


# SEJMI JEDNORŮŽCE



Pravidla  
hry





## BYLO NEBYLO

Před dávnými a dávnými časy do jednoho dalekého Královnovství vpadly tisíce protivných jednorožců. Tito dosud poměrně vzácní tvorové nyní zaplavili celou zem. Ulevují si na soukromých pozemcích, požírají ohrožené druhy rostlin a v neposlední řadě neskutečně prdí! A protože jsou plyny jednorožců toxické, dosáhlo znečištění vzduchu v Královnovství znepokojivých hodnot. Životní prostředí jeho obyvatel se ocitlo v ohrožení. Kontaminace ovzduší způsobila na celém zasaženém území vznik mikroklimatických anomálií: z nebe začal padat cukr a bonbóny a všechno upatľaly.

Královna, příliš dobrá na to, než aby sama vytáhla do boje, svěřila celou věc do rukou své podlé dcery. Princezna, dychtící prokázat obyvatelům Královnovství své velitelské nadání, vyhlásila každoroční konání čtyřdenního lovu jednorožců otevřeného všem lidem Královnovství. Novinka potěšila především trpaslíky, provozující celosvětový černý trh s jednorožčími orgány. Každoroční hon pro ně znamenal značnou časovou úsporu, jelikož mohli obtížný lov přenechat jiným a věnovat se lacinému výkupu úlovků od obyvatel!

## CÍL HRY

Ulovte ty nejkrásnější jednorožce, shromážděte největší barevnou sbírku a pak to všechno prodejte na černém trhu trpaslíkům.  
Dejte si však dobrý pozor na nástrahy protihráčů!

Hra trvá 4 kola. Na konci čtvrtého kola si hráči spočtou vítězné body za své jednorožce (★) a barevné sady.  
Hráč, kterému se podaří získat nejvíce bodů, vítězí.





# OBSAH HRY

karty  
jednorozců

×28



karty počátečních  
jednorozců

×6



karty  
postav

×6



karty  
černého trhu

×4



karty lovu

×48



karty léček

×48



žetony černého trhu

×20



bodovací karta

×1



žeton prvního hráče

×1





## PŘÍPRAVA HRŮ

1 Vyberte si kartu postavy (každý hráč jednu).

2 Vezměte si do ruky 8 karet lovu náležejících vaší postavě.

3 Vezměte si 8 karet léček náležejících vaší postavě, zamíchejte je a položte lícem dolů na stůl před sebou.

Zamíchejte karty počátečních jednorožců (6 karet označených na rubu slovem „Počáteční“) a náhodně přiďte každému hráči jednu. Svého počátečního jednorožce si položte na stůl před sebe, lícem nahoru. Zbylé počáteční jednorožce vraťte do krabice.

4 Zamíchejte karty jednorožců a 4 z nich položte lícem nahoru doprostřed stolu tak, aby utvořily řadu. Balíček zbývajících jednorožců položte před první kartu této řady (viz obrázek).

5 Za poslední kartou této řady vytvořte nabídku černého trhu – vyskládejte jeho karty kolmo k řadě jednorožců.

6 Nakonec na příslušné karty černého trhu položte za každého hráče 1 žeton pařtíky a 1 žeton falešného rohu (náhodně vybrané). Na zbylé dvě karty černého trhu ještě vyskládejte všechny 4 žetony cukrové vaty a 4 žetony víliho prachu. Zbylé žetony vraťte do krabice.

Hráč, který jako poslední spatřil skutečného jednorožce, se stává prvním hráčem (a měl by vyhledat pomoc odborníků). Vezme si žeton prvního hráče a položí ho před sebe.

8



# NA LOVU

(Průběh kola)

1

Kujme pikle!

Začátek kola

4

Černý  
trh

2

Našlapuj  
jak rys

3

Okamžik  
pravdy

x4

# Připomínka!

Hra Sejmi jednorožce probíhá ve 4 kolech, přičemž v každém kole se loví 4 jednorožci (jeden po druhém, zleva doprava). Na konci každého kola, poté, co byli uloveni všichni čtyři jednorožci, mohou hráči navštívit černý trh a opatřit si tam jeden předmět.



