

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# UNSTABLE UNICORNS™

LIVRET DE RÈGLES

2<sup>ND</sup>E ÉDITION

ENRÔLEZ UNE ARMÉE DE LICORNES.

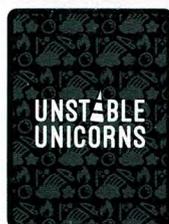
TRAHISSEZ VOS AMIS.

LES LICORNES SONT VOS SEULES ALLIÉES.

Unstable Unicorns est un jeu de cartes stratégique qui se déroule selon plusieurs tours et met en scène vos deux passions : les licornes et la destruction. Le premier joueur dont l'Écurie rassemble 7 Licornes l'emporte !\*

\*Seules 6 Licornes sont nécessaires lors des parties de 6 à 8 joueurs.

## MATÉRIEL



114 cartes  
à dos noir



13 cartes  
Bébé Licorne



8 cartes  
Aide de Jeu

## PRÉPARATION

Pour commencer, séparez les cartes Bébé Licorne et Aide de Jeu de celles à dos noir. Mélangez ces dernières (en incluant les extensions que vous souhaitez utiliser), puis distribuez-en 5 à chaque joueur. Empilez les cartes restantes face cachée au centre de la table : il s'agit du **paquet**. Laissez de la place à côté pour la **défausse**, dans laquelle vous placerez les cartes sacrifiées, détruites ou défaussées tout au long de la partie.

Chaque joueur doit choisir une carte Bébé Licorne et la placer devant lui dans son **Écurie**, qui correspond à sa zone de jeu. Empilez les cartes Bébé Licorne restantes face visible sur la table : il s'agit de la **Nurserie**. Les cartes Bébé Licorne qui ne se trouvent pas dans l'Écurie d'un joueur sont toujours placées dans la Nurserie. Elles ne sont jamais ajoutées à votre main, au paquet ou à la défausse.



Chaque joueur peut également prendre une carte Aide de Jeu afin d'assimiler plus rapidement les règles.

Vous êtes prêts à jouer ! Le participant qui porte le plus de couleurs différentes est en toute logique le plus fan de licornes : il joue donc en premier.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### LE TOUR DE JEU

Les participants jouent à tour de rôle en sens horaire. Chacun de leurs tours est constitué de 4 phases.

### Phase de Début de Tour

Si votre Écurie contient des cartes indiquant « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour », cet effet se déclenche pendant cette phase.

### Phase de Pioche

**PIOCHEZ** 1 carte dans le paquet.

### Phase d'Action

Effectuez UNE des actions suivantes :

- jouer 1 carte **Licorne** de votre main ;
- jouer 1 carte **Magie** de votre main ;
- jouer 1 carte **Attaque** de votre main ;
- jouer 1 carte **Amélioration** de votre main ;
- **PIOCHER** 1 carte dans le paquet.

### Phase de Fin de Tour

**DÉFAUSSEZ** des cartes jusqu'à atteindre la limite de main, établie à 7 cartes (sauf indication contraire).

## TERMES À CONNAÎTRE

Voici une définition des mots-clés importants, que vous avez déjà rencontrés en lisant ces règles.

**Écurie** : la zone de jeu devant vous, dans laquelle vous jouez vos cartes Licorne, Amélioration et Attaque.

**Nurserie** : la pile de cartes Bébé Licorne sur la table.

**Paquet** : la pile de cartes à dos noir dans laquelle les joueurs **PIOCHENT** au cours de la partie. Il peut inclure les cartes à dos noir de n'importe quelle(s) extension(s).

**Défausse** : la pile de cartes à dos noir qui ont été sacrifiées, détruites ou défaussées au cours de la partie.

**En outre, vous rencontrerez certains des termes suivants sur les cartes :**

**Piocher** : prenez la première carte du paquet et ajoutez-la à votre main.

**Défausser** : déplacez 1 carte de votre main vers la défausse.

**Sacrifier** : déplacez 1 carte de votre Écurie vers la défausse. Ce terme est utilisé pour les cartes Licorne, Amélioration et Attaque.

**Détruire** : déplacez 1 carte de l'Écurie de n'importe quel autre joueur vers la défausse. Ce terme est également utilisé pour les cartes Licorne, Amélioration et Attaque.

**Voler** : déplacez 1 carte de l'Écurie n'importe quel autre joueur vers la vôtre.

## LES TYPES DE CARTES

Unstable Unicorns contient 5 types de cartes, différenciables par le symbole et la couleur de leur coin supérieur gauche.



