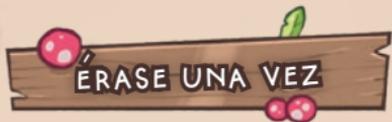


The background is a vibrant, stylized illustration. It features a central rainbow with colors from red to purple. The scene is framed by large, white-outlined pink clouds. Yellow and white stars are scattered throughout. In the center, a cartoon unicorn with blue hair and a pink horn has 'X's for eyes and its tongue sticking out. The text 'KILL THE UNICORNS' is written in a bold, red, bubbly font with a white outline, slanted upwards. A small crown is on the letter 'I' in 'KILL'.

KILL THE UNICORNS

Reglamento





ÉRASE UNA VEZ

Hace mucho tiempo, en un reino muy, muy lejano... Los malditos unicornios hacían estragos por doquier, meándose en la propiedad privada, devorando la flora exótica y tirándose muchos pedos. Esto supuso un gran problema, ya que los gases de unicornio son altamente tóxicos. La contaminación del aire en el reino aumentó drásticamente, creando microclimas en todo el reino y provocando lluvias torrenciales de azúcar y caramelos, dejándolo todo pegajoso.

La reina, demasiado amable como para tomar medidas, ha dejado el asunto en manos de su perversa hija. Ésta, ansiosa por demostrar al pueblo sus dotes de liderazgo, ha declarado 4 días anuales dedicados a la caza de unicornios, invitando a todo el reino. Los gnomos, que regentan un mercado negro de partes de unicornios, están dando palmas con las orejas. Esta caza anual les ahorra el tiempo y el esfuerzo de tener que cazar a los animales ellos mismos, comprando a los cazadores a muy buen precio.

OBJETIVO DEL JUEGO

Hazte con los Unicornios más bellos, intentando tener la colección más grande del mismo color, y véndelos a los Gnomos en el Mercado Negro, evitando las trampas de tus contrincantes.

La partida consta de 4 rondas. Al acabar la última ronda, cada jugador cuenta sus puntos de victoria por Unicornios cazados (★), y por los conjuntos que ha conseguido. Gana quien más puntos tenga.



CONTENIDO

Cartas de Unicornio

x28



Cartas de Unicornio Inicial

x6



Cartas de Personaje

x6



Cartas de Mercado Negro

x4



Cartas de Caza

x48



Cartas de Estratagema

x48



Fichas de Mercado Negro

x20



Carta de Puntuación

x1



Ficha de Jugador Inicial

x1





PREPARACIÓN

1 Cada jugador elige una Carta de Personaje...

...y toma las 8 Cartas de Caza correspondientes en su mano. 2

3 También toma las 8 Cartas de Estratagema de su Personaje, las mezcla y las sitúa frente a sí en una pila boca abajo.

Se mezclan las 6 Cartas de Unicornio Inicial y se reparte 1 al azar a cada jugador, quien la pondrá frente a sí boca arriba. 4
Las que sobren se devuelven a la caja.

