

CEREBRER GAMES

PRESENTA:



INSTRUCCIONES DE USO

ARRE UNICORNIO 101 CARTAS NO COMESTIBLES.

Lea todo el reglamento detenidamente antes de empezar a jugar, porque contiene información importante para usted.

¡ARRE UNICORNIO!

Los enfermos mentales están al borde de la locura con tanto tratamiento chungo. Por ello, la única solución viable que les queda es intentar escapar del manicomio que los retiene. ¿Qué medios utilizarán para salir? Sólo depende de ti. Pero cuidado, no te puedes fiar de nadie, ni de mí, la voz de tu conciencia. En este manicomio están todos locos menos yo. **¡Arre unicornio!**

De 4 a 8 jugadores/ +13 / 20-40'

Contenido del reglamento

1. Que es Arre Unicornio y como se juega
2. Que necesitas saber antes de jugar
3. Como jugar a arre unicornio
4. Contenido de arre unicornio
5. Iniciar la partida
6. Turno de juego
7. Tipos de cartas y como jugarlas
8. Escapar del manicomio
9. Ganar la partida

1. Qué es Arre Unicornio y como se juega.

¡Arre Unicornio! es un juego de roles ocultos orientado en un manicomio de muy bajo presupuesto. Los doctores tendrán que ser avispados para que no se escape nadie. Pero cuidado con no volverse tarumba, ya que la locura llega a ser tan extrema que ya no sabrás quién es quién por mucho que lo intentes y será difícil reconocer quién está más loco de todos los presentes.

2. Qué necesita saber antes de jugar

En ¡Arre Unicornio! los jugadores recibirán una carta al comienzo de la partida que indicará su rol oculto y, por tanto, su objetivo en la partida.

El objetivo del **Director** es hacer que todo funcione correctamente en el manicomio.

El objetivo del **Empleado de Limpieza** y el **Bedel** es escapar del manicomio ya que les pagan poco para todo lo que tienen que aguantar.

El objetivo de los **Doctores** es apresar con camisas de fuerza a todos los Enfermos para que no escapen.

El objetivo de los **Enfermos** es escapar del manicomio a toda costa sin importar las artimañas que usen para conseguirlo.

3. Cómo jugar a Arre Unicornio

Se puede optar por jugar una partida simple a ¡Arre Unicornio! y los ganadores son el equipo completo del Director más los Doctores cuando consigan mantener atados a todos los Enfermos, o el equipo completo de los Enfermos cuando algún Enfermo consiga escapar del manicomio. El Empleado de Limpieza y el Bedel no ganan en ningún bando ya que pase lo que pase serán despedidos, así que más les vale intercambiar su rol con otro jugador cuanto antes.

Aunque mi recomendación personal es jugar por puntos. De este modo no se decide todo a una sola partida simple, sino a un conjunto de partidas simples. Lo ideal es echar una partida por puntos a 7 puntos. Para cada partida simple se vuelve a barajar y hacer todo desde el principio.

-Si ganan el Director y los Doctores, ganan 2 puntos. Si el Director está apesado con Camisa de Fuerza, no gana puntos.

-Si gana algún Enfermo, ese enfermo gana 2 puntos, el resto de enfermos ganan 1 punto si no llevan Camisa de Fuerza, si están apesados con la Camisa de Fuerza, no ganan puntos.

4. Contenido de Arre Unicornio

El juego se compone de 101 cartas, divididas en:

- 12 Cartas de Rol.
- 18 Cartas de Objeto de Fuga.
- 15 Cartas de Comodín.
- 16 Cartas de Objeto Cotidiano.
- 20 Cartas de Enfermedad Mental.
- 20 Cartas de Tratamiento Chungo.

5. Preparar la partida

El jugador que crea que está más loco será el que prepare la partida. Se forman dos mazos, el de roles por un lado y el de juego por otro.

Mazo de Roles:

| Nº JUGADORES | DIRECTOR | LIMPIEZA/ BEDEL | DOCTORES | ENFERMOS |
|--------------|----------|--------------------|----------|----------|
| 4 | 1 | - | 1 | 2 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 7 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 8 | 1 | 2 | 2 | 3 |

NOTA: Con 5 Y 6 jugadores se puede escoger entre el Empleado de Limpieza o el Bedel, es indiferente. Que no esté alguno de esos personajes en el juego NO significa que no se deban conseguir el Uniforme de Doctor ni la Llave Maestra para poder escapar.

Mazo de Juego:

Según el número de jugadores se deben añadir más o menos cartas de objeto de fuga, comodín y locura. Para ello, se facilita un número en las cartas que indica el número mínimo de jugadores que debe haber. Es decir, si el número de jugadores es 6, se deben coger todas aquellas cartas que tengan un número igual o inferior a 6, en este caso cogeríamos todas las cartas que tengan un 6, un 5 y un 4 (el 4 es el número más pequeño).

Se baraja el mazo de roles y se reparte una carta a cada jugador. Se baraja el resto de cartas y se reparten 3 a cada jugador.

Cada jugador ve su carta de rol y la deja boca abajo en la mesa en su zona de juego, coge las otras 3 cartas y las mira, escoge una carta para quedársela y al grito de **“yo no estoy loco/a”** se pasan las otras dos cartas a la izquierda. Escogemos una de las dos y pasamos la restante a la izquierda.

Ya tenemos nuestra mano inicial, ya puede comenzar el juego.

El jugador que preparó la partida empieza.

6. Turno de juego

Al comienzo de tu turno, deberás realizar lo que indique la carta visible de Enfermedad Mental que haya en tu zona de juego, si la hay. Tras solucionar tu Enfermedad Mental, roba dos cartas, y posteriormente realiza una de estas dos opciones:

-Jugar hasta dos cartas: Escoges una carta de tu mano para jugarla. Repite la acción si lo deseas, pero también puedes jugar sólo una carta, o incluso ninguna si por alguna razón lo ves oportuno.

-Intercambio de rol: Puedes escoger intercambiar tú rol oculto por el de otro jugador que no esté apresado con una camisa de fuerza. Los Doctores no pueden intercambiar su rol por iniciativa propia, pero si otro jugador escoge a un Doctor para intercambiar su rol, entonces sí que intercambian.

Una vez hecha alguna de las opciones, descártate de tantas cartas como sea necesario hasta tener 3 cartas en la mano y pasa el turno al jugador de la izquierda.

Cuando se acaben las cartas del mazo de juego se barajan las del montón de Descartes y se vuelven a poner en el mazo de juego.

7. Tipos de cartas y cómo jugarlas

ROLES

No te encariñes mucho con tu carta de rol, puede que cambies de oficio más rápido de lo que crees.

-Director: Es el jefe de toda esta locura, por su culpa las cosas están como están. Su meta desde que era pequeño es hacerle la vida más insoporrible a los demás.

-Empleado de Limpieza y Bedel: Están cansados de soportar los horrores que alberga el manicomio y quieren escapar aunque para ello deban convertirse en Enfermos del manicomio.

-Doctores: Son los encargados de apresar con la Camisa de Fuerza a todos los Enfermos, pero con cuidado de no apresar al Empleado de Limpieza