en deze in je hand nemen"). Zodra je de kaart hebt gevonden, moet je deze aan de andere spelers laten zien voordat je de kaart in je hand neemt.

Negatief Effect kaarten wegspeelen

Sommige kaarteffecten laten je doelgericht Negatief Effect kaarten uit jouw Stal verwijderen. Daarnaast, als een kaarteffect het **OPOFFEREN** van een kaart beschrijft, kun je deze kaart gebruiken om een Negatief Effect kaart in jouw Stal weg te spelen (zoals "Als deze kaart aan het begin van je beurt in jouw Stal ligt, mag je een kaart **OPOFFEREN** en daarna een kaart **VERNIETIGEN**").

Kaarteffecten met meerdere acties

Als voor een kaarteffect meerdere acties nodig zijn, worden deze acties soms opgedeeld met "daarna" (zoals "**OFFER** een Eenhoornkaart **OP** en **TREK** daarna een kaart"). Als op een kaart "daarna" staat, mag je alleen de tweede actie uitvoeren nadat je de eerste actie succesvol hebt uitgevoerd. Volgens bovenstaand voorbeeld, mag je dus geen kaart **TREKKEN** als je geen Eenhoornkaart kunt **OPOFFEREN**.

Onmogelijke acties

Soms kan het effect van een kaart in jouw Stal of een kaart die een andere speler heeft gespeeld, je vragen om een onmogelijke actie uit te voeren. Mocht deze situatie voorkomen, dan mag je deze actie negeren. Sommige onmogelijke acties kunnen zijn:

- Een kaart **AFLEGGEN** als je geen handkaarten meer hebt.
- Een kaart **OPOFFEREN** als je geen kaarten in jouw Stal hebt.
- Een kaart **OPOFFEREN** die niet opgeofferd kan worden.

REGELS VOOR 2 SPELERS

In een spel met 2 spelers, moet je de volgende aanpassingen doen voordat je kunt beginnen. Als je deze aanpassingen vergeet, kan het spel enigzins uit balans lijken.

Verwijder de volgende kaarten uit de trekstapel en leg ze in de speldoos. Deze kaarten zullen in de spelvariant voor 2 spelers niet gebruikt worden:

- **Alle** Normale Eenhoorns
- Eunuchoorn
- Verwaande Eenhoorn
- Krolse Kittenhoorn
- Superbitchy Eenhoorn
- Eenhoornkater
- Eenhoorn Buttplug
- Zweep van de Meesteres
- Eenhoornscheet
- Eenhoorn Seksmaatjes
- Eenhoornspeed
- Wurgseks
- Dekhengst Eenhoorn
- Geheim Agent Eenhoorn
- Eenhoornkelder
- Eenhoornorgie
- Zadelpijn in Bed

Als je uitbreidingen wilt toevoegen aan het spel, kun je op UnstableUnicorns.com een uitgebreide en actuele lijst met kaarten vinden die je voor een spel met twee personen dient te verwijderen.

Verwijder voor het schudden van de trekstapel 2 Stopkaarten en geef beide spelers 1 van deze kaarten. Hierna mag je de stapel schudden en elke speler 5 kaarten geven (waarmee elke speler in totaal 6 kaarten in de hand heeft om het spel te starten, inclusief de Stopkaart).

Het spel gaat nu op normale wijze verder!

OPTIONELE DRINKREGELS

- Elke keer als er één van je Eenhoornkaarten opgeofferd of vernietigd wordt, neem je een slok.
- Elke keer als je vóór de actiefase een kaart vergeet te **TREKKEN**, neem je een slok.
- Worden er 3 of meer Stopkaarten gespeeld tijdens een beurt, dan mag de winnaar van dit gevecht een speler kiezen die een slok moet nemen.
- Elke speler mag eenmaal tijdens het spel ervoor kiezen om zijn hand **AF TE LEGGEN** en hetzelfde aantal kaarten te **TREKKEN**, maar moet daarna onmiddellijk zijn glas leeg drinken.
- Voel je vrij om je eigen huisregels te bedenken! :)

WEES VERSTANDIG. DRINK MET MATE.

OPTIONELE STRIPREGELS

- Elke keer als je een kaart **AFLEGT**, trek je een kledingstuk uit.
- Elke keer als er een Negatief Effect kaart in jouw Stal komt, trek je een kledingstuk uit.
- Elke keer als er een Positief Effect kaart in jouw Stal komt, trek je weer een kledingstuk aan.
- Elke speler mag eenmaal tijdens het spel ervoor kiezen om zijn hand **AF TE LEGGEN** en hetzelfde aantal kaarten te **TREKKEN**, maar moet daarna onmiddellijk zijn ondergoed uittrekken en het op zijn hoofd zetten.
- Voel je vrij om je eigen huisregels te bedenken! :)

WEES VERSTANDIG. STRIP MET MATE.

Ga voor meer uitleg over de regels naar UnstableGames.com. Je vindt hier ook andere spellen, spelaccessoires en nog veel meer leuke content!