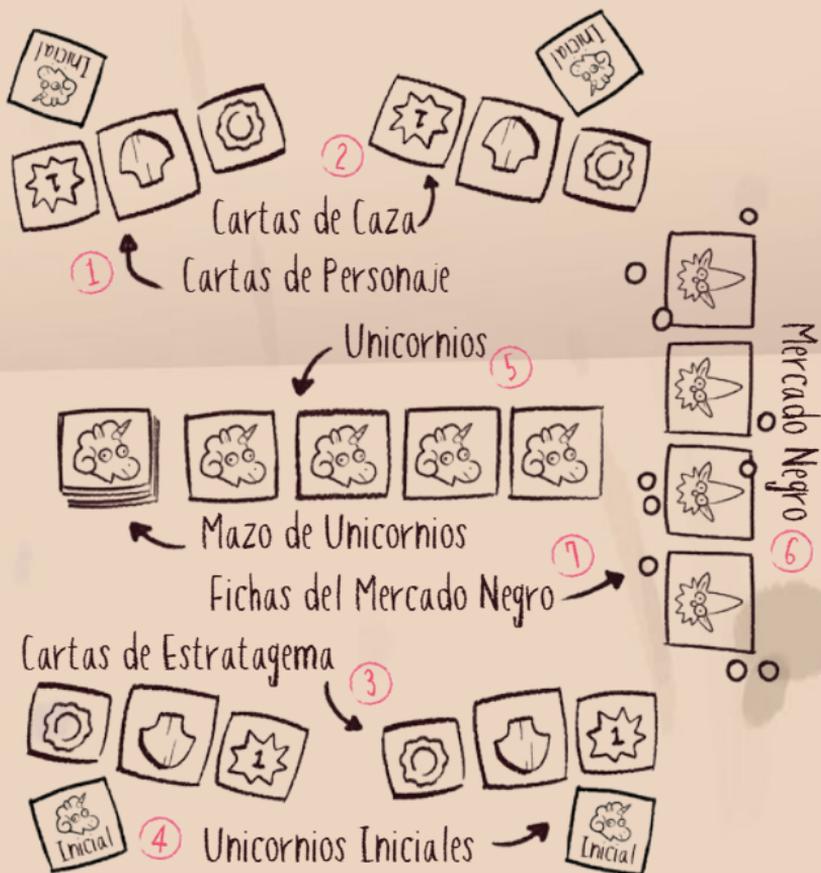
5 Se mezclan todas las Cartas de Unicornio y se colocan, formando un mazo boca abajo, en el centro de la mesa. Se toman 4 cartas y se sitúan, boca arriba, formando una fila a continuación del mazo.

6 Se sitúan las Cartas de Mercado Negro boca arriba formando una fila perpendicular a la fila de Unicornios del punto anterior.

7 Se colocan sobre las cartas de Mercado Negro correspondientes:
1 Ficha de Paté por jugador, 1 Ficha de Cuerno Falso por jugador,
4 Fichas de Algodón de Azúcar y 4 Fichas de Polvo de Hada, todas ellas tomadas al azar. Las fichas sobrantes se devuelven a la caja.

Comenzará jugando quien haya visto un Unicornio real más recientemente, y tomará la Ficha de Jugador Inicial. También debería acudir a terapia, pero mejor que juegue primero unas cuantas partidas a Kill the Unicorns.

8





DÍA DE CAZA

(fases de cada ronda)



¡Es una trampa!

Inicio de la ronda



Ojo Avizor



El Mercado Negro



El que la sigue la consigue

Recordatorio

Una partida de Kill the Unicorns dura 4 rondas. En cada una de ellas habrá 4 Unicornios disponibles. Estos se irán cazando de izquierda a derecha. Los jugadores podrán ir al Mercado Negro a comprar un objeto una vez que los 4 Unicornios hayan caído o huido.

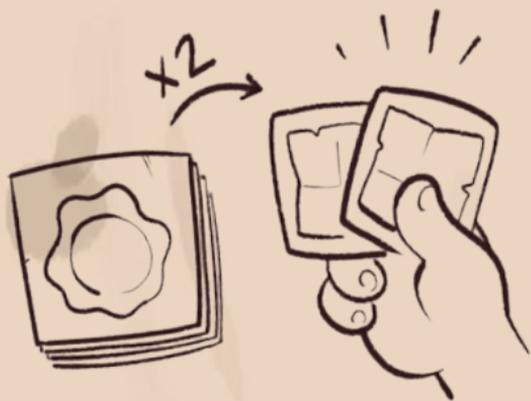


¡Es una trampa!



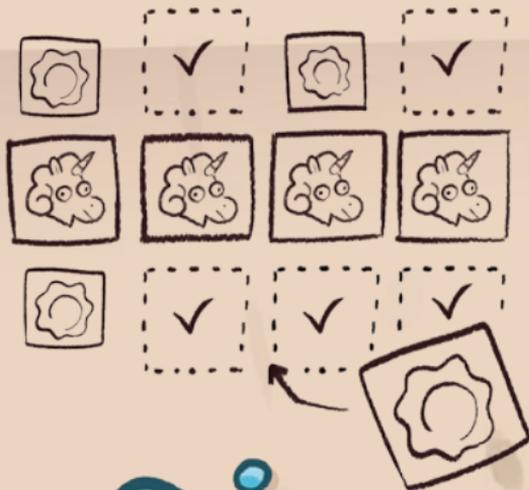
Cada jugador toma 2 Cartas de Estratagema.