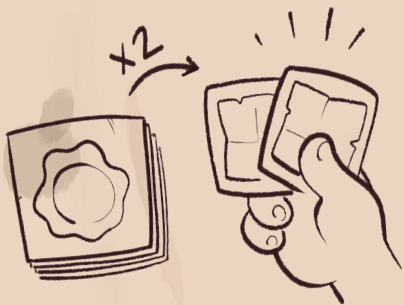
## Kujme pikle!



Každý hráč si vytáhne 2 karty léčky.

Hráči poté jeden po druhém (po směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem) přiřadí k jednorožci dle svého výběru 1 kartu ze své dvojice karet léčky – lícem dolů tak, aby ji spoluhráči neviděli.

Nepoužitou kartu plánu odhodí lícem nahoru na stůl před sebe (kde vytvoří odhazovací balíček karet léčky).



Poté, co každý z hráčů umístil 1 kartu léčky, začíná další fáze hry.

Ke každému jednorožci mohou být přiřazeny nejvýše 2 karty léčky (jedna pod a druhá nad). Jakmile kartu umístíte, nesmíte se na ni už po zbytek kola podívat, takže si ji raději dobře zapamatujte!





## 2



### Našlapuj jak rys



Pokud chce hráč získat jednorožce, musí zvítězit při jeho lovu. Jak jsme již říkali, v každém kole hry se budou konat 4 lovy. V každém lovu se bude lovit pouze 1 jednorožec. Nejprve se tedy bude lovit první jednorožec (ten vedle balíčku jednorožců), poté druhý, pak třetí a nakonec jednorožec nejbliže černému trhu.

První hráč před sebe položí lícem dolů 1, 2 či 3 karty lovu. Ostatní hráči pak postupně ve směru hodinových ručiček musí před sebe položit přesně stejný počet karet lovu jako první hráč, anebo se lovu neúčastnit.



Zahrané karty lovu představují míru úsilí, které je ochoten ten který lovec vynaložit na chycení tohoto nesnesitelného, a přesto skvostného, zvířete. Čím vyšší součet nabídne, tím větší má šanci daného jednorozce ulovit.

**Poznámka 1:** Hráči mají možnost se lovu daného jednorozce neúčastnit. V takovém případě před sebe nepokládají žádné karty lovu. Hráči se nemohou účastnit také v případě, že nemají dostatečný počet karet lovu.

**Poznámka 2:** Hráč, který se neúčastní lovu, nikdy nemůže daného jednorozce získat.

**Poznámka 3:** Pokud se lovu odmítne zúčastnit první hráč, musí předat žeton prvního hráče hráči po své levici.



Příklad:



byly zahrány  
2 karty lovu



lovený jedhorožec



neúčastní se lovu



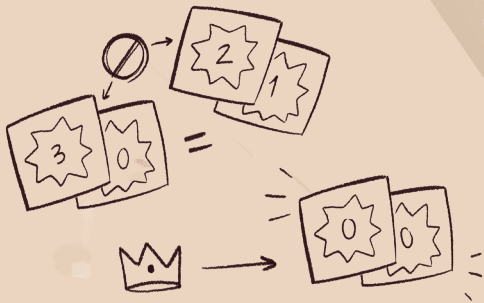


## Okamžik pravdy



Jakmile před sebe všichni hráči položili karty lovu, nebo se lovu odmítli zúčastnit, karty lovu se odhalí. Vítězem lovu se stává hráč s nejvyšším součtem na svých kartách lovu!





Pokud však nejvyššího součtu dosáhne více hráčů, zvítězí v lovu hráč s druhým nejvyšším součtem (nerozhodné výsledky se vyruší). Pokud stejného součtu dosáhnou všichni hráči, jednorožec jim uniká - jeho karta je odhozena včetně přiřazených karet léčky.