Les **cartes Licorne** affichent une corne dans leur coin. Une carte Licorne reste dans l'Écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite. Amassez des Licornes dans votre Écurie pour gagner la partie !

Ces cartes peuvent être de 3 couleurs :



Les **Bébés Licornes** se distinguent par la couleur violette de leur coin. Chaque joueur débute la partie avec une carte Bébé Licorne. Comme ces cartes sont conservées dans la Nurserie et ne se retrouvent jamais dans les mains des joueurs, la seule façon d'ajouter de nouveaux Bébés Licornes dans votre Écurie est d'utiliser l'effet spécial d'une autre carte.



Les **Licornes Standards** se distinguent par la couleur indigo de leur coin. Dépourvues d'effet, elles peuvent néanmoins avoir une place spéciale dans votre cœur.



Les **Licornes Magiques** se distinguent par la couleur bleue de leur coin. Chacune d'elles dispose d'un effet qui vous donnera un avantage sur vos adversaires.



Les cartes **Magie** affichent une étoile dans leur coin vert. Elles vous font bénéficier d'un effet unique. Si vous jouez une telle carte pendant votre tour, déplacez-la immédiatement vers la défausse.



Les cartes **Attaque** affichent une flèche dirigée vers le bas dans leur coin jaune. Ajoutez une carte Attaque dans l'Écurie d'un autre joueur pour lui infliger des effets négatifs. (Vous pouvez techniquement en ajouter à votre propre Écurie, mais il est rare que ce soit utile.) Une carte Attaque reste dans l'Écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite.



Les cartes **Amélioration** affichent une flèche dirigée vers le haut dans leur coin orange. Ces cartes octroient des effets positifs. Vous pouvez les jouer dans l'Écurie de n'importe quel joueur, où elles restent jusqu'à ce qu'elles soient sacrifiées ou détruites.



Les cartes **Illico** affichent un point d'exclamation dans leur coin rouge. Il s'agit du seul type de carte que vous pouvez jouer en dehors de votre tour. Dans cette boîte de base, ce sont des cartes Huuue qui peuvent être utilisées lorsqu'un adversaire joue une carte, et il est possible d'en enchaîner n'importe quel nombre pendant un même tour.

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui accumule dans son Écurie le nombre de Licornes indiqué ci-dessous remporte la partie ! Chaque carte Licorne vaut 1 Licorne (sauf indication contraire).

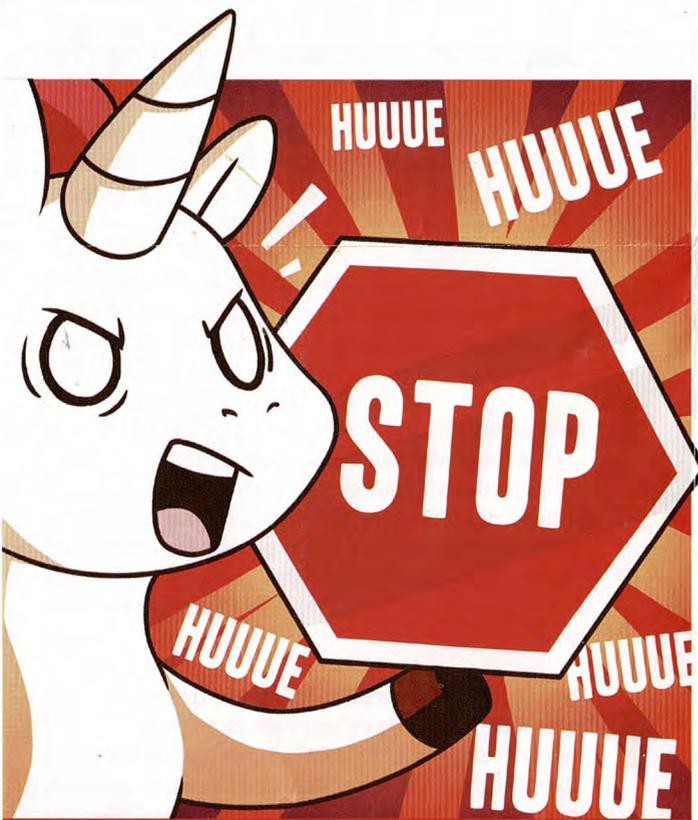
**\*2 à 5 joueurs : 7 Licornes**  
**6 à 8 joueurs : 6 Licornes**

Si le paquet est épuisé avant qu'un participant ait gagné la partie, c'est le joueur dont l'Écurie contient le plus de Licornes qui l'emporte.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de Licornes dans leur Écurie, chacun d'eux doit faire la somme du nombre de lettres dans le nom de toutes les cartes Licorne de son Écurie. Le joueur qui totalise le plus de lettres l'emporte.