Empezando por el jugador inicial y, siguiendo en sentido horario, cada jugador elige una de esas 2 Cartas de Estratagema y la coloca boca abajo ante el Unicornio de la fila que elija, descartando la otra carta boca arriba frente a sí, en su pila de descartes de Estratagemas.



La siguiente fase comienza cuando todos los jugadores hayan colocado una Carta de Estrategema frente a un Unicornio de la fila.

Nunca puede haber más de 2 Cartas de Estrategema ante un Unicornio (como mucho una encima y otra debajo de la carta de Unicornio en la fila). Una vez colocada una Carta de Estrategema, nadie puede mirarla en toda la ronda (¡tendrás que acordarte de cuál colocaste!).





2



Ojo Avizor



Para conseguir un Unicornio hay que ganar una Caza usando las Cartas de Caza. Cada Caza se corresponde exactamente con un Unicornio. En esta fase se van resolviendo las 4 Cazas, una a una, empezando desde el Unicornio que está junto al mazo y acabando con el que está junto al Mercado Negro.

En cada Caza, el jugador inicial elige 1, 2 ó 3 Cartas de Caza y las coloca boca abajo frente a sí. El resto de jugadores actuará en sentido horario. Pero ojo, para poder participar en la Caza deberán jugar el mismo número de Cartas de Caza que el jugador inicial.



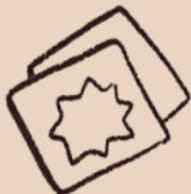
Estas Cartas de Caza representan cómo de motivado está un cazador para capturar estas infames pero grandiosas criaturas. Cuanto mayor sea su suma, más probable es que consiga el unicornio.

Nota 1: un jugador puede **pasar** para no participar en una Caza. Si lo hace, no juega Cartas de Caza. Si un cazador no tiene suficientes Cartas de Caza para poder participar, estará obligado a pasar.

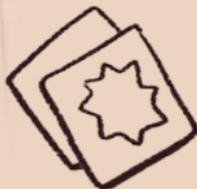
Nota 2: si un cazador no participa en una Caza (por haber pasado o por no tener Cartas suficientes), no podrá conseguir ese Unicornio.

Nota 3: si el jugador inicial pasa, le entrega la Ficha de Jugador Inicial al jugador que se encuentre a su izquierda.

Ejemplo:



