

# KILL THE UNICORNS



Spielregel





## ES WAR EINMAL...

Vor langer Zeit, an einem weit entfernten Ort, wurde das Reich der alten Königin von unzähligen, nervigen Einhörnern heimgesucht. Sie pinkelten überall hin, fraßen gefährdete Pflanzenarten und pupsten die ganze Zeit! Und da Einhornpupse giftig sind, hatte das Reich der Königin bald ein echtes Umweltproblem. Sogar das Klima änderte sich: Es regnete Zucker und Bonbons und alles wurde ziemlich klebrig.

Die alte Königin war aber zu gutmütig, um etwas dagegen zu unternehmen und überließ das Problem ihrer boshaften Tochter. Die konnte so natürlich bestens ihre Führungskompetenz beweisen: sie erklärte vier Tage im Jahr zur Einhorn-Jagdsaison und alle durften teilnehmen! Gute Nachrichten für die Gnome, die einen blühenden Schwarzmarkt mit Einhorn-Teilen betrieben. Nun mussten sie die Viecher nicht mehr selbst fangen – was übrigens nicht ganz einfach ist –, sondern konnten sie stattdessen zu Spottpreisen von den Bürgern kaufen.

## ZIEL DES SPIELS

Fangt die schönsten Einhörner – möglichst viele derselben Farbe – und verkauft sie den Gnomen auf dem Schwarzmarkt. Doch passt auf, dass ihr dabei nicht in die Fallen eurer Gegner tapt!

Ihr jagt in jeder der 4 Runden des Spiels bis zu 4 Einhörner. Am Ende zählt ihr eure Einhorn-Siegpunkte (★) und Sonderpunkte für eure gesammelten Sets. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



# DAS SPIELMATERIAL

Einhörner

x28



Start-Einhörner

x6



Charakterkarten

x6



Schwarzmarkt-karten

x4



Jagd-karten

x48



Reinleg-Karten

x48



Schwarzmarkt-plättchen

x20



Wertungs-karte

x1



Startspieler-marker

x1





## SPIELVORBEREITUNG

1 Alle Spieler wählen einen Charakter aus, der eine besondere Fähigkeit hat.

Nehmt die 8 Jagdkarten eures Charakters auf die Hand.

3 Nehmt eure 8 Reinleg-Karten, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab.

Mischt die 6 Start-Einhörner (auf ihrer Rückseite steht „Start-Einhorn“) und teilt allen Spielern ein zufälliges davon aus. Legt eure Start-Einhörner offen vor euch aus und die übrigen zurück in die Schachtel.

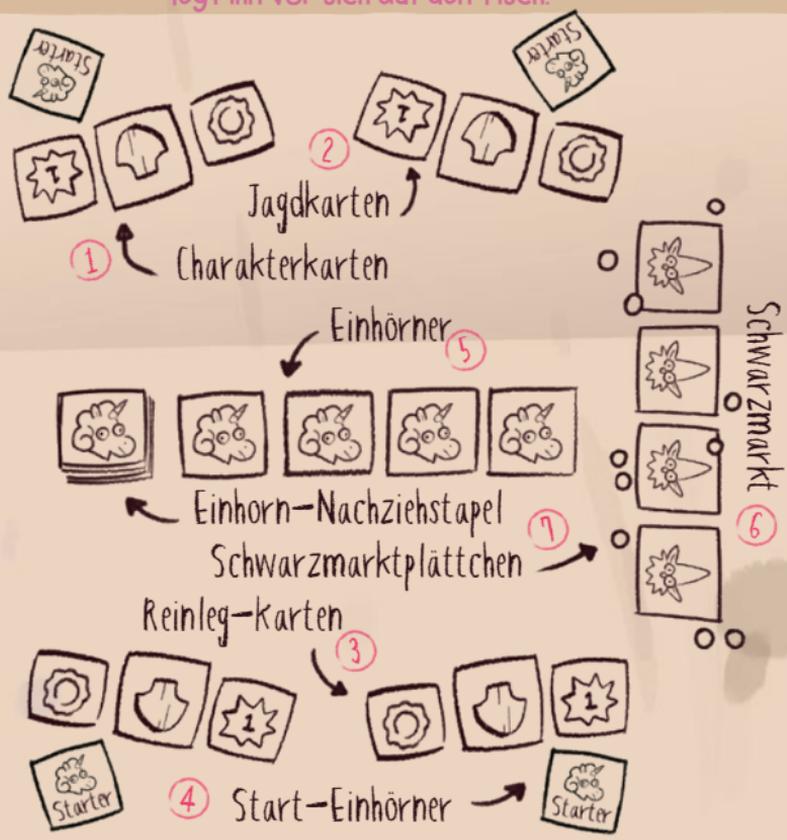
5 Mischt die Einhornkarten und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Zieht 4 Einhörner und legt sie neben dem Stapel als offene Reihe aus. Das ist eure potenzielle Jagdbeute für die 1. Runde!

