

KILL THE UNICORNS



Livret de
règles





IL ETAIT UNE FOIS...

Il y a fort fort longtemps, un Royaume était envahi de milliers de licornes stupides. Elles se soulageaient sur les propriétés privées, mangeaient les plantes vertes, et n'arrêtaient pas de péter ! Les gaz lâchés par les licornes étaient toxiques, la pollution de l'air augmenta alors considérablement dans le Royaume et dérégla sérieusement l'environnement. Cette contamination créa un microclimat sur le Royaume et il commença à pleuvoir du sucre et des bonbons, rendant tout particulièrement collant.

Trop occupée pour agir, la Reine donna carte blanche à sa fille, la redoutable Princesse. Impatiente d'affirmer son autorité, la Princesse déclara quatre jours de chasse de licornes annuelle et tout le monde était invité ! C'était une excellente nouvelle pour les Gnômes qui gèrent un Marché Noir souterrain dans lequel sont revendues des articles à base de licornes. Depuis l'ouverture de cette chasse annuelle, les Gnômes ne perdent plus de temps ni d'énergie à chasser ces créatures eux-mêmes et peuvent désormais les racheter à bas prix.

BUT DU JEU

Capturez les plus belles licornes et constituez des collections par couleur pour les revendre ensuite au Marché Noir des Gnômes, mais attention aux coups bas des autres joueurs !

La partie se divise en 4 journées de chasse, autrement dit, 4 manches. A la fin de la 4ème manche, les joueurs comptent les Points de Victoire de leurs Licornes (★) et de leurs collections. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.



MATERIEL DE JEU

Cartes
Licornes

x28



Cartes Licornes
de Départ

x6



Cartes Pouvoir
Personnage

x6



Cartes
Marché Noir

x4



Cartes
Chasses

x48



Cartes
Ruses

x48



Jetons
Marché Noir

x20



Carte
de Score

x1



Jeton Premier
Joueur

x1





MISE EN PLACE

1

Chaque joueur choisit 1 carte Pouvoir Personnage.

2

Prenez en main les 8 cartes Chasses de votre personnage.

3

Prenez et mélangez les 8 cartes Ruses de votre personnage et posez le paquet face cachée devant vous.

4

Mélangez les cartes Licorne de Départ (les 6 cartes avec écrit «Starter» au dos des cartes !) et distribuez 1 carte au hasard à chaque joueur. Posez votre Licorne de Départ face visible devant vous et placez les Licornes de Départ restantes dans la boîte.

5

Mélangez les cartes Licornes. Piochez-en 4 et disposez-les en ligne au milieu de la table face visible. Posez la pioche de Licornes au début de la ligne.

6

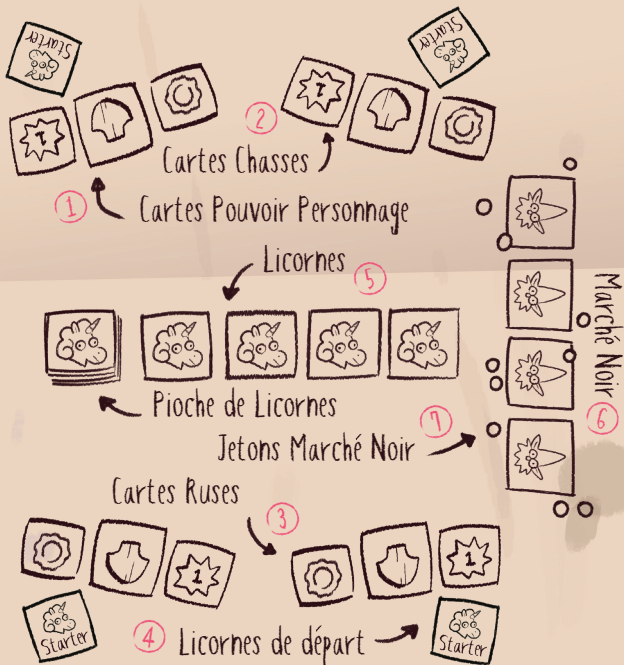
Placez les cartes Marché Noir en bout de ligne, perpendiculairement aux cartes Licornes.