Elige jugar
2 Cartas de Caza



Unicornio Actual



Este jugador
ha pasado →

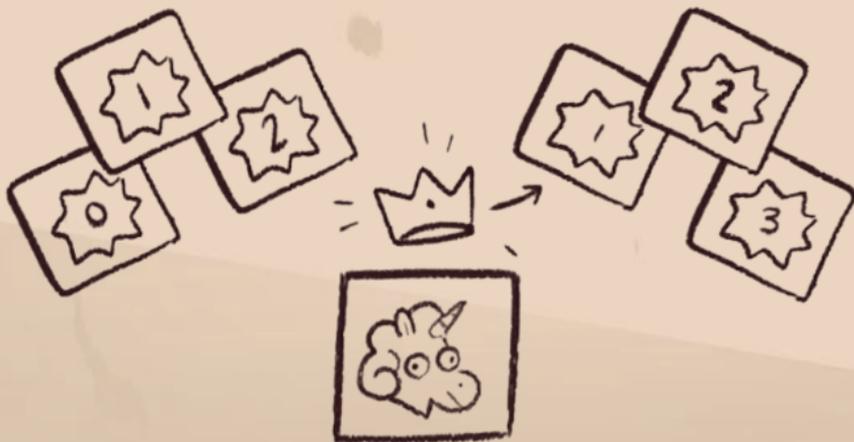


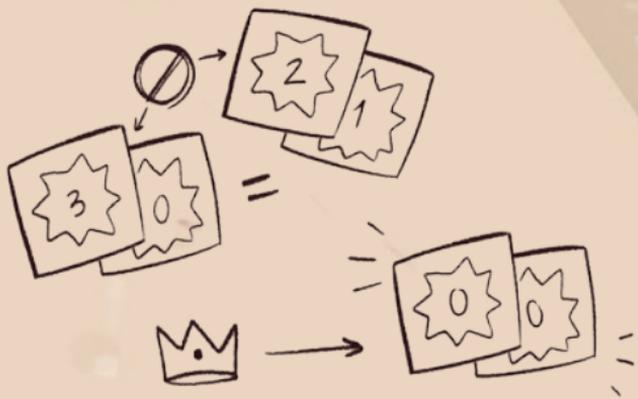


El que la sigue la consigue



Una vez que todos los jugadores hayan jugado o pasado, se revelan las Cartas de Caza jugadas. Gana la Caza quien sume más puntos en sus Cartas de Caza jugadas.





Nota: ¡los empates se cancelan entre sí! Si hubiera empate entre los ganadores, el jugador con el siguiente valor más alto gana. Si todos los jugadores han empatado, el Unicornio huye: descártalo junto con todas las Cartas de Estrategema que se hayan jugado junto a él.

El ganador de la Caza revela la Carta de Estrategema junto al Unicornio (si la hay) y aplica su efecto inmediatamente. En caso de haber 2 Cartas, el ganador elige una de ellas sin mirarlas antes.

Nota: solo se puede revelar una Carta de Estrategema por Unicornio.

Tras aplicar el efecto de la Carta de Estratagema, el ganador consigue la carta de Unicornio y la sitúa frente a sí.

Nota: Algunas Cartas de Estratagema pueden, al ser reveladas, hacer que cambie quién es el ganador de la Caza.

Los Unicornios obtenidos pueden reagruparse por color (o como desees) en cualquier momento de la partida, para mejorar la puntuación.

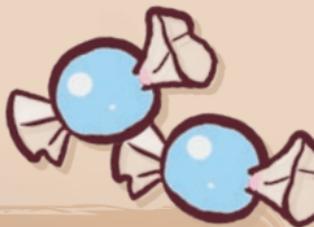
Nota: hay el mismo número de Unicornios de cada color y solo hay 4 Unicornios Legendarios (neutrales, sin color).

Todas las Cartas de Caza y de Estratagema que se hayan jugado en esta ronda se descartan boca arriba frente a su dueño, salvo si la Carta de Estratagema indica que se deba asignar a un Unicornio (estas cartas tienen una chincheta dibujada).



Nota: el jugador que capturó al Unicornio se convierte en el nuevo Jugador Inicial. Si lo capturó el propio Jugador Inicial (o si el Unicornio huyó), éste sigue siendo el Jugador Inicial.

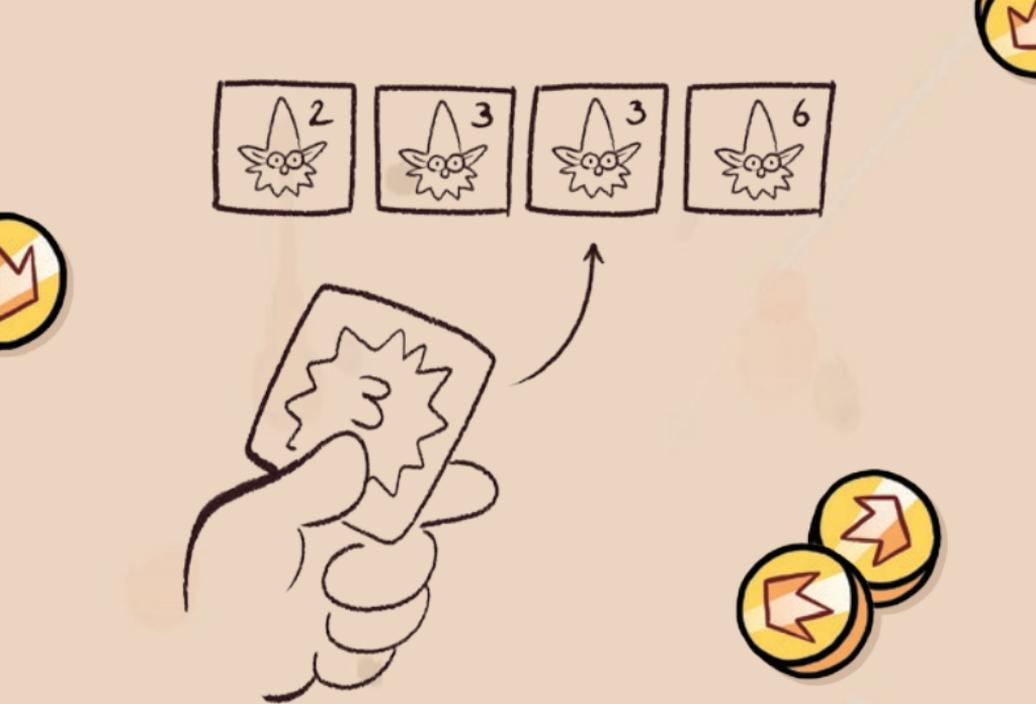
Si quedan Unicornios para cazar en la fila, se repiten las fases 2 y 3.
Si no, se continúa con la fase 4.



