



Цель игры

Колдуны очень трепетно относятся к источникам своей силы, собранным по всему свету, – реликвиям единорогов – и неохотно расстаются с ними.

Реликвии единорогов представлены в игре картами, и **игрокам предстоит избавиться от всех карт на руках**, чтобы вернуть Унорога к жизни. **Первый, кому это удастся, вернет волшебство в мир и будет объявлен победителем игры.**

Как играть

Игроки берут по 1 карте из колоды и сравнивают номиналы вытянутых ими карт. Игрок с картой большего номинала раздает всем по 7 карт, так чтобы другие игроки их не видели. Все оставшиеся карты выкладываются стопкой лицевой стороной вниз в центре стола – это Колодец.

Верхняя карта Колодца вскрывается и кладется рядом с ним лицевой стороной вверх – это Котел. Эта карта должна быть Локоном Единорога (в противном случае замешайте вскрытую карту в колоду и вскройте новую; повторяйте, пока не найдете Локон Единорога). **Первым ходит игрок, сидящий слева от раздающего.**

В свой ход игрок:

ИГРАЕТ 1 КАРТУ С РУКИ: для этого он выкладывает ее лицевой стороной вверх в Котел.

ИЛИ

БЕРЕТ КАРТУ ИЗ КОЛОДЦА (и не кладет карту в Котел).

ПРАВИЛА РАЗЫГРЫВАНИЯ КАРТ: в свой ход игрок может сыграть с руки карту **либо того же цвета, либо того же номинала**, что и верхняя карта в Котле (правила разыгрывания карт «Реликвий действий» и «Старейших реликвий» см. далее). Для этого игрок выкладывает карту в Котел так, что эта карта становится верхней в Котле.

Если карты в Колодце закончились, возьмите все карты Котла, кроме верхней, замешайте их и положите лицевой стороной вниз на место Колодца.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ: победителем партии становится игрок, первым избавившийся от всех карт на руках. Он получает количество очков, равное сумме номинала карт, оставшихся на руках других игроков.

Разыгрываемости карт

Всего в игре 108 карт реликвий четырех цветов – голубого, зеленого, красного и желтого:

- **ЛОКОНЫ ЕДИНОРОГОВ – 76 карт с цифрами, по 19 каждого цвета** (по 2 номиналом от 1 до 9 и по одной номиналом 0). Эти реликвии насыщают Колодец магической энергией, но **не обладают специальными свойствами.**



Когда-то давным-давно в мире обитали единороги...

Вера людей в чудеса питала их магические силы, но с развитием технологий волшебства в нашем мире становилось все меньше и меньше, и однажды единороги просто исчезли.

Спустя века от этих сказочных существ остались только легенды. Но последние волшебники мира помнят могучих единорогов и верят, что, найдя место сосредоточения магической энергии и принеся в жертву свои силы, они смогут вернуть к жизни величайшего **УНОРОГА**. Долгие годы исследований древних текстов наконец-то дали результат: колдуны нашли место силы в глубине темного леса и назвали его *Колодцем Унорога*.

Дело осталось за малым – расстаться с самым дорогим, что есть у каждого волшебника, – источником его магии, реликвиями единорогов. Эти артефакты питают и поддерживают силу колдунов, но лишь тот, кто готов принести их в жертву, сможет воскресить Унорога и вернуть волшебство в этот мир.

• **РЕЛИКВИИ ДЕЙСТВИЯ** – 24 карты трех разновидностей, по 2 карты каждого цвета, номиналом 20:



8 Камней удвоения. Волшебник может играть Камень удвоения только цвета, соответствующего цвету верхней карты в Котле, или если верхняя карта в Котле – это Камень удвоения любого цвета. Следующий по направлению игры колдун должен взять две карты из Колодца.

8 Зеркал. Волшебник может играть Зеркало только цвета, соответствующего цвету верхней карты в Котле, или если верхняя карта в Котле – это Зеркало любого цвета. Каждое разыгранное Зеркало меняет направление игры: так, после первого разыгранного действия игроки начинают ходить против часовой стрелки, начиная с игрока, сидящего справа от разыгравшего эту карту.



8 Мешочков с пылью сна.

Следующий по направлению игры волшебник пропускает ход. Если на игрока направлено действие карты Мешочек с пылью сна, он может сыграть карту Мешочек с пылью сна с руки (если у него такая есть), чтобы эффект на него не подействовал.

В таком случае, игрок «перехвативший» ход продолжает игру по обычным правилам и играет карту с руки.

• **СТАРЕЙШИЕ РЕЛИКВИИ** – 8 карт двух разновидностей по 4 карты каждой разновидности, номинал 50:

4 Копыта Единорога. Колдун, кидающий в Котел Копыто, может изменить цвет игры. Сыграв такую

карту, игрок выкладывает еще одну карту выбранного им цвета. Далее игра продолжается по стандартным правилам.



4 Аликорна. Волшебник, обладающий Аликорном, может кинуть его в Котел и изменить цвет игры только в свой ход, если у него нет реликвии, соответствующей цвету верхней карты в Котле. (см. «Проверку волшебника на честность» из Специальных правил).

Следующий колдун берет 4 карты из Колодца и пропускает ход, но он может «спастись» от действия Аликорна, кинув в Котел Камень удвоения нового заказанного цвета (далее ход игры идет по правилам Камня удвоения).



Специальные правила

ПЕРЕВОД КАРТ. Если на игрока направлено действие карты Камень удвоения, он сам может сыграть карту Камень удвоения с руки, чтобы эффект на него не подействовал. В таком случае карта действует на следующего по ходу игры игрока: тот берет две карты или может также сыграть Камень удвоения и перевести ее действие на следующего.

ПРОВЕРКА ВОЛШЕБНИКА НА ЧЕСТНОСТЬ. Если колдун, на которого направлено действие Аликорна, подозревает, что его обманывают, и у волшебника, использовавшего Аликорн, на самом деле была реликвия, соответствующая цвету верхней карты в Котле, он может попросить волшебника предъявить свои карты.

• Если подозрения подтверждены, волшебник, сыгравший Аликорн, возвращает его обратно себе на руки, берёт четыре карты из Колодца (никому не показывая) и пропускает ход.

• Если подозрения были напрасны, обвиняющий колдун берёт помимо полагающихся ему четырех карт из Колодца, ещё 2 карты за недоверие и пропускает ход.

ЗАКЛИНАНИЕ «УНОРОГ!». Волшебник обязан предупредить, что у него осталась одна карта реликвии и, возможно, он скоро закончит колдовать. Используя предпоследнюю реликвию (пока он ещё не опустил её в Котел), волшебник должен сказать: «УНОРОГ!».

Если волшебник этого не делает, «старые добрые друзья» (или один друг) могут заметить это и напомнить «УНОРОГ!». Они должны успеть это сделать после того, как колдун сыграл свою предпоследнюю карту, но до того, как свой ход сделал следующий колдун (сыграл карту или взял карту из Колодца).

За забывчивость колдун, вовремя не сказавший «УНОРОГ!», берёт из Колодца две карты реликвии.

532 ОЧКА. Вы можете договориться и разыграть несколько последовательных партий в «Унорог». В таком случае победитель каждой партии получает сумму очков равную сумме номиналов оставшихся на руках у других игроков карт.

Первый, кто получит 532 и более очков за все свои партии, – станет победителем и воскресит Унорога!

Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru. Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

Редактор: Майя Балабанова
Копирайтер: Полина Авдеева,
Иллюстратор: Юлия Пузырькова

**ФАБРИКА
ИГР**