Vítěz následně odhalí kartu léčky přiřazenou k jednorožci, kterého právě ulovil (je-li nějaká). Pokud byly jednorožci přiřazeny 2 karty léčky, zvolí 1 z nich, aniž by se na ně předem podíval, a ihned vyhodnotí její efekt. Pro každého jednorožce se tedy odhaluje nejvýše 1 karta léčky!

Po odhalení a vyhodnocení karty léčky hráč jednorozče získá a umístí si ho před sebe na stůl.

## POZOR!

Některé efekty na kartách léčky mohou vítězem lovu určit jiného hráče!

Své jednorozče si můžete již v průběhu hry seskupovat do barevných sad, nebo je podle potřeby přeskupovat.

**Poznámka:** Všechny barvy jednorozců obsahují stejný počet karet. Barevně neutrální legendární jednorozci jsou ve hře pouze 4 (viz dále).

Karty lovu a karty léčky zahrané v tomto kole každý hráč odhodí lícem nahoru na stůl před sebou. Výjimku tvoří karty léčky označené obrázkem připínáčku, které musí zůstat připojené ke „svému“ jednorozci.

Hráč, který jednorozče získal, se stává novým prvním hráčem.



**Poznámka:** Pokud v lovu zvítězil první hráč, nebo pokud nezvítězil nikdo, první hráč se nemění.

Pokud se v řadě nachází ještě nějakí jednorožci k ulovení, opakujte fáze 2 a 3. Jestliže jsou již všichni ulovení, přejděte k fázi 4.



## Černý trh



Jakmile jsou všichni jednorožci ulovení, blíží se konec kola. Počínaje prvním hráčem si nyní může každý hráč **opatřit nejvýše 1 předmět na trpasličím černém trhu**. Každý druh zboží má svou cenu, vytištěnou na kartě. Tuto cenu musí hráč zaplatit kartami lovu, které mu zbyly v ruce (představují zbytky sil a vůle ke smlouvání s trpaslíky).



Po zaplacení si hráč z karty černého trhu vezme odpovídající žeton. Tento druh zboží již ostatní hráči v tomto kole nemohou koupit. Žeton nakoupeného zboží si hráč ihned položí na kartu libovolného jednorožce (toto neplatí pro paštiku, která se pokládá před hráče).



2 \$

### Masna U jednorožce:

Odhod'te kartu libovolného jednorožce spolu s připnutou kartou léčky (má-li nějakou) a vezměte si žeton paštiky. Každý takový žeton na konci hry přináší vítězné body odpovídající jeho hodnotě.



3 \$

### Falešný roh:

Přidává jednorožci 2 vítězné body.

6 \$



### Vílí prach:

Změní barvu jednorožce na barvu daného žetonu a přidá mu 2 vítězné body.

3 \$



### Cukrová vata:

Změní barvu jednorožce na barvu daného žetonu. (Pokud si například hráč koupí modrou cukrovou vatu a položí ji na růžového jednorožce, stane se jednorožec modrým.)

Na konci fáze černého trhu si všichni hráči vezmou všechny své karty lovu zpět do ruky. Táhněte z balíčku 4 nové jednorožce a další kolo může začít! Žeton prvního hráče zůstává poslednímu vítězi lovu.





# BODOVÁNÍ

Po skončení 4. kola musí všichni hráči prodat ulovené jednorozčce trpaslíkům! To, co s nimi poté provedou, vědí jen oni...



1. Spočítejte body na kartách jednorozců (počet hvězdiček v levém horním rohu);
2. Připočítejte bonusy či postihy na všech svých kartách léček a/nebo žetonech černého trhu;
3. Přičtěte vítězné body za každou svou barevnou sbírku jednorozců:

2  
jednorožci  
stejně barvy



+2 ★

3  
jednorožci  
stejně barvy



+5 ★

4  
jednorožci  
stejně barvy



+8 ★

5  
jednorožců  
stejně barvy



+12 ★

Trpaslíci mají rádi špetku rozmanitosti, takže za víc jak 5 jednorožců stejné barvy od nich nezískáte nic navíc!