El Mercado Negro



Cuando todos los Unicornios hayan sido cazados o hayan huido, se acaba la ronda. Empezando por el Jugador Inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador puede hacer una (y solo una) compra en el Mercado Negro de los gnomos. El coste de cada artículo aparece en la carta correspondiente y puede pagarse con las Cartas de Caza que no se hayan utilizado (que simbolizan las energías y las ganas que le quedan al cazador para ponerse a regatear con los gnomos).



Los artículos del Mercado Negro tienen existencias limitadas: cuando se compra un artículo, se toma la ficha apropiada y disminuye en uno el número disponible para el resto de jugadores. La ficha debe colocarse inmediatamente sobre una Carta de Unicornio (salvo el paté, que se coloca frente al jugador que lo compra).



2 \$

Carnicería de Unicornios:
Descarta una de tus Cartas de Unicornio y sus Cartas de Estratagema asociadas (si las tuviera) y toma una Ficha de Paté. Al final de la partida, te proporcionará los Puntos de Victoria que indique (1, 2 ó 3).



3 \$

Cuerno Falso:
Añade 2 Puntos de Victoria a uno de tus Unicornios.

6 \$



Polvo de Hada:
Cambia el color de uno de tus Unicornios al color de la ficha, y además añade 2 Puntos de Victoria al Unicornio.

3 \$



Algodón de Azúcar:
Cambia el color de uno de tus Unicornios al color de la ficha. Por ejemplo, si un jugador compra Algodón de Azúcar azul y lo coloca sobre un Unicornio rosa, se convierte en un Unicornio azul.

Al final de la fase de Mercado Negro, todos los jugadores recuperan las Cartas de Caza jugadas y las devuelven a sus respectivas manos.

Se muestran 4 nuevos Unicornios del mazo y comienza una nueva ronda. El último jugador que haya ganado una Caza conserva la ficha de jugador inicial y será el primero en actuar en la nueva ronda.



PUNTUACIÓN

Tras la cuarta ronda, los jugadores deben vender los Unicornios que hayan capturado a los gnomos. Lo que ellos hagan con los animales después... bueno, es mejor no pensar en ello.



- Primero, se cuentan los puntos de las Cartas de Unicornio, es decir, el número de estrellas en la esquina superior izquierda.
- Después, se cuentan las bonificaciones y penalizaciones de las Cartas de Estratagema y las Fichas de Mercado Negro.
- Por último, se tienen en cuenta los puntos adicionales por conjuntos de Unicornios del mismo color.

2

Unicornios del mismo color



+2 ★

3

Unicornios del mismo color



+5 ★

4

Unicornios del mismo color



+8 ★

5

Unicornios del mismo color



+12 ★

A los gnomos les gusta algo de variedad, así que no van a pagar extra por más de 5 Unicornios del mismo color (¡el sexto Unicornio del mismo color no les vale para un caraajo!).

