

Règles d'Unstable Unicorns

Comment jouer à Unstable Unicorns

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Rassembler une armée de licornes dans son écurie avant les autres.
- **Mécanique principale** : Collection de cartes avec interactions agressives entre joueurs.
- **Condition de victoire** : Posséder 7 licornes (ou 6 à partir de 6 joueurs) dans son écurie.

Imagine un jeu de cartes mignon, plein de licornes adorables, où tout le monde se trahit allègrement pour gagner. Bienvenue dans Unstable Unicorns, un titre qui joue énormément sur le contraste entre des illustrations très kawaiï et un gameplay franchement vache. Tu vas adorer le mélange, promis.

L'idée est simple : tu construis ton troupeau, et les autres font tout pour le détruire. Et toi, tu fais pareil. C'est un jeu d'interaction permanente, alors prépare-toi à rire (et à râler un peu).

Préparer la partie

Avant de commencer, sépare les cartes **Baby Unicorn** et les cartes de référence du reste du paquet. Mélange ensuite toutes les autres cartes (avec les extensions si tu en as) pour former le **Deck**, posé face cachée au centre de la table.

Distribue 5 cartes à chacun. Laisse un espace à côté du Deck pour la **défausse** (Discard Pile) : c'est là qu'atterriront toutes les cartes sacrifiées, détruites ou jetées.

Chaque joueur choisit une carte **Baby Unicorn** et la place devant lui : c'est sa **Stable** (l'écurie, ta zone de jeu personnelle). Les Baby Unicorns restantes forment la **Nursery**, une pile à part qui ne se mélange jamais avec le Deck ou la défausse.

Premier joueur ? Celui qui porte le plus de couleurs sur lui (le plus 'licorne', quoi). Si tout le monde est en noir, improvisez avec un pierre-feuille-ciseaux.

Les zones de jeu à connaître

- **Stable** : ton écurie, où tu poses tes Licornes, Upgrades et Downgrades.
- **Nursery** : la réserve des Baby Unicorns non utilisés.
- **Deck** : la pioche centrale.
- **Discard Pile** : la défausse commune.

Verbes essentiels à retenir

- **Draw** : piocher une carte du Deck.
- **Discard** : défausser une carte de ta main.
- **Sacrifice** : envoyer une de tes cartes d'écurie à la défausse.
- **Destroy** : envoyer une carte de l'écurie d'un adversaire à la défausse.
- **Steal** : prendre une carte dans l'écurie d'un adversaire pour la mettre dans la tienne.

Le déroulement d'un tour

Chaque joueur joue son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, et ce tour se découpe en 4 phases bien précises.

Les 4 phases dans l'ordre

- **1. Début du tour** : si une carte de ton écurie a un effet 'au début de ton tour', il se déclenche maintenant.
- **2. Phase de pioche** : tu prends la première carte du Deck.
- **3. Phase d'action** : tu choisis UNE seule action parmi celles disponibles.
- **4. Fin du tour** : si tu as plus de 7 cartes en main, tu défausses jusqu'à n'en avoir que 7.

Les actions possibles en phase 3

Pendant ta phase d'action, tu dois choisir une (et une seule) de ces options :

- Jouer une carte **Unicorn** de ta main.
- Jouer une carte **Magic** (effet immédiat puis défausse).
- Jouer une carte **Upgrade** dans n'importe quelle écurie.
- Jouer une carte **Downgrade** dans l'écurie d'un adversaire.
- Piocher une carte du Deck (action de repli).

Petite astuce : ne dépense pas tes cartes Neigh trop vite. Les garder pour contrer une carte vraiment dangereuse vaut mieux que de bloquer un petit effet anecdotique.

Les 5 types de cartes

Apprendre à reconnaître les couleurs des coins de cartes, c'est 80% de la maîtrise du jeu. Voici un récap clair.

Type	Couleur/Symbole	Fonction
Unicorn	Corne (coin haut gauche)	Reste dans ton écurie, te rapproche de la victoire.
Magic	Coin vert, étoile	Effet unique puis direction la défausse.
Upgrade	Coin orange, flèche vers le haut	Bonus posé dans une écurie (souvent la tienne).
Downgrade	Coin jaune, flèche vers le bas	Malus posé dans l'écurie d'un adversaire.
Instant (Neigh)	Coin rouge, point d'exclamation	Jouable à tout moment pour contrer une carte.