Si l'égalité persiste, tout le monde a perdu. Dommage !

\*Pour les parties à 2 joueurs, assurez-vous de prendre connaissance de la section correspondante de ce livret de règles.



Lorsque vous avez lu tout ce qui précède, vous en savez assez pour vous lancer ! La suite de ce livret contient des règles avancées, des clarifications sur certaines interactions de cartes, et les réponses à d'éventuelles questions que vous pourriez vous poser au cours de la partie. Peut-être que vous n'en aurez jamais besoin, mais n'hésitez pas à les consulter en cas de doute !

## RÈGLES AVANCÉES ET CLARIFICATIONS

### Cartes en main vs cartes de votre Écurie

Les cartes Licorne, Amélioration et Attaque n'ont pas d'effet tant que vous les tenez en main. Elles ne s'activent qu'une fois ajoutées à votre Écurie.

### Entrer et sortir de l'Écurie

Chaque fois que vous jouez, **VOLEZ** ou ajoutez une Licorne à votre Écurie, considérez que la carte « entre dans votre Écurie ». Chaque fois qu'une Licorne est sacrifiée, détruite ou volée, sa carte « sort de votre Écurie ».

### Effets obligatoires vs effets facultatifs

Certains effets sont obligatoires (par ex. « **DÉFAUSSEZ** 1 carte »), tandis que d'autres sont facultatifs (comme « vous pouvez **VOLER** 1 Licorne »). Si le texte d'une carte ne comprend pas le verbe « pouvoir », considérez que son effet est obligatoire.

Si une carte dispose d'un effet facultatif indiquant « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour », vous **NE POUVEZ PAS** utiliser cet effet si vous avez oublié de le faire avant de **PIOCHER** une carte lors de votre Phase de Pioche. En revanche, si l'effet est obligatoire, vous devez l'appliquer si vous (ou un autre joueur) remarquez qu'il n'a pas été résolu.

### Effets de début de tour

Si vous possédez plusieurs cartes indiquant « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour », leurs effets sont résolus simultanément. Cela signifie que si une carte vous indique de mettre fin à votre tour immédiatement après l'effet, vous pouvez tout de même utiliser les autres effets de début de tour des cartes de votre Écurie avant d'appliquer celui-ci.

### Effets des cartes Huue

Les cartes Huue ne peuvent être utilisées que pour empêcher un adversaire de jouer une carte de sa main. Elles **NE PEUVENT PAS** servir à annuler l'effet d'une carte. Par exemple, si une carte déjà située dans l'Écurie d'un autre joueur indique « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour, **DÉTRUISEZ** 1 carte Licorne », vous ne pouvez pas utiliser une carte Huue pour empêcher l'effet de se déclencher.

### Joueurs ciblés

Les cartes utilisent une terminologie particulière pour désigner quels joueurs vous pouvez cibler.

**N'importe quel joueur** renvoie à un seul participant de votre choix, y compris vous.

**Un autre joueur** renvoie à un seul participant, autre que vous.

**Chaque joueur** renvoie à tous les participants, y compris vous.

### Choisir les cibles des effets

Lors d'une partie de *Unstable Unicorns*, vous devez choisir une des options de ciblage suivantes :

**Option 1 (facile) :** lorsque vous jouez une carte dotée d'un effet, vous devez déclarer quel(s) joueur(s) vous ciblez avant de l'appliquer. Ainsi, vos adversaires peuvent décider s'ils veulent utiliser une carte Huue pour vous en empêcher.

**Option 2 (avancée) :** lorsque vous jouez une carte dotée d'un effet, vos adversaires doivent choisir s'ils souhaitent utiliser une carte Huue avant que vous sélectionniez le(s) joueur(s) ciblé(s).

Les deux options sont viables en termes de mécanique/équilibre du jeu ; à vous de choisir celle qui vous convient le mieux.

### Chercher des cartes

Certains effets vous permettent de rechercher une carte dans le paquet ou la défausse (par ex. « Lorsque cette carte entre dans votre Écurie, vous pouvez chercher 1 carte Attaque dans le paquet et la prendre en main »). Une fois que vous avez récupéré cette carte, montrez-la à chaque autre joueur avant de l'ajouter à votre main.