7

Placez au hasard autant de jetons Pâté et Fausse Corne que de joueurs. Déposez les 4 couleurs des jetons Barbe à Papa et Poudre de Fée (rose, bleu, vert et jaune). Remettez les jetons non-utilisés dans la boîte.

Le dernier à avoir vu une vraie licorne devient le premier joueur (et devrait consulter un spécialiste). Ce joueur prend le jeton Premier Joueur et le pose devant lui.

8



TOUR DE CHASSE

(Déroulement de la manche)



It's a trap!

Début de la manche



La chasse
est ouverte



Résolution de
la chasse



Un tour au
Marché Noir



Rappel !

Une partie de Kill the Unicorns dure 4 manches, avec 4 Licornes à chasser lors de chaque manche. Les Licornes sont chassées une par une de la gauche vers la droite. Les joueurs peuvent acheter un objet au Marché Noir à la fin de chaque manche, une fois les 4 Licornes chassées.

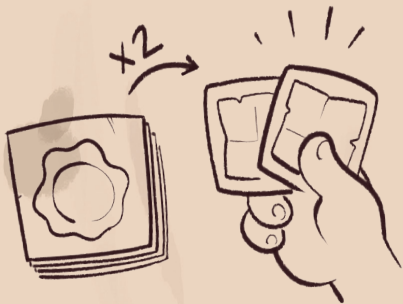


It's a Trap!



Chaque joueur pioche **2 cartes Ruses**.

En partant du premier joueur et dans le sens horaire, placez 1 carte Ruse face cachée sous la Licorne de votre choix. Défaussez l'autre carte Ruse face visible devant vous. (C'est votre défausse de cartes Ruses !)



La phase suivante
démontre lorsque tous
les joueurs ont posé
une carte Ruse.

Il ne peut pas y avoir
plus de 2 cartes Ruses
par Licorne (une en
bas et une en haut de la
carte Licorne). Une fois
la carte Ruse posée,
celle-ci ne peut plus être
consultée durant la
manche (mieux vaut la
retenir !).





La chasse est ouverte



Pour capturer une Licorne, il faut gagner une chasse en utilisant ses cartes Chasses.

Une chasse ne concerne qu'une seule Licorne à la fois. Les joueurs chassent donc les 4 Licornes une par une, obligatoirement en partant de la pioche de Licornes pour finir au Marché Noir.

Pour chasser, le premier joueur pose devant lui 1, 2 ou 3 cartes Chasses face cachée. Puis, un par un dans le sens horaire, les autres joueurs doivent impérativement poser le même nombre de cartes que le premier joueur pour participer à cette chasse.



Les cartes Chasses représentent la détermination du chasseur à capturer ces viles et magnifiques créatures. Plus le score posé est élevé, plus vous avez de chance de capturer la Licorne.

Note 1 : Vous pouvez décider de ne pas participer à une chasse et passer votre tour. Dans ce cas ne jouez pas de cartes Chasses. Aussi, si vous n'avez pas assez de cartes Chasses en main pour jouer, vous êtes obligé de passer.

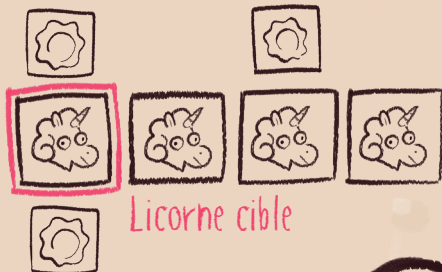
Note 2 : Un joueur qui passe ne pourra jamais remporter la Licorne sur laquelle il passe.

Note 3 : Si vous êtes premier joueur et décidez de passer, le prochain joueur à votre gauche récupère alors le jeton Premier Joueur.

Exemple :



2 Cartes Chasses
jouées



Licorne cible



Passé

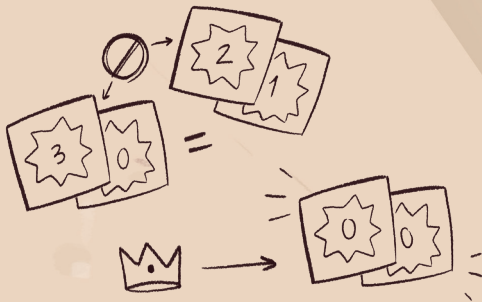




Résolution de la chasse

Une fois que tout le monde a joué ou passé, les cartes Chasses sont révélées. Le joueur ayant mis la plus forte valeur cumulée de cartes Chasses est désigné vainqueur.