Můžete sestavit i duhovou sadu. Karty, které do ní použijete, však nebudete moci využít v jiné sadě. Duhová sada obsahuje po jedné (či dvou) kartě od každé ze čtyř základních barev.

duhová sada



+8 ★

dvojitá duhová sada



„Dvojitá duha!  
Taková nádhera!  
Co to jen může  
znamenat?“

OKAMŽITÉ VÍTĚZSTVÍ

## POZNÁMKY

### Legendární jednorožci

Karty čtyřbodových legendárních jednorožců nemají žádnou barvu. Jsou totiž až moc „cool“ na to, aby se připojili k některé z rodin. Abyste je mohli zařadit do některé sbírky, budete jim nejprve muset na černém trhu koupit něco na obarvení (cukrovou vatu nebo vílí prach).



### Počáteční jednorožci a prasorožci

I když jako jednorožci tak úplně nevypadají, do sad nebo duhy se počítají.

## Postavy a jejich schopnosti:

Schopnosti postav lze využít jen 1x za kolo. Pokud se ve stejné chvíli mají použít 2 schopnosti postav, nejdříve ji aktivuje hráč, který ji jako první ohlásil. Druhý hráč se poté může rozhodnout, zda svou schopnost použije, či ne. Věříme, že se hráči v případě sporu řádně pohádají.



## Pro experty

Tato varianta je vhodná pro zkušené hráče, kteří již za sebou mají několik her, začínají se orientovat v počtu a druzích jednotlivých karet ve hře, a rádi počítají karty.

Hráči odhazují své karty lovů a léčky lícem dolů. Protihráči nesmí nahlížet do odhazovacích balíčků soupeřů.

## Pro začátečníky

Tuto variantu doporučujeme mladším hráčům, nebo těm, kteří chtějí hrát rychle a bez složitějších pravidel.

Hráči mohou ze hry vyřadit karty léček a schopnosti postav. Zvolená kombinace však může ze hry vyloučit některé postavy:

- Při hře bez karet léček a bez schopností postav můžete hrát za všechny postavy.
- Při hře bez karet léček můžete hrát za všechny postavy kromě princezny a šamanky.
- Při hře bez schopností postav můžete hrát za všechny postavy kromě obchodníka, zloděje a černokněžníka.



=

můžete hrát  
za všechny  
postavy



=

kromě princezny  
a šamanky



=

kromě obchodníka,  
zloděje a černokněžníka



## Časté otázky

*Kdo vyhrává, pokud mají na konci hry hráči stejný počet bodů?*  
Počkat, neřikali jsme už jednou, že se všechny nerozhodné výsledky ruší? Vítězem se tedy stává hráč s druhým nejvyšším počtem bodů.

*Není to trochu přísné? Je to děsně přísný!*

*Můžu se stát vítězem lovu, když zahraju karty se součtem 0?*

Ano. Vyložení karet se součtem 0 nebrání získání jednorozče. Jen je třeba pamatovat na to, že součet 0 může být vyrušen nerozhodným výsledkem.

*Když jsem prvním hráčem, ale nekoupil jsem si nic na černém trhu, musím předat žeton prvního hráče spoluhráči nalevo?*

Ne, máte štěstí. Zůstáváte prvním hráčem i v následujícím kole!

*Je možné na jednoho jednorozče položit více žetonů černého trhu?*

Ano. Vítězné body se mohou hromadit! Pokud ale na jednoho jednorozče položíte více žetonů měnicích barvu, funguje jen ten, který jste položili jako poslední.

*Mohu cukrovou vatu nebo vílí prach položit na jednorožce stejné barvy?*  
No...jo, proč ne. Ale dotyčný jednorožec zůstane stejný.

*Když z jednorožce nadělám paštiku, co se stane s připnutou kartou léčky?*  
Karta léčky a/nebo žetony černého trhu se odhodí společně s daným jednorožcem.