### Se débarrasser des cartes Attaque

Certains effets vous permettent spécifiquement de retirer des cartes Attaque de votre Écurie. De plus, si un effet de carte indique « **SACRIFIEZ** 1 carte », vous pouvez l'utiliser pour vous débarrasser d'une carte Attaque de votre Écurie (par ex. « Si cette carte se trouve dans votre Écurie au début de votre tour, vous pouvez **SACRIFIER** 1 carte puis **DÉTRUIRE** 1 carte »).

### Effets de cartes comportant plusieurs actions

Lorsqu'un effet implique plusieurs actions, ces dernières sont parfois séparées par le terme « puis » (par ex. « **SACRIFIEZ** 1 carte Licorne puis **PIOCHEZ** 1 carte »). Lorsqu'une carte comprend le terme « puis », vous ne pouvez effectuer la seconde action que si vous avez appliqué la première. Dans l'exemple cité, si vous ne possédez pas de carte Licorne à **SACRIFIER**, vous ne pouvez pas **PIOCHER** de carte.

### Actions impossibles

Parfois, l'effet d'une carte de votre Écurie ou d'une carte jouée par un adversaire peut exiger que vous effectuiez une action impossible. Dans ce cas, ignorez l'effet concerné. Exemples d'actions impossibles :

**DÉFAUSSER** quand vous n'avez pas de cartes en main

**SACRIFIER** une carte quand votre Écurie n'en contient aucune

**SACRIFIER** une carte qui ne peut pas être sacrifiée

## PARTIES À 2 JOUEURS

Lors des parties à 2 joueurs, effectuez les modifications suivantes pendant la mise en place. Sans ces dernières, vos parties risquent d'être moins équilibrées.

Retirez les cartes suivantes du paquet et remettez-les dans la boîte. Vous ne vous en servirez pas lors des parties à 2 joueurs.

- Toutes les Licornes Standards
- Licorne Reine de Beauté
- Licorne Séductrice
- Licorne Arc-en-Ciel
- Caméra Espionne
- Rituel Sadique
- Ralentissement
- Youpi !
- Licorne Mère Poule
- Licorne Nécromancienne

Si vous ajoutez des extensions à votre jeu de base, vous pouvez visiter notre site [UnstableGames.com](http://UnstableGames.com) pour y trouver une liste exhaustive des cartes à retirer dans les parties à 2 joueurs.

Avant de mélanger le paquet, retirez 2 cartes Huue et donnez-en 1 à chaque joueur. Vous pouvez à présent mélanger le paquet et distribuer 5 cartes à chaque joueur (chacun doit ainsi avoir un total de 6 cartes en main pour commencer la partie, en comptant la carte Huue).

Le reste des règles ne change pas !



Pour consulter notre FAQ, rendez-vous sur [UnstableUnicorns.com](http://UnstableUnicorns.com). Vous y découvrirez également d'autres articles de la même gamme, des accessoires de jeu et plein d'informations passionnantes !

## Unstable Unicorns - Règles

Unstable Unicorns est un jeu de cartes de stratégie au tour par tour. La première personne avec 7 Licornes dans son écurie gagne (6 Licornes de 6-8 joueurs)

### Matériel

- 114 cartes
- 13 cartes Baby Unicorn
- 8 Règles Cartes de référence

### Installation

Séparez les cartes **Baby Unicorn** et les cartes de référence des autres cartes.

Mélangez les cartes restantes (y compris toutes les cartes d'extension désirées)

Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Placez la pile restante de cartes faces cachées au centre de la table : c'est le **Deck**.

Laissez de l'espace à côté du deck pour une **Discard pile** (défausse), pour les cartes sacrifiées, détruites ou défaussées.

Chaque joueur choisit une carte Baby Unicorn et la place dans sa **Stable** (écurie, aire de jeu devant chaque joueur).

Placez les cartes **Baby Unicorn** restantes dans une pile **Nursery** (nurserie). Les cartes Baby Unicorn qui ne sont pas dans l'écurie d'un joueur sont toujours remises dans la Nursery. Ils ne sont jamais ajoutés à votre main, le Deck, ou la Discard pile.

Chaque joueur peut également prendre une carte de référence.

Celui qui porte le plus de couleurs, le plus « licorne », est le premier joueur.