Note : En cas d'égalité entre les joueurs ayant mis les plus fortes valeurs, la seconde meilleure valeur l'emporte : les égalités s'annulent ! Si tous les joueurs sont à égalité, la licorne s'enfuit. Dans ce cas, la carte Licorne est défaussée avec ses éventuelles cartes Ruses associées.

Le vainqueur révèle ensuite la carte Ruse associée à la Licorne (s'il y en a une). Si 2 cartes Ruses ont été jouées, choisissez-en 1 parmi les 2 sans la regarder au préalable (vous ne pouvez révéler qu'une carte par Licorne !) et appliquez directement son effet.

Une fois la carte Ruse révélée et son effet appliqué, le vainqueur capture la Licorne et la place devant lui.

/!\ ATTENTION : Certaines cartes Ruses une fois révélées, peuvent désigner un autre vainqueur !

Si vous le souhaitez, vous pouvez regrouper vos Licornes par couleur : vous pourrez arranger ses collections tout au long de la partie pour améliorer votre score.

Note : Il y a le même nombre de Licornes de chaque couleur et uniquement 4 Licornes Légendaires neutres.

Les cartes Chasses et Ruses jouées pendant la manche sont défaussées face visible devant leur propriétaire, sauf si la carte Ruse doit rester liée à une Licorne (on reconnaît ces cartes Ruses à leur épingle sur l'illustration).

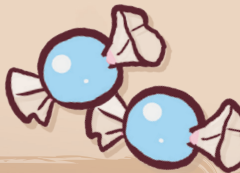


Le joueur ayant remporté la Licorne est le nouveau premier joueur.

Note : Si le premier joueur actuel a remporté la carte Licorne ou bien que personne n'a remporté cette chasse, il reste premier joueur.

S'il reste encore des Licornes à chasser, répétez la phase 2 et 3.

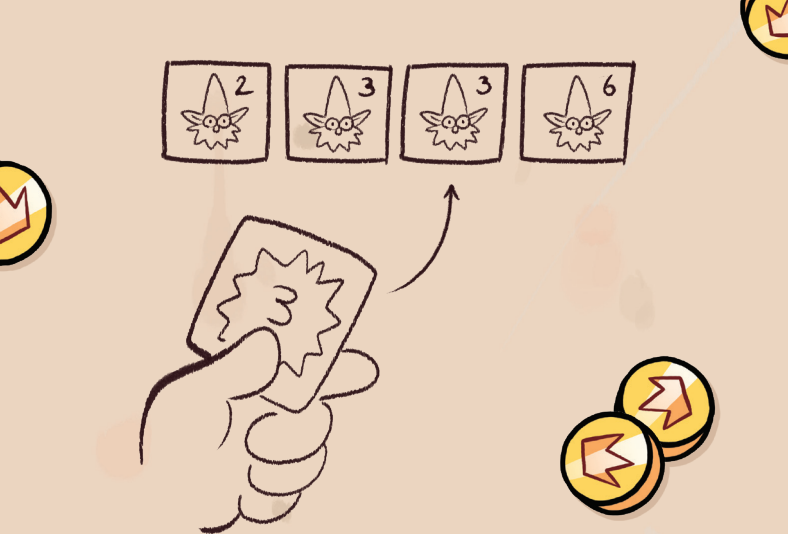
S'il n'y en a plus, passez à la phase 4.



Un tour au Marché Noir



Une fois toutes les Licornes chassées, la manche s'achève. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut faire un et un seul achat au Marché Noir par manche. Chaque objet a un prix (indiqué sur la carte Marché Noir), que vous devez payer avec la valeur des cartes Chasses qu'ils vous reste en main (cette valeur représente la détermination qu'il vous reste pour négocier avec les Gnômes).



Lorsque vous achetez un objet au Marché Noir, prenez le jeton approprié : celui-ci n'est ensuite plus disponible pour les autres joueurs. Le jeton est immédiatement associé à une carte Licorne (excepté pour le Pâté qui est posé devant le joueur).