6 Legt die 4 Schwarzmarktkarten ebenfalls offen ans Ende der Reihe mit den Einhörnern.

7 Legt pro Spieler ein zufälliges Pasteten- und ein Scherzhornplättchen sowie die 4 Zuckerwatte- und die 4 Feenstaubplättchen auf die jeweils dazugehörigen Schwarzmarktkarten. Übrige Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Wer zuletzt ein echtes Einhorn gesehen hat, ist Startspieler (und sollte – gleich nach Spielende – vielleicht mal einen Arzt aufsuchen). Dieser Spieler bekommt den Startspielermarker und legt ihn vor sich auf den Tisch.

8



# HEUTE WIRD GEJAGT!

(Spielablauf)



Reingelegt!

Beginn der Runde



Horrido und  
Halali!



Der Schwarz-  
markt



Ganz sicher,  
nicht?!

## Zur Erinnerung:

Eine Partie dauert 4 Runden. Pro Runde könnt ihr max. 4 Einhörner jagen, die von links nach rechts gejagt werden: zuerst das am nächsten am Einhorn-Nachziehstapel liegende, als letztes das beim Schwarzmarkt. Nun könnt ihr auf dem Schwarzmarkt einen der dort angebotenen Gegenstände kaufen.

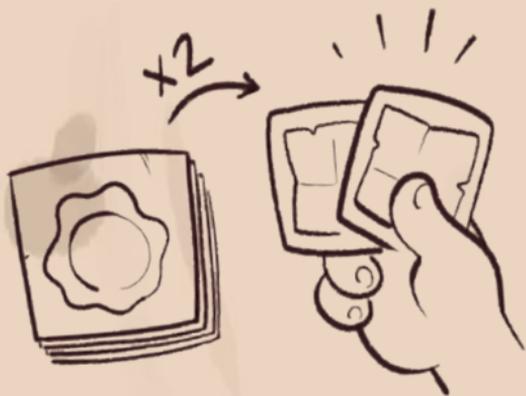


### Reingelegt!



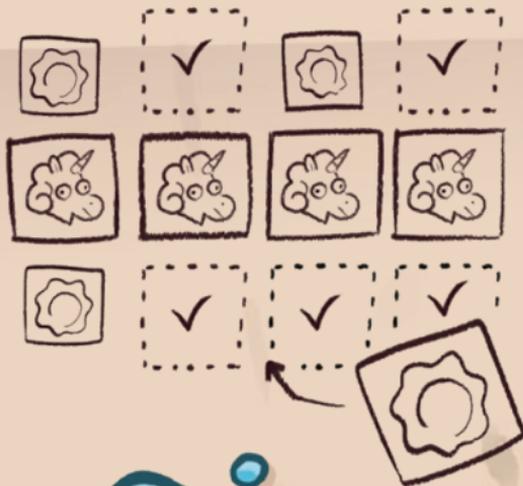
Jeder Spieler zieht 2 Reinleg-Karten und sucht sich 1 davon aus.

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder reihum die gewählte Karte verdeckt über oder unter eins der zu jagenden Einhörner. Die andere Karte werft ihr offen ab.



Nachdem alle ihre  
Reinleg-Karten  
gespielt haben, beginnt  
die nächste Phase.