### Règles du jeu

Le tour (**turn**) : chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour est composé de 4 phases :

1. *Phase début du tour (beginning of the turn phase)*

Si une carte dans l'écurie a un effet qui indique «**If this card is in your Stable at the beginning of your turn**», son effet est déclenché au cours de cette phase.

2. *Phase de tirage (draw phase)* : tirer une carte du **Deck**

3. *Phase d'action*

Choisissez l'une des actions suivantes :

- Jouez une carte **Unicorn** de votre main;
- Jouez une carte **Magic** de votre main;
- Jouez une carte **Downgrade** de votre main;
- Jouez une carte **Upgrade** de votre main;
- Tirez une carte du deck.

4. Phase de fin tour défaussez toutes cartes de votre main au-dessus de la limite de 7 cartes (sauf indication contraire).

### Termes importants

- **Stable** : écurie, aire de jeu en face de chaque joueur, où sont placées les cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade.
- **Nursery** : pile de cartes Baby Unicorn sur la table.
- **Deck** : pile de cartes pour les tirages, qui peut inclure des cartes d'un pack d'extension.
- **Discard Pile** : défausse, pile de cartes sacrifiées, détruites ou défaussées pendant le jeu.
- **Draw** : tirez la carte supérieure du deck et ajoutez-la à votre main.
- **Discard** : (défausser) placez une carte de votre main à la défausse.

- **Sacrifice** : (sacrifier), placez une carte de votre écurie dans la défausse. (cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade).
- **Destroy** : (détruire), placez une carte de l'écurie de n'importe quel autre joueur dans la défausse. (cartes Unicorn, Upgrade et Downgrade).
- **Steal** : (voler), placez une carte de l'écurie de n'importe quel autre joueur dans votre écurie.

## Les types de cartes

Il ya 5 types de cartes dans le jeu.

**Les cartes Unicorn** ont un symbole de corne dans le coin supérieur gauche. Une Licorne reste dans l'écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite. Collectionnez les licornes dans votre écurie pour gagner le jeu.

**Les cartes Magic** ont un **coin vert** avec un symbole d'étoile. Ces cartes ont un effet unique. Si vous jouez une carte Magique à votre tour, placez-la immédiatement sur la défausse.

**Les cartes Downgrade** ont un **coin jaune** avec un symbole de flèche vers le bas. Ajoutez une carte Downgrade à l'écurie d'un autre joueur pour imposer des effets négatifs à ce joueur. (Techniquement, vous pouvez ajouter une carte Downgrade à votre propre écurie, mais vous aurez rarement envie de le faire.) Une carte Downgrade reste dans l'écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite.

**Les cartes Upgrade** ont un **coin orange** avec un symbole de flèche vers le haut. Ces cartes donnent des effets positifs. Vous pouvez jouer une carte Upgrade dans l'écurie de n'importe quel joueur. Une carte de mise à niveau reste dans l'écurie d'un joueur jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée ou détruite.

**Les cartes Instant** ont un **coin rouge** avec un symbole de point d'exclamation. C'est le seul type de carte qui n'a pas à jouer à votre tour. Dans ce jeu, les cartes Instant sont des cartes Neigh, qui peuvent être jouées à tout moment n'importe quel autre joueur joue une carte. N'importe quel nombre de cartes instantanées peut être combiné lors d'un seul tour.

## Fin du jeu

Le premier joueur à réunir le nombre requis de licornes dans son écurie gagne. Chaque carte Unicorn compte pour une licorne (sauf indication contraire.)

- **2-5 Joueurs: 7 Licornes à gagner**
- **6-8 Joueurs: 6 Licornes à gagner.**

Si le jeu manque de cartes avant qu'un joueur atteigne un nombre gagnant de licornes dans son écurie, le joueur avec le plus de licornes gagne. Si deux joueurs ou plus sont à égalité avec le plus de licornes dans leur écurie, chaque joueur additionne le nombre de lettres au nom de toutes les cartes licorne dans son écurie. Le joueur avec le plus de lettres gagne.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité avec le plus de licornes et le plus de lettres, tout le monde perd.

## Règles et clarifications avancées

### Cartes dans votre main / cartes dans votre écurie

Les cartes Licorne, Upgrade et Downgrade n'ont aucun effet lorsqu'elles sont dans votre main. Leurs effets ne sont actifs que lorsqu'ils sont dans votre écurie.

### Entrer et quitter votre écurie

Chaque fois que vous faites **play**, **steal**, ou **bring** une licorne dans votre écurie, cela compte comme « **entering your stable** ». Chaque fois qu'une carte licorne est sacrifiée, détruite ou volée, cela compte comme « **leaving your stable** ».