¡También es posible hacer Conjuntos Arcoíris! Es más difícil y te dejará con menos opciones, pues las cartas usadas para crear un Conjunto Arcoíris no contarán para el resto de conjuntos.

Arcoíris



+8 ★

Arcoíris Doble



¡VICTORIA INMEDIATA!

"¡Rayos y retruécanos, un arcoíris doble!"



Unicornios Legendarios:

Las cartas de Unicornio Legendario no tienen color. La verdad es que molan demasiado como para pertenecer a una familia concreta, y por eso valen 4 puntos. No obstante, siempre puedes comprar fichas de Algodón de Azúcar o de Polvo de Hada en el Mercado Negro para pintarlos e incluirlos en un conjunto.



Unicornios y Cerdicornios Iniciales:

Aunque no se parezcan mucho al resto de Unicornios, los Cerdicornios son perfectamente válidos a la hora de hacer Conjuntos del mismo color o Conjuntos Arcoíris.

Habilidades de Personaje:

Las habilidades de los personajes solo pueden usarse una vez en cada ronda. Si dos o más jugadores usan una habilidad de su personaje a la vez, quien lo haya dicho primero la activa antes. Si esto genera una discusión... confiamos en que todos los jugadores hagan uso de su mala leche para resolverla como sea. ¡Todo vale!



Para Expertos:

Esta variante está recomendada únicamente para jugadores con experiencia, que ya hayan jugado varias partidas, conozcan todas las cartas del juego y quieran estar pendientes de qué cartas se han jugado y cuáles faltan por salir.

Las Cartas de Caza y de Estratagema se descartan siempre boca abajo y no se permite mirar las pilas de descarte de otros jugadores.

Iniciación:

Recomendado para peques o para quien quiera una partida rápida sin preocuparse demasiado por las reglas. Puedes jugar sin las Cartas de Estratagema y sin las habilidades de los personajes, pero dependiendo de lo que decidas podrás usar unos personajes u otros.

- Si se juega sin las Cartas de Estratagema y sin las habilidades de personajes, puede elegirse cualquier personaje.
- Si se juega sin las Cartas de Estratagema pero con las habilidades de personaje, pueden elegirse todos los personajes menos la Princesa y la Chamana.



Se puede elegir cualquier personaje



Se puede elegir cualquier personaje salvo la Princesa y la Chamana



DUDAS FRECUENTES

Al final de la partida, ¿quién gana en caso de empate?

A ver... ya habíamos dicho que los empates se cancelan entre ellos, ¿no? Por tanto, es el siguiente jugador con más puntos quien gana.

¿Pero no es un poquito injusto? ¡Ya te digo! ¡Ajo y agua!

¿Se puede ganar una Caza jugando Cartas de Caza de valor cero?

Así es. Si el resto de puntuaciones mayores que cero se cancelan entre sí, puede ganarse con el cero. Pero ojo, si hay un empate entre ceros... ¡también se cancelan!

Si soy el Jugador Inicial y no compro nada en el Mercado Negro, ¿tengo que ceder la Ficha de Jugador Inicial al jugador de mi izquierda?

¡Qué va! Por suerte, sigues siendo Jugador Inicial en la siguiente ronda.

¿Puede haber 2 o más Fichas de Mercado Negro sobre un Unicornio?

¡Claro que sí! Los puntos de todas las fichas se suman. No obstante, si colocas varias fichas que cambien el color sobre el mismo Unicornio, solo se aplica el color de la última ficha que se haya jugado sobre él.

*¿Puede colocarse una ficha de Algodón de Azúcar o una de Polvo de Hada en un Unicornio del mismo color que la ficha en cuestión?
Pues... sí, pero el color del Unicornio no va a cambiar.*

Al descartar un Unicornio en la carnicería de Unicornios del Mercado Negro, ¿qué ocurre con las Cartas de Estratagema que tuviera asociadas el Unicornio antes?