An jedem Einhorn  
können max. 2  
Reinleg-Karten  
liegen, 1 darüber und  
1 darunter. Liegen die  
Karten erst einmal,  
darf sie niemand mehr  
aufdecken. (Also  
merkt euch besser,  
was ihr gespielt habt!)





# 2



## Horrido und Halali!



Um ein Einhorn zu fangen, müsst ihr mit euren Jagdkarten eine Jagd gewinnen. Es wird immer nur ein Einhorn gleichzeitig gejagt. Die Jagden werden nacheinander durchgeführt, beginnend mit dem Einhorn, das am nächsten beim Nachziehstapel liegt, bis zu dem beim Schwarzmarkt.

Zum Jagen legt der Startspieler 1, 2 oder 3 seiner Jagdkarten verdeckt vor sich ab; dann müssen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn gleich viele Karten auslegen, wenn sie an dieser Jagd teilnehmen wollen.



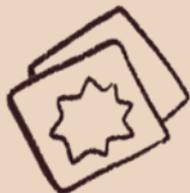
Diese Jagdkarten zeigen eure Entschlossenheit, diese gleichermaßen böse- wie großartigen Geschöpfe zu fangen: Je höher der Gesamtwert eurer Karten ist, desto größer ist eure Chance, das Einhorn zu fangen.

**1. Hinweis:** Ihr könnt euch entscheiden, nicht an der aktuellen Jagd teilzunehmen und zu passen. In diesem Fall spielt ihr keine Jagdkarten aus. Wenn ihr nicht genügend Karten auf der Hand habt, um euch an der Jagd zu beteiligen, müsst ihr sogar passen.

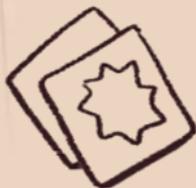
**2. Hinweis:** Wenn ihr euch an einer Jagd nicht beteiligt, werdet ihr – logischerweise – das Einhorn auch nicht fangen können.

**3. Hinweis:** Wenn ihr Startspieler seid und passt, gebt ihr den Startspielermarker an den Spieler links von euch; dieser eröffnet dann die Jagd.

Beispiel:



Jeder hat 2 Jagd-  
karten gespielt...



... um dieses Einhorn  
zu fangen.

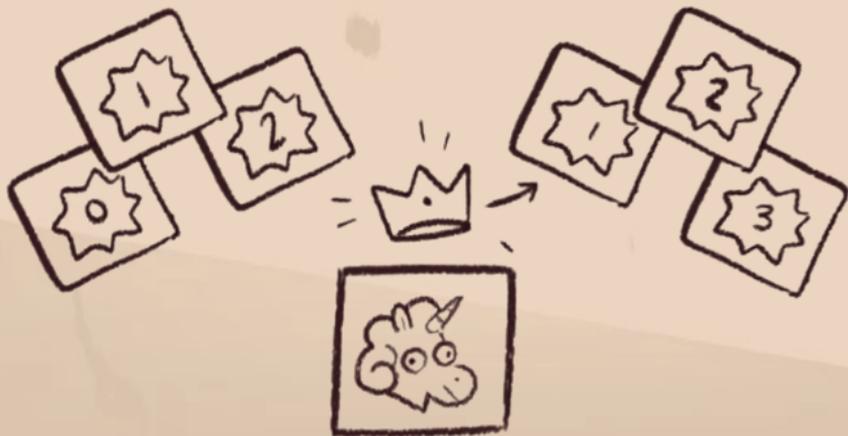
Passe

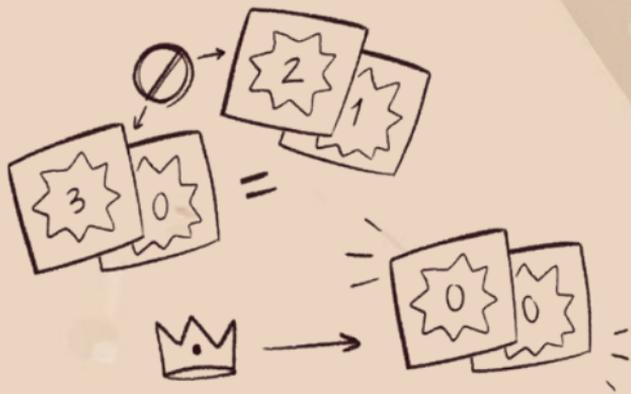




Ganz sicher,  
nicht?!

