

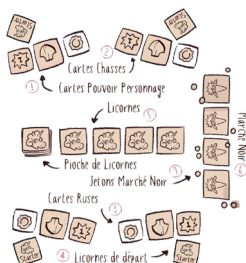


# KILL THE UNICORNS (MORNING)



IMAGINEZ UN ROYAUME, ENVAHI DE BELLES LICORNES, BROUTANT ET PÉTANT ALLÈGREMENT... MALHEUREUSEMENT, LES GAZ DÉGAGÉS PAR CES CRÉATURES CRÉENT UNE TELLE POLLUTION QUE LA REINE DEMANDE À SA FILLE DE TROUVER UNE SOLUTION RADICALE. C'EST AINSI QUE FUT CRÉÉE LA GRAND CHASSE ANNUELLE DES LICORNES, 4 JOURS POUR CAPTURER LE PLUS DE BÊTES. INCARNEZ UN CHASSEUR HORS PAIR ET PROFITEZ DU SAVOIR FAIRE DES GNOMES POUR CAPTURER LE PLUS DE LICORNES, QUITE À UTILISER LA RUSE.

## 1 / MISE EN PLACE



- Choisissez 1 carte *Pouvoir Personnage*.
- Prenez en main les 8 cartes *Chasse* de votre personnage.
- Prenez et mélangez les 8 cartes *Ruse* de votre personnage et posez le paquet face cachée devant vous.
- Mélangez les 6 cartes *Licorne de Départ* (Starter au dos des cartes) et distribuez 1 carte (face visible) au hasard à chaque joueur. Défaussez les *Licornes de Départ* restantes.
- Formez une pioche avec les cartes *Licorne* mélangées. Piochez-en 4 et disposez-les en ligne au milieu de la table face visible.
- Placez les 4 cartes *Marché Noir* perpendiculairement aux cartes *Licornes*.
- 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.

## 2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE 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. DES CARTES *RUSE* PEUVENT ÊTRE ASSOCIÉES À CERTAINES LICORNES AVANT LA CHASSE. UNE FOIS LES 4 LICORNES CHASSÉES, À LA FIN DE CHAQUE MANCHE, LES JOUEURS PEUVENT ACHETER UN OBJET AU MARCHÉ NOIR. LES POUVOIRS DES PERSONNAGES NE SONT UTILISABLES QU'UNE SEULE FOIS PAR MANCHE.

### 1) LES CARTES RUSE

- Chaque joueur pioche 2 cartes *Ruse*.
- En partant du 1<sup>er</sup> joueur, placez 1 carte *Ruse* face cachée sous la *Licorne* de votre choix. Défaussez l'autre carte *Ruse*.
- Pas plus de 2 cartes *Ruse* par *Licorne*. Une fois la carte *Ruse* posée, celle-ci ne peut plus être consultée durant la manche.



### 2) LA CHASSE EST OUVERTE



- Désignez la première *Licorne* à Chasser (la plus à gauche).
- Le 1<sup>er</sup> joueur pose devant lui 1, 2 ou 3 cartes *Chasse* face cachée.
- Les autres joueurs doivent impérativement poser le même nombre de cartes (face cachée) que le 1<sup>er</sup> joueur pour participer à cette *Chasse*.
- Si vous n'avez pas assez de cartes *Chasse* en main, vous devez passer.
- Vous pouvez décider de ne pas participer à une *Chasse* et passer votre tour. Dans ce cas, vous ne jouez pas de cartes *Chasse* et vous ne pourrez jamais remporter la *Licorne* concernée. Si vous êtes 1<sup>er</sup> joueur et que vous décidez de passer, le prochain joueur à votre gauche récupère alors le jeton Premier Joueur.

### 3) RÉSOLUTION DE LA CHASSE

- Une fois que tout le monde a joué ou passé, les cartes *Chasse* sont révélées. Le joueur ayant mis la plus forte valeur cumulée de cartes *Chasse* est désigné vainqueur.
- Toutes les égalités s'annulent. En cas d'égalité entre les joueurs ayant mis les plus fortes valeurs, la nouvelle meilleure valeur l'emporte ! Si tous les joueurs sont à égalité, la *Licorne* s'enfuit. Défaussez-la, avec les cartes *Ruse* associées.
- Le vainqueur révèle ensuite l'éventuelle carte *Ruse* associée à la *Licorne* ou en choisit une s'il y a 2 cartes *Ruse*.
- Appliquez l'effet de la carte *Ruse* et désignez l'éventuel nouveau vainqueur.
- Les cartes *Chasse* et *Ruse* jouées pendant la manche, sont défaussées face visible devant leur propriétaire.
- Exception, les cartes *Ruse* avec l'icône doivent rester associées à la *Licorne*.
- Le joueur ayant remporté la *Licorne* est le nouveau 1<sup>er</sup> joueur. Si le 1<sup>er</sup> joueur actuel a remporté la carte *Licorne* ou bien que personne n'a remporté cette *Chasse*, il reste 1<sup>er</sup> joueur.
- Faites de même pour les *Licornes* suivantes.



### 4) UN TOUR AU MARCHÉ NOIR

- À la fin de la manche, en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, chaque joueur peut faire 1 seul achat au *Marché Noir*.
- Chaque objet à un prix (fond blanc) que vous devez payer avec la valeur des cartes *Chasse* qu'il vous reste en main.
- Récupérez le jeton approprié et associez-le immédiatement à une de vos *Licornes* (sauf *Pâté*). Celui-ci n'est plus disponible pour les autres joueurs.
  - *Fausse Corne* : Donne un bonus de +2 Points de Victoire à une *Licorne*.
  - *Poudre de Fée* : Change la couleur d'une *Licorne* dans la couleur du jeton choisi et donne un bonus de +2 Points à cette *Licorne*.
  - *Pâté* : Défaussez une de vos *Licornes* et la carte *Ruse* associée pour gagner un *Pâté*. Il rapporte des Points de Victoire en fin de partie.
  - *Barbe à Papa* : Change la couleur d'une *Licorne* dans la couleur du jeton choisi.
- Récupérez toutes vos cartes *Chasse* et préparez-vous pour une prochaine manche.

## 3 / FIN DE PARTIE

- La partie s'achève après la fin de la 4<sup>ème</sup> manche. Le joueur avec le plus de points remporte la partie :
  - Comptez d'abord les Points de Victoire sur les cartes *Licornes* (les étoiles).
  - Comptez ensuite les bonus/malus liés aux cartes *Ruse* et jetons du *Marché Noir* collectés pendant la partie.
  - Comptez enfin les Points pour chaque collection de couleurs identiques : 2/3/4/5 *Licornes* de la même couleur = 2/5/8/12 P.V. Les *Licornes Légendaires* à 4 Points de Victoire n'ont pas de couleur Il faut donc acheter des objets au *Marché Noir* pour pouvoir les intégrer dans une collection.
  - Vous pouvez aussi faire un *Arc-en-ciel* (une couleur de chaque) : 1 = 8 P.V. / 2 = victoire immédiate. Les cartes utilisées pour compléter un *Arc-en-ciel* ne peuvent pas être utilisées pour compléter une autre collection.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)