### Effets obligatoires / effets facultatifs

Certains effets sont obligatoires (ex. **Discard** une carte »), tandis que d'autres sont facultatifs (« you may **Steal** a Unicorn »). Si une carte n'utilise pas le mot « **may** », vous pouvez supposer qu'elle est obligatoire. Si une carte a un effet facultatif qui indique « Si cette carte est dans votre écurie au début de votre tour », vous n'utilisez PAS cet effet si vous oubliez de l'utiliser avant de **dessiner** une carte pour votre phase de tirage. Si l'effet est obligatoire, vous devez toujours le faire si vous (ou un autre joueur) remarque que vous n'avez pas utilisé l'effet.

### Effets de début de tour

Si vous avez plusieurs cartes qui indiquent « **If this card is in your Stable at the beginning of your turn** », leurs effets se produisent simultanément. Cela signifie que si une carte vous dit de terminer immédiatement votre tour après avoir utilisé l'effet, vous pouvez toujours utiliser l'autre début des effets de tour des cartes dans votre Écurie.

### Effets des cartes Neigh

Les cartes **Neigh** (hennir) ne peuvent être utilisées que pour empêcher un joueur de jouer une carte de sa main. Cela signifie que vous ne pouvez pas jouer Neigh contre un effet de carte. Par exemple, si un autre joueur a déjà une carte dans sa Écurie qui indique « **If this card is in your Stable at the beginning of your turn, Destroy a Unicorn card** », vous ne pouvez pas utiliser une carte Neigh pour empêcher cet effet d'être utilisé.

### Ciblage des joueurs

Les cartes utilisent une terminologie spécifique lorsqu'elles se réfèrent aux joueurs.

- **N'importe quel joueur** se réfère à n'importe quel joueur, y compris vous.
- **Un autre joueur** se réfère à n'importe quel joueur, sauf vous.
- **Chaque joueur** se réfère à chaque joueur, y compris vous.

### Options : choisir des cibles pour les effets

Il existe deux styles de jeu pour le ciblage des joueurs que vous pouvez utiliser lorsque vous jouez à Unstable Unicorn :

- **Option 1 (facile)** : Lorsque vous jouez une carte avec un effet, vous devez déclarer quel joueur vous ciblez avant d'utiliser l'effet. Cela permet aux joueurs de décider s'ils veulent répondre avec une carte Neigh.
- **Option 2 (avancée)** : Lorsque vous jouez une carte avec un effet, les joueurs doivent choisir s'ils veulent utiliser une carte Neigh avant de sélectionner des cibles.

### Recherche de cartes

Certains effets de carte vous permettent de rechercher une carte dans le deck ou la défausse (par exemple , « **When this card enters your Stable, you may search the deck for a Downgrade card and add it to your hand** »). Une fois que vous avez récupéré cette carte, révéler la carte que vous avez choisi à tous les autres joueurs avant de l'ajouter à votre main.

### Se débarrasser des cartes Downgrades

Certains effets de carte vous permettent de supprimer spécifiquement les cartes Downgrade de votre Écurie. En outre, si l'effet d'une carte indique « **Sacrifice a card** », vous pouvez utiliser cette carte pour vous débarrasser d'un Downgrade dans votre écurie (ex. « **If this card is in your Stable at the beginning of your turn, you may Sacrifice a card, then Destroy a card** »)

### Effets de carte avec plusieurs actions

Lorsqu'un effet de carte nécessite plusieurs actions, ces actions sont parfois séparées par « **then** » (alors) (ex. « **Sacrifice a Unicorn card, then Draw a card** »). Si une carte indique « **then** », vous ne pouvez effectuer la deuxième action que si vous effectuez avec succès la première action. Dans l'exemple indiqué, si vous n'avez pas de carte Licorne à sacrifier, vous ne pouvez pas tirer une carte.

## Actions impossibles

Parfois, l'effet d'une carte dans votre écurie ou d'une carte jouée par n'importe quel autre joueur peut vous obliger à effectuer une action impossible. Si cette situation se produit, ne tenez pas compte de cette action.

Voici quelques mesures impossibles :

- **Discard** quand vous n'avez pas de cartes dans votre main
- **Sacrifice** une carte avec vous n'avez pas de cartes dans votre Écurie
- **Sacrifice** une carte qui ne peut pas être sacrifiée