Nachdem alle ihre Karten gespielt oder gepasst haben, deckt ihr die Jagdkarten auf. Wer den höchsten Gesamtwert gespielt hat, gewinnt die Jagd auf dieses Einhorn! (Meistens jedenfalls.)





Achtung: Gibt es einen **Gleichstand**, gewinnt der Spieler mit der nächstniedrigeren Punktzahl. Haben alle Spieler das gleiche Ergebnis, habt ihr das Einhorn verscheucht und es wird mitsamt den gespielten Reinleg-Karten abgeworfen.

Der Gewinner deckt nun die Reinleg-Karte auf, falls eine auf das soeben gejagte Einhorn gespielt wurde.

Wurden 2 Reinleg-Karten auf das Einhorn gespielt, wird nur 1 davon aufgedeckt, die andere verdeckt unter den Abwurfstapel gelegt.

Anschließend wird sofort der Effekt der aufgedeckten Reinleg-Karte ausgeführt.

Nachdem ihr ggf. die Reinleg-Karte aufgedeckt und den Effekt ausgeführt habt, nimmt sich der Gewinner das Einhorn und legt es vor sich ab.

**ACHTUNG!** Manche Reinleg-Karten ändern das Jagdergebnis gründlich und führen dazu, dass ein anderer Spieler das Einhorn bekommt!

Ihr dürft eure gewonnenen Einhörner nach Farben sortieren und während des Spiels beliebig anordnen, um zu sehen, welche Wertungsbedingungen ihr erfüllen könnt.

**Hinweis:** Es gibt von jeder Farbe 7 Einhörner (inkl. der Start-Einhörner), aber nur 4 neutrale „Legendäre Einhörner“ (sowie 2 farblose Start-Einhörner).

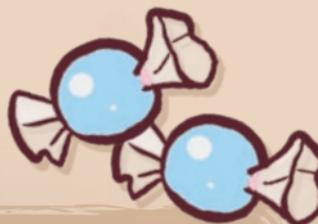
Nun legen alle Spieler die Jagdkarten, die sie während dieser Runde gespielt haben, sowie die Reinleg-Karte, die am erbeuteten Einhorn lag, offen vor sich aus. Ist auf einer Reinleg-Karte eine Stecknadel abgebildet, bleibt diese Karte bis zum Ende des Spiels bei diesem Einhorn liegen.



Wer das aktuelle Einhorn erlegt hat, wird neuer Startspieler und bekommt den Startspielermarker.

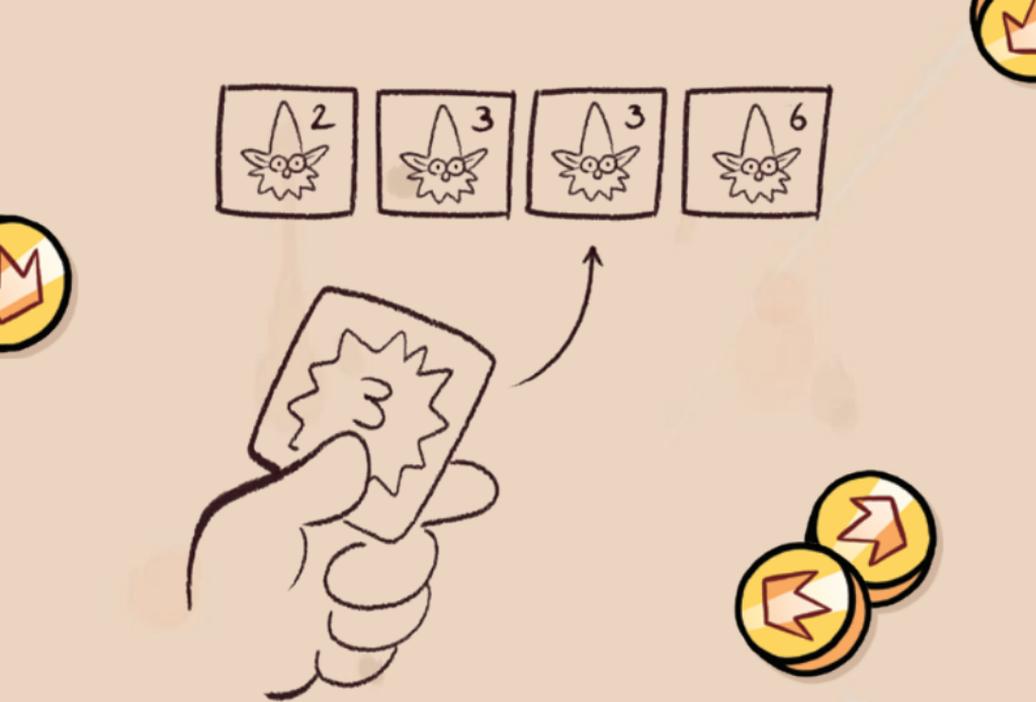
**Achtung:** Hat der Startspieler selbst die Jagd gewonnen (oder gar keiner der Spieler), bleibt er in der nächsten Runde Startspieler.