## Postavy

**Princezna:** Princezna může v daném lovu využít svou schopnost jen do okamžiku, kdy jeden z hráčů položí na stůl (zahraje) karty lovu.

**Bard:** Bard může svou schopnost použít na daného hráče jen do okamžiku, kdy tento hráč položí na stůl (zahraje) karty lovu.

**Rytíř:** Díky své síle může rytíř během lovu zahrát více než 3 karty lovu.



## Karty léčky

### Spěch pech:

Nerohodné výsledky se vyruší ještě před tím, než nastane efekt karty Spěch pech.

### Trojský jednorožec:

Pokud jeden z této dvojice hráčů nemá žádného jednorožce, nebo pokud v lovu zvítězil majitel této karty léčky, nic se nestane. Karta léčky a/nebo žetony zůstávají při výměně připnuté ke „svým“ jednorožcům.

### Zombírožec:

Případná karta léčky a/nebo žetony přiřazené vybranému jednorožci se také odhodí.



### Dvojjednorožec:

Tento jednorožec se při sčítání vítězných bodů na konci hry počítá jako 2 jednorožci dané barvy. Hvězdy na jeho kartě se však nepočítají dvakrát. Tohoto jednorožce je možné využít i do duhové sady a dvojité duhové sady.

### Na velikosti nezáleží:

Co jsme to říkali o nerozhodných výsledcích?  
Ty se vyruší ještě před tím, než se odhalí karta léčky.  
V případě nerozhodného součtu tedy jednorožce vyhrává hráč s druhým nejnižším součtem na kartách lovu.

### CZ VERZE:

Produkce CZ verze: David Rozsival

CZ překlad: Jan Dvořák

DTP CZ verze: Jiří Trojáněk a Martin Málek



## VŘELÉ PODĚKOVÁNÍ

od trojice autorů zasluhují:

The @Pose ton cube team, testeři, Ambassadors, Elise a Craigovi, backeři, a zvláště ti, kteří se postavili výzvam, Le MEiSiA, Le Dernier bar Avant la fin du monde. 2 Joueurs, Ludovox, Es-tu Game, Nicholas a Jean-Pierre Corn. A tým Morningu za důvěru a nasazení.



od Alaina: Helene, mí Belgičané, l'Elfe Rouge du KB, Patrick a Soledad, Ghislain Masson, Salah and Kamel.



od Cyrila: Raphaelle za její bezpodmínečnou podporu, mí malí trpaslíčci Suzanne a Edgar, the Delly s gang, Shmebulock and všichni testeři, které jsem potkal během vývoje hry (a dokonce i po něm)!



od Loïca: Mahalia, za svou podporu a všichni mí přátelé a kolegové, kteří sledovali vývoj tohoto projektu.

## Poděkování od týmu Morning zasluhují:

Elise Diard, David Beaudouin, Aude Lacaze, Laetitia et Laurent Rogé, Yslia Wolgusiak, Yves Roels, Valentin Day, Rémi Pépin, Olivier Hergault, Isabelle Vardon, Ludivine Rath Remi Claude Couronné, Angy Ravon, Johan Fraichard, Cédric Guidez, Jean-Baptiste Blain, Rémy Elouard, Pierre Bourguignon, Christophe Vain, Francisco Torres Fernandez, David Nunez Carmona, Antonio Chaves, Adriana Opositivo Camargo Nino, Adrian & Lorena de Meepletopia, Josemari Nunez, Katarzyna Potocka, Gerwin Brunner.

Děkujeme všem těmto podporovatelům, kteří nás navzdory všem nástrahám a změnám pravidel během celého tohoto dobrodružství následovali :)

Zvlášť vřelé poděkování patří Jonasovi Runkelovi a Colinovi Youngovi, kteří byli s námi až do úplně poslední verze pravidel, aby nám pomohli s jejich psáním, přepisováním a přepřepisováním tak, abychom si byli jisti, že se všichni budou skvěle bavit, dokonce i při čtení pravidel!



Albi



MORNING