

## 2 GIOCATORI

### Preparazione

1

Ogni giocatore crea una squadra scegliendo 2 personaggi: un personaggio Primario e uno Secondario. Come nella versione normale del gioco, i giocatori prendono le Carte Caccia e le Carte Trappola del loro Personaggio Primario. Invece per il Personaggio Secondario i giocatori prendono solo le carte Caccia.



2

Mescola gli Unicorni di partenza (le 6 carte con la scritta «Starter» sul retro) e distribuisci una carta ad entrambi i giocatori. Piazza questo Unicorno a faccia in su di fronte a te e riponi le rimanenti carte nella scatola.

3

Mescola le carte Unicorno. Pescane 4 e disponile a faccia in su in una fila al centro del tavolo. Poni il mazzo delle carte Unicorno all'inizio di questa fila.

4

Disponi le carte Mercato Nero alla fine della fila di unicorni, disposte perpendicolarmente ad essi. Poni i segnalini associati ad ogni carta Mercato Nero su di essa (4 segnalini per carta).

## Turno di gioco

### Disporre le trappole

Ogni giocatore pesca 2 Carte Trappola.

Il primo giocatore posiziona la sua prima trappola su un Unicorno a sua scelta. Quindi il secondo giocatore piazza 2 carte Trappola sotto l'Unicorno/i a sua scelta (rispettando il solito limite di due carte trappola per unicorno). Infine il primo giocatore colloca la sua seconda carta Trappola su un Unicorno a scelta.



## La Caccia

I giocatori cacciano gli Unicorni uno alla volta, a partire dal primo giocatore, secondo le normali modalità.

1 Il primo giocatore dichiara quante carte Caccia (da 1 a 3) intende giocare per dare inizio alla caccia. Questo numero di carte Caccia si applica sia al personaggio Primario che a quello Secondario di ciascun giocatore.

2 Il primo giocatore inizia facendo giocare il suo personaggio Secondario e pesca dal mazzo di carte Caccia del personaggio il numero di carte dichiarate in precedenza più una.

3 Il giocatore sceglie le carte (o la carta) da giocare tra quelle pescate e pone quella rimasta in fondo al mazzo delle carte Caccia del personaggio. Le carte scelte vengono disposte coperte di fronte alla Carta Personaggio del Personaggio Secondario.

Esempio: se il primo giocatore annuncia 3 carte Caccia allora il suo personaggio Secondario dovrà pescare 4 carte (3+1) dal suo mazzo e giocare 3 a faccia in giù di fronte alla relativa carta personaggio. La carta inutilizzata viene rimessa sul fondo del corrispondente mazzo di carte Caccia.



Pesca



Sceglie



Mette  
sotto



Non ti è consentito saltare il turno volontariamente con il personaggio Secondario. Se il numero di carte Caccia rimaste nel mazzo è pari al numero di carte dichiarate, il personaggio le gioca tutte. Se invece le carte rimaste sono meno o nessuna, il personaggio non gioca e il turno passa all'altro giocatore.

4

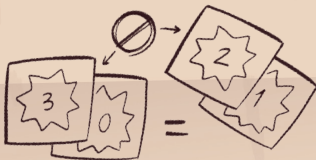
A questo punto il secondo giocatore gioca le carte del proprio personaggio Secondario seguendo le stesse modalità dei punti 2 e 3. Dopo che entrambi i giocatori hanno giocato le carte Caccia dei loro personaggi Secondari, queste vengono rivelate. A partire dal primo giocatore, come avviene nel gioco normale, ciascun giocatore sceglie le carte Caccia da giocare per il proprio personaggio Primario e le pone coperte di fronte a sé. Con il personaggio Primario è possibile passare la mano e saltare quindi la caccia.

I giocatori confrontano il valore totale delle carte Caccia per ciascun personaggio individualmente, come se appartenessero a 4 giocatori distinti. Il personaggio con il totale più alto di fronte a sé è il vincitore della caccia.

5



- 6) Come nella versione usuale del gioco, in caso di pareggio tra i personaggi i loro punteggi sono eliminati; i pareggi si annullano anche tra personaggi controllati da uno stesso giocatore. Risolti i pareggi, il punteggio totale maggiore che rimane è il vincitore. Se tutti i personaggi pareggiano, l'unicorno scappa via e la carta Unicornò viene scartata insieme alle carte Trappola.