Sind noch Einhörner zum Jagen übrig, wiederholt ihr die Phasen 2 und 3.  
Sind keine Einhörner mehr übrig, folgt Phase 4.



## Der Schwarzmarkt

Nachdem alle Einhörner gejagt wurden, endet die Runde. Nun darf jeder (beginnend mit dem Startspieler) 1 Kauf (max. 1 pro Runde) auf dem Schwarzmarkt der Gnome tätigen. Der Preis jedes Gegenstands steht auf dem entsprechenden Marktstand; ihr bezahlt mit den Punkten der Jagdkarten, die ihr noch auf der Hand habt – das ist die Energie, die ihr beim Jagen aufgespart habt, um besser mit den Gnomen handeln zu können.



Wenn du einen Gegenstand vom Schwarzmarkt kaufst, nimmst du das entsprechende Plättchen und legst es sofort auf eines deiner Einhörner (Ausnahme: Die Pastete legst du einfach vor dir ab). Dieser Gegenstand kann dir von anderen Spielern nicht mehr weggenommen werden.



2 \$

### Einhorn-Metzgerei:

Wirf eines deiner Einhörner ab; hat es eine Reinleg-Karte bei sich liegen, wirfst du auch diese ab.

Nimm dir dafür 1 Pastete.

Jede Pastete ist am Ende des Spiels so viele Siegpunkte wert, wie darauf angegeben.



3 \$

### Scherzhorn:

Dieses Einhorn ist 2 Siegpunkte mehr wert.

6 \$



### Feenstaub:

Ändere die Farbe dieses Einhorns in die Farbe dieses Plättchens.

Dieses Einhorn ist 2 Siegpunkte mehr wert.

3 \$



### Zuckerwatte:

Ändere die Farbe dieses Einhorns in die Farbe dieses Plättchens (Beispiel: Kaufst du blaue Zuckerwatte und legst sie auf ein rosa Einhorn, zählt es als blaues Einhorn).

Am Ende der Schwarzmarkt-Phase nehmen alle Spieler ihre Jagdkarten wieder auf die Hand. Zieht 4 neue Einhörner und beginnt die nächste Runde! Der Startspielermarker bleibt bei dem Spieler, der als letztes eine Jagd gewonnen hat.



## WERTUNG

Nach der 4. Runde müsst ihr eure gefangenen Einhörner an die Gnome verkaufen. Was genau die Gnome dann mit ihnen anstellen, weiß niemand so genau ...



- Zählt die Sterne links oben auf euren Einhörnern. Jeder Stern ist 1 Siegpunkt wert.
- Dann addiert ihr die Boni eurer Gegenstände vom Schwarzmarkt und subtrahiert ggf. die Strafpunkte der Reinleg-Karten, die ihr bekommen habt.
- Schließlich zählt ihr die Siegpunkte, die ihr für eure gesammelten Farb-Sets und Regenbögen bekommen habt:

2  
Gleichfarbige  
Einhörner



+2 ★

3  
Gleichfarbige  
Einhörner



+5 ★

4  
Gleichfarbige  
Einhörner



+8 ★

5  
Gleichfarbige  
Einhörner



+12 ★

Ein *bisschen* Abwechslung finden Gnome schon ganz nett. Deswegen geben sie keinen zusätzlichen Bonus, wenn man mehr als 5 gleichfarbige Einhörner hat. (Dein 6. grünes Einhorn ist absolut nix wert!)