Le cas spécial des cartes Neigh

Les **Neigh** sont les seules cartes que tu peux jouer hors de ton tour. Elles servent à annuler une carte qu'un autre joueur vient de jouer depuis sa main. Attention : tu ne peux PAS contrer avec un Neigh un effet venant d'une carte déjà posée dans une écurie.

Bon à savoir sur les cartes

Les cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade n'ont AUCUN effet tant qu'elles sont dans ta main. Elles ne s'activent qu'une fois posées dans une écurie. Si tu adores la stratégie d'interaction, tu apprécieras aussi le ton de jeux comme [Lorcana](#) ou les ambiances décalées de [Bang! The Dice Game](#).

[IMAGE_MATERIEL]

Les règles avancées à garder en tête

Quelques subtilités feront toute la différence entre une partie qui patauge et une partie fluide. Rien de compliqué, juste de petits réflexes à adopter.

Effets obligatoires et facultatifs

Si une carte utilise le mot 'may' (vous pouvez), l'effet est facultatif. Sinon, il est obligatoire et tu DOIS l'appliquer, même si ça t'arrange pas. Pour les effets de début de tour facultatifs : si tu oublies de les déclencher avant ta pioche, tant pis, tu perds ton bénéfice pour ce tour.

Les actions impossibles

Parfois, une carte te demande quelque chose d'irréalisable (défausser alors que tu n'as plus de cartes en main, sacrifier une licorne quand ton écurie est vide). Dans ce cas, l'action est tout simplement ignorée. Pas de panique.

Le mot 'then' (alors)

Quand une carte enchaîne deux actions avec 'then', tu ne peux faire la seconde QUE si tu as réussi la première. Exemple : 'Sacrifie une Licorne, then pioche une carte'. Pas de licorne à sacrifier ? Pas de pioche non plus.

Gagner la partie

Le premier joueur qui réunit le nombre requis de Licornes dans son écurie remporte la partie sur-le-champ. Chaque carte Unicorn compte pour 1 licorne (sauf indication contraire sur la carte).

Nombre de joueurs	Licornes à réunir pour gagner
2 à 5 joueurs	7 Licornes
6 à 8 joueurs	6 Licornes

Et si le Deck se vide avant ?

Si vous tombez à court de cartes, c'est le joueur avec le plus de licornes en écurie qui l'emporte. En cas d'égalité, comptez le nombre total de lettres dans les noms de vos cartes Unicorn : le plus long gagne. Et si vraiment tout est à égalité (lettres ET licornes), eh bien tout le monde perd. Oui, vraiment.

Petit avertissement bienveillant : Unstable Unicorns peut générer des tensions amicales, surtout quand quelqu'un est à une licorne de gagner. Visez toujours le leader du moment, sinon vous le laisserez filer vers la victoire. Si vous aimez ce style de jeu mêlant collection et coups bas, jetez aussi un œil aux [règles de Jaipur](#) ou aux [règles de Citadelles](#).

[IMAGE_FIN]

Conseils pour bien démarrer

Une première partie, ça se vit. Tu vas probablement oublier des effets, mal cibler une Magic ou jouer une Downgrade sur quelqu'un qui s'en moque. C'est normal, et c'est même rigolo.

Construire son écurie intelligemment

Empile rapidement des Licornes pour faire pression sur la table, mais garde toujours un ou deux Neighs en main. Une écurie pleine sans protection, c'est une cible géante peinte sur ton front. Diversifie tes cartes : quelques Upgrades pour te renforcer, et n'hésite pas à coller des Downgrades aux joueurs qui s'approchent du seuil de victoire.

Lire la table

Compte régulièrement les licornes de tes adversaires. Si quelqu'un en a 5 ou 6, c'est lui ta cible prioritaire, même si tu préférerais l'ignorer. Tu adoreras aussi tester des jeux d'ambiance similaires comme [Uno No Mercy](#) pour prolonger les soirées un peu chaotiques entre amis.