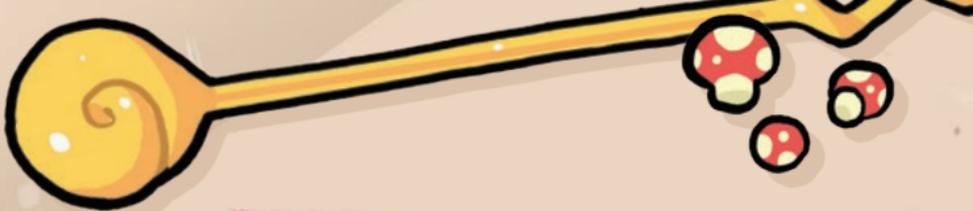
Muy sencillo: se descartan junto con el Unicornio.

Personajes

Princesa: no puede usar su poder en una Caza si algún jugador ha jugado ya sus Cartas de Caza boca abajo.

Bardo: no puede elegir a un jugador como objetivo de su habilidad en una Caza si éste ya ha jugado las Cartas de Caza boca abajo.

Caballero: puede jugar más de 3 Cartas de Caza en una misma Caza.



Cartas de Estratagema

No tan rápido...:

Los empates se cancelan antes de aplicar el efecto de esta carta.

Unicornio de Troya:

Si uno de los jugadores no tiene Unicornios para intercambiar o si gana la caza quien ha jugado esta carta, no ocurre nada. Cualquier Carta de Estratagema o ficha que tuvieran los Unicornios intercambiados permanece sobre ellos al intercambiarlos.

Zombicornio:

Se descarta también cualquier Carta de Estratagema y/o Ficha sobre el Unicornio escogido.

Unicornio Siamés:

Este Unicornio cuenta como 2 Unicornios de su color al calcular los Puntos al final de la partida, pero las estrellas no se duplican. Este Unicornio también puede ser incluido en un Arcoíris o Arcoíris Doble.

El tamaño no importa:

¿Qué hemos dicho sobre los empates? Se cancela antes de revelar la Carta de Estratagema. La segunda Carta de Caza más baja consigue el Unicornio en caso de empate a la más baja.





AGRADECIMIENTOS

De los 3 autores:

Al equipo @Pose ton cube, los testers, Embajadores, Elise y los Craigs, los mecenas, en especial a los que superaron los retos, Le MEiSiA, Le Dernier bar Avant la fin du monde. 2 Joueurs, Ludovox, Es-tu Game, Nicholas y Jean-Pierre Corn. Y a todo el equipo de Morning por su confianza e implicación.



Alain: a Helene, mis Belgas, l'Elfe Rouge du KB, Patrick y Soledad, Ghislain Masson, Salah y Kamel.



Cyril: a Raphaele por su apoyo incondicional, a Suzanne y Edgar (mis gnomitos), la banda Delly, a Shmebulock y todos los testers que conocimos durante el desarrollo e incluso después.



Loïc: a Mahalia por su apoyo y a todos mis amigos y colegas que siguieron el desarrollo del proyecto.

Créditos:

Autores: Cyril Besnard, Loïc Chorvot, Alain Fondrille

Ilustraciones: Levi Prewitt

Edición original: © 2018 Morning

Traducción y dirección editorial: Álex Garcigregor

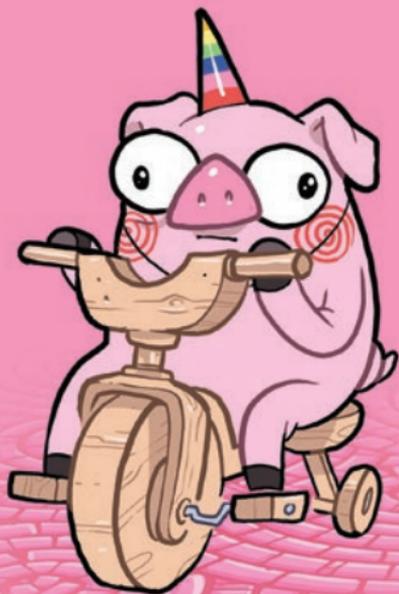
Artefinalización: WAH! studio



Edición en Español: Tranjis Games S.L. (B-87478038)
Avda. los Almendros 40. 28522. Rivas Vaciamadrid. Madrid

www.tranjisgames.com - info@tranjisgames.com

Fabricado en China



MORNING



TRANJIS
GAMES