Du kannst auch Regenbogen-Sets sammeln. Keine leichte Entscheidung, denn du kannst jede Karte nur 1x werten lassen, entweder in einem Regenbogen oder einem gleichfarbigen Set.

Regenbogen



+8 ★

Doppelter Regenbogen



SOFORTIGER SIEG

„Oooh ... ein  
Regenbogen.  
Nein! Es sind  
sogar zwei!“



## Legendäre Einhörner:

Diese Legendären Einhörner sind 4 Punkte wert, aber sie haben keine Farbe – sie sind viel zu cool, um zu einer Einhornfamilie zu gehören! Sie können nur mit Zuckerwatte oder Feenstaub gefärbt werden, um sie in einem Set zu werten.



## Start-Einhörner & Schweinhörner:

Zugegeben, sie sehen nicht unbedingt wie Einhörner aus, für die Wertung zählen sie aber ganz normal mit.

## Fähigkeiten eurer Charaktere:

Jeder Charakter kann seine Fähigkeit nur 1x pro Runde nutzen. Wollen zwei von euch gleichzeitig ihre Fähigkeit einsetzen, ist der zuerst dran, der sich zuerst gemeldet hat. Solltet ihr euch streiten, wird sich mit Sicherheit der Arglistigere von euch durchsetzen, da sind wir uns sicher.



## Für Experten:

Wenn ihr die Regeln im Griff habt, die Karten in- und auswendig kennt und gerne Karten zählt, solltet ihr diese etwas anspruchsvollere Variante ausprobieren.

Legt eure Jagd- und Reinleg-Karten nicht offen, sondern verdeckt auf euren Abwurfstapel. Die anderen Spieler dürfen eure Stapel natürlich nicht durchsuchen.

## Für Anfänger:

Diese Variante ist geeignet für jüngere Spieler oder falls ihr einfach nur schnell loslegen wollt, ohne euch mit vielen Regeln zu belasten.

Spielt ohne Reinleg-Karten und ohne eure Charakterfähigkeiten.

Daraus ergeben sich allerdings ggf. Einschränkungen in der Wahl der Charaktere:

- Lasst ihr sowohl Reinleg-Karten als auch persönliche Fähigkeiten weg, könnt ihr alle Charaktere wählen.
- Lasst ihr nur die Reinleg-Karten weg, können Prinzessin und Schamanin nicht am Spiel teilnehmen.



=

Benutzt alle  
Charaktere



=

Alle ausser  
Prinzessin und  
Schamanin



## NOCH FRAGEN?

*Wer gewinnt bei Punktegleichstand?*

Hatten wir nicht schon mal erwähnt, dass Gleichstände sich gegenseitig aufheben? Das gilt natürlich auch für Siegpunkte, also gewinnt die nächstniedrigere Punktzahl.

*Wie? Ist das nicht ein bisschen gemein? Aber Hallo!*

*Kann ich eine Jagd gewinnen, wenn ich eine Jagdkarte mit 0 Punkten ausspiele?*

Auch mit einer 0 kann man ein Einhorn erlegen. Aber vergesst nicht, dass es auch bei einer 0 einen Gleichstand geben kann. Soll heißen: Spielen zwei Spieler z.B. eine 1 und zwei Spieler eine 0, gewinnt niemand die Runde und das Einhorn wird verscheucht.

*Ich bin Startspieler und habe am Schwarzmarkt nichts eingekauft.*

*Muss ich den Startspielermarker weitergeben?*

Nein, du bleibst Startspieler, du Glückspilz!

*Kann man mehrere Schwarzmarktplättchen auf das gleiche Einhorn legen?*

Klar. Alle Punkte addieren sich. Ändern allerdings mehrere Plättchen die Farbe des Einhorns, zählt nur das zuletzt gespielte.