Risolta la fase di caccia, se l'unicorno ha una carta Trappola associata, questa viene rivelata e il suo effetto applicato immediatamente. Se ci sono 2 carte Trappola sull'unicorno, il vincitore della caccia ne sceglie una e la rivela mentre l'altra viene scartata senza essere rivelata. Gli unicorni vinti, sia dal personaggio Primario che da quello Secondario, vengono tutti accumulati di fronte al personaggio Primario e saranno conteggiati assieme al termine della partita.

Le carte Caccia e le carte Trappola giocate durante il turno vengono scartate a faccia in su di fronte al proprietario, a meno che la carta Trappola non preveda di rimanere attaccata all'Unicorno (tali carte si riconoscono dalla puntina disegnata su di esse).



8

Il proprietario del personaggio che ha vinto l'ultima carta Unicorno cacciata diventa il primo giocatore per la prossima caccia.

Questa sequenza va ripetuta fino a quando viene cacciato l'ultimo Unicorno, dopodiché i giocatori possono effettuare gli acquisti al Mercato Nero.







## Il Mercato Nero



Ogni giocatore può effettuare due acquisti al Mercato Nero. Il primo giocatore effettua un acquisto, quindi il secondo giocatore effettua i suoi 2 acquisti e infine il primo giocatore conclude il suo secondo acquisto. Ogni oggetto ha un costo (indicato direttamente sulla carta Mercato Nero) che può essere pagato con le carte Caccia combinate dei due personaggi (questo valore rappresenta la tua determinazione a negoziare con gli Gnomi).



Quando compri un oggetto dal Mercato Nero prendi il relativo segnalino. Il segnalino va immediatamente posto su una carta Unicornio.

Esempio: il primo giocatore fa il suo primo acquisto alla Macelleria di Unicorno, poi il secondo giocatore acquista del Corno Finto e della Polvere Fatata, ed infine il primo giocatore acquista del Corno Finto.



Dopo la fase del Mercato Nero, si pescano 4 nuove carte Unicorno e si comincia un nuovo turno.

Dopo 4 turni il gioco termina e si contano i punti.

## Poteri Speciali

Puoi usare solo il potere del tuo personaggio Principale.

I poteri speciali dei personaggi funzionano nel modo usuale, le uniche modifiche sono elencate di seguito.

**Il Mago:** se il bersaglio del potere è il personaggio Secondario, questi mette la carta da cambiare in fondo al mazzo e pesca la prima per sostituirla.

**La Cacciatrice:** le carte del personaggio Secondario rimangono in gioco e contano per la vittoria della caccia.

**Il Bardo:** può scegliere come bersaglio della sua abilità il personaggio Primario o quello Secondario in modo che non possa partecipare alla caccia.



## Domande Frequenti sulle carte Trappola

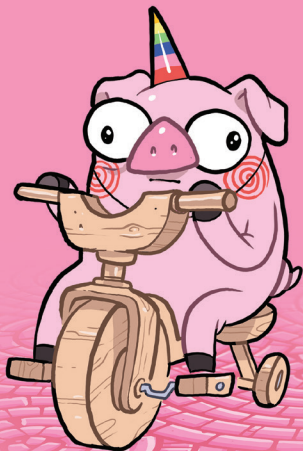
Alcune carte Trappola potrebbero generare accese discussioni. Di seguito riportiamo alcuni chiarimenti per dimostrare al vostro avversario che ha torto!

«Grilletto Facile»: se il bersaglio della Trappola è un personaggio Secondario, puoi controllare il suo mazzo di carte Caccia ed eliminare quella di valore più alto.

«Trappola Infallibile»: se viene applicata al personaggio Secondario, la carta recuperata viene posta in fondo al mazzo.

«Bambola Vudù»: le carte Caccia residue del personaggio colpito da questa Trappola non possono essere usate al Mercato Nero, ma è comunque possibile per il giocatore effettuare 2 acquisti con le carte Caccia dell'altro personaggio.





PRIMUSGAMES



MORNING