2\$

Boucherie de Licorne :

Défaussez une de vos Licornes et la carte Ruse associée (s'il y en a une) pour gagner un Pâté.

En fin de partie, celui-ci vous rapporte un nombre de Points de Victoire égal à sa valeur.



3\$

Fausse Corne :

Donne un bonus de +2 Points de Victoire à une Licorne.



6\$

Poudre de Fée :

Change la couleur d'une Licorne dans la couleur du jeton choisie et donne un bonus de +2 Points de Victoire à cette Licorne.



3\$

Barbe à Papa :

Change la couleur d'une Licorne dans la couleur du jeton choisie. (Exemple : si un joueur achète une Barbe à Papa bleue et la place sur une Licorne rose, celle-ci deviendra bleue).

Une fois cette phase du Marché Noir terminée, les joueurs récupèrent toutes leurs cartes Chasses en main. Ils piochent 4 nouvelles Licornes et commencent une nouvelle manche. Le jeton Premier Joueur est conservé par le dernier joueur à avoir gagné une chasse.





Après la fin de la 4^{ème} manche, chaque joueur doit vendre toutes ses Licornes capturées aux Gnomes ! Ce que les Gnomes en feront reste un secret bien gardé...



- On compte d'abord les Points de Victoire sur les Licornes (les étoiles en haut de la carte).
- Ensuite comptez les bonus/malus liés aux cartes Ruses et jetons du Marché Noir collectés pendant la partie.
- Enfin comptez les Points de Victoire supplémentaires pour chaque collection de couleurs de vos Licornes :

2

Licornes de la
même couleur

+2 ★

3

Licornes de la
même couleur

+5 ★

4

Licornes de la
même couleur

+8 ★

5

Licornes de la
même couleur

+12 ★

Au-delà de 5 Licornes de la même couleur, les Gnomes demandent plus de variétés et le joueur doit commencer une nouvelle collection.

Vous pouvez aussi faire un Arc-en-ciel mais vous aurez un dur choix à faire : les cartes utilisées pour compléter un Arc-en-ciel ne peuvent pas être utilisées pour compléter une autre collection.

Arc-en-ciel



+8 ★

Double Arc-en-ciel



«Oh my god,
it's a double
rainbow all the
way!»

VICTOIRE INSTANTANEE



Licornes Légendaires :

Les cartes Licornes Légendaires à 4 Points de Victoire n'ont pas de couleur, et sont trop cool pour appartenir à une quelconque famille... Il faut donc acheter des objets comme la Barbe à Papa ou la Poudre de Fée au Marché Noir, pour pouvoir les intégrer dans une collection.



Licornes de Départ et Pigicornes :

Malgré leur vague ressemblance, ce sont aussi des cartes Licornes classiques. Elles peuvent donc compter pour des collections ou un Arc-en-ciel.

Pouvoirs Personnages :

Le pouvoir des personnages ne sont utilisables qu'une seule fois par manche. Si deux Pouvoirs Personnages sont activés au même moment, c'est le premier qui l'annonce qui peut l'activer. On fait confiance aux joueurs pour user de toute leur mauvaise foi en cas de litige.



Expert :

Conseillée pour les joueurs expérimentés ayant plusieurs parties à leur actif, qui commencent à connaître toutes les cartes du jeu et qui aiment compter les cartes.

Défaussez vos cartes Chasses et Ruses face cachée, les autres joueurs n'ont pas le droit de consulter votre défausse.

Initiation :

Conseillée pour les plus jeunes ou les joueurs qui ont envie de jouer plus vite sans utiliser toutes les règles.

On peut jouer sans les cartes Ruses ou sans les Pouvoirs Personnages, mais selon la configuration, tous les personnages ne sont pas jouables :

- Jouer sans les cartes Ruses et sans les Pouvoirs Personnages :
Tous
- Jouer sans les cartes Ruses et avec les Pouvoirs Personnages :
Tous sauf la Princesse et la Shamane.



=

Jouez avec tous
les personnages



=

sauf la
Princesse et la
Shamane



=

sauf le Marchand,
la Voleuse et
le Mage Noir.



Qui gagne si à la fin 2 joueurs sont à égalité ?

On vous a dit que les égalités s'annulent, non ? C'est donc le joueur suivant avec le plus de Points de Victoire qui gagne la partie.