*Kann ich Zuckerwatte oder Feenstaub auf ein Einhorn der gleichen Farbe legen?*

Äh... ja, aber wozu? Seine Farbe ändert sich dadurch nicht.

*Wenn ich ein Einhorn mit Reinleg-Karte bei der Metzgerei abgebe, was wird aus der Reinleg-Karte?*

Die wird abgeworfen; liegen Schwarzmarktplättchen auf dem Einhorn, kommen sie aus dem Spiel.

## Besondere Charakterfähigkeiten

**Prinzessin:** Sobald ein Spieler seine Jagdkarten ausgespielt hat, kann die Prinzessin ihre Fähigkeit während dieser Jagd nicht mehr einsetzen.

**Barde:** Sobald ein Spieler seine Jagdkarten ausgespielt hat, kann der Barde keinen Spieler mehr zwingen, in dieser Runde zu passen.

**Ritter:** Seine Fähigkeit erlaubt ihm, mehr als 3 Karten pro Jagd zu spielen.



## Reinleg-Karten

### Wegrennen ist zwecklos

Gleichstände wurden bereits für ungültig erklärt, bevor der Effekt dieser Karte ausgeführt wird.

### Trojanisches Einhorn

Gewinnt der Eigentümer dieser Reinleg-Karte die Jagd oder hat einer der betroffenen Spieler keine Einhörner, passiert gar nichts. Beim Tausch nimmt jedes Einhorn seine Reinleg-Karten und Schwarzmarktplättchen mit zum neuen Eigentümer.

### Zombiehorn

Alle Reinleg-Karten und/oder Schwarzmarktplättchen, die auf dem Einhorn liegen, werden ebenfalls abgeworfen.

## Zweihorn

Dieses Geschöpf zählt in der Schlusswertung wie 2 Einhörner seiner Farbe. Seine Sterne zählen zwar nur 1x, aber du kannst es in 2 verschiedenen Wertungen in Farb-Sets und/oder Regenbögen verwenden.

## Es kommt nicht auf die Größe an

Was haben wir über Gleichstände gesagt? Richtig, sie heben sich auf, bevor die Reinleg-Karten aufgedeckt werden. Bei Gleichstand gewinnt in diesem Fall also der niedrigste gültige Wert.





# VIELEN DANK

... von den 3 Autoren an:

das @Pose ton cube-Team, alle Testspieler und KTU-Ambassadors, Elise und die Craigs, alle Kickstarter-Backer und Unterstützer in den sozialen Netzwerken, Le MEiSiA, Le dernier bar avant la fin du monde, 2 Joueurs, Ludovox, Es-tu Game, Nicholas und Jean-Pierre Corn. ... und an das Morning-Team für ihr Vertrauen und ihr Engagement.



Alain: Helene, meine Belgier, Élfe Rouge du KB, Patrick und Soledad, Ghislain Masson, Salah und Kamel.



Cyril: Raphaëlle für ihre bedingungslose Unterstützung, Suzanne und Edgar, meine kleinen Zwerge, die Delly-Bande, Shmebulock und alle Testspieler, die ich während der Entwicklung des Spiels (und sogar danach!) getroffen habe.



Loïc: Mahalia für ihre Unterstützung und alle Freunde und Kollegen, die das Projekt verfolgt haben.

## Vom Morning-Team:

Nochmals danke an all die Super-Ambassadors, die uns während dieses ganzen Abenteuers begleitet haben, trotz aller Fallstricke und trotz der vielen Regelversionen :)

Elise Diard, David Beaudouin, Aude Lacaze, Laetitia und 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 von Meepletopia, Josemari Nunez, Katarzyna Potocka, Gerwin Brunner.

Ein ganz besonderer Dank geht an Jonas Runkel und Colin Young, die uns bis zur letzten Version beim Schreiben der Regeln geholfen haben, beim Umschreiben und dann beim nochmaligen Neuschreiben. Wir sind sicher, dass jetzt jeder nicht nur Spaß am Spiel haben wird, sondern sogar beim Lesen der Regeln!



[www.blackout-spiele.de](http://www.blackout-spiele.de)