

ODJECHANE JEDNOROŻCE

Przygotowanie:

- potasuj karty **jednorożców** i połóż zakryte obok planszy
- karty **jednorożków** połóż odkryte obok planszy
- każdy z graczy:
 - otrzymuje do ręki 5 kart jednorożców i trzyma je w ukryciu
 - wybiera jednego jednorożka i kładzie odkrytego przed sobą (w **stajni**)

Dążymy do tego, żeby:

- wyłożyć do stajni jak najwięcej kart **jednorożców**
- usuwać karty jednorożców ze stajni innych graczy

W swojej turze gracz:

- 1) aktywuje **efekty** kart, które są w stajni
- 2) **pobiera** kartę jednorożca z zakrytego stosu
- 3) wykonuje 1 z 2 akcji:
 - zagrywa kartę z ręki:
 - karty **fioletowe** są kartami jednorożków
 - karty **granatowe** są kartami jednorożców
 - karty **jasnoniebieskie** są kartami magicznych jednorożców (mają jakąś zdolność)
 - karty **zielone** są kartami magii (jednorazowymi)
 - karty **żółte** przynoszą negatywne efekty
 - karty **pomarańczowe** przynoszą pozytywne efekty
 - karty **czerwone** zagrywa się, aby zablokować zagranie innej karty (obie karty zostają odrzucone)
 - pobiera kartę jednorożca z zakrytego stosu (po raz kolejny)

Koniec gry:

- grę wygrywa pierwszy z graczy, który będzie miał w stajni 7 kart (lub 6 w grze 6-8 osobowej)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- jeżeli na koniec tury masz więcej niż 7 kart, odrzuć ich nadmiar
- karty **czerwone** mogą zostać zagrane w dowolnym momencie, również poza swoją turą
- w grze stosowane są terminy przeniesienia kart na stos kart odrzuconych:
 - **poświęcenie** = karta ze stajni
 - **odrzuć** = karta z ręki
 - **zniszczenie** = karta ze stajni innego gracza