C'est pas un peu méchant ? Si !

Est-ce que l'on peut gagner une chasse en jouant des cartes Chasses de valeur zéro ?

Oui en jouant une valeur zéro on peut très bien remporter une Licorne, mais attention les zéro peuvent aussi être annulés par une égalité.

Si je suis premier joueur et que je n'achète rien au Marché Noir, dois-je donner mon jeton Premier Joueur à mon voisin de gauche ?

Non vous restez premier joueur pour la prochaine manche (La chance) !

Peut-on placer plusieurs objets du Marché Noir sur une même carte Licorne ?

Oui. Les bonus de Points de Victoire se cumulent. Si cela concerne plusieurs objets qui changent la couleur d'une Licorne, c'est le dernier objet posé qui prime.

Peut-on placer un jeton Barbe à Papa ou Poudre de Fée sur une Licorne de couleur identique ?

Oui, en revanche la Licorne ne changera pas de couleur.

Si je défausse une carte Licorne à la Boucherie de Licorne, je défausse aussi la carte Ruse qui y est attachée ?

Oui on défausse la Licorne, sa carte Ruse et ses éventuels jetons Marché Noir.

Pouvoirs personnages

Princesse : Dès que le premier joueur pose ses cartes Chasses sur la table, la Princesse ne peut plus activer son Pouvoir Personnage pour cette chasse.

Barde : Dès que l'un des joueurs pose ses cartes Chasses sur la table, le Barde ne peut plus cibler ce personnage avec son Pouvoir Personnage.

Chevalier : Grâce à son Pouvoir Personnage le Chevalier peut jouer plus de 3 cartes Chasses pour chasser.



Cartes Ruses

Rien ne sert de courir :

On annule les égalités entre les valeurs des cartes Chasses avant que la carte «Rien ne sert de courir» prenne effet.

Licorne de Troie :

Dans le cas où un des joueurs n'a pas de Licorne à échanger ou bien que le propriétaire de la carte gagne la chasse, rien ne se passe. Les cartes Ruses et jetons associés aux Licornes restent attachés à la Licorne pour l'échange.

Licorne Zombie :

Les cartes Ruses et jetons Marché Noir de la Licorne choisie sont aussi défaussés.

Licorne Siamoise :

Cette Licorne compte pour 2 Licornes de sa couleur dans le calcul des Points de Victoire pour une collection en fin de partie. Les nombres d'étoiles de la carte ne sont comptés qu'une fois en revanche. Cette Licorne peut compter dans un Arc-en-ciel et dans un Double Arc-en-ciel.

C'est pas la taille qui compte :

On vous a dit quoi sur les égalités ? Elles s'annulent avant que la carte Ruse ne soit révélée. C'est donc la deuxième valeur la plus faible qui gagne la Licorne en cas d'égalité.



REMERCIEMENTS

Des 3 auteurs :

La team @Pose ton cube, les Testeurs, les Ambassadeurs, Elise et les Craigs, les backeurs et plus particulièrement ceux qui ont relevé les défis, Le MEiSiA, Le Dernier bar avant la fin du monde. 2 Joueurs, Ludovox, Nicholas, Es-tu Game et Jean-Pierre Corn. Et l'équipe de Morning pour leur confiance et leur implication.



Alain : Hélène, mes Belges, l'Elfe Rouge du KB, Patrick et Soledad, Ghislain Masson, Salah et Kamel.



Cyril : Raphaëlle pour son soutien inconditionnel, Suzanne et Edgar mes petits Gnomes, la bande du Delly's, Shmebulock et tous les testeurs rencontrés durant (et même après) le développement !



Loïc : Mahalia, pour son soutien et tous mes amis et collègues qui ont suivi l'avancement du projet.

De la part de la Morning team :

Merci encore à tous les super-ambassadeurs qui nous ont suivi et accompagné tout le long de l'aventure, malgré les petits couacs et les nombreuses versions des règles :)

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.

Et un remerciement très spécial à Jonas Runkel et Colin Young qui étaient là jusqu'à la dernière version des règles pour aider à écrire et ré-écrire afin que tout le monde puisse passer un très bon moment, même à la lecture des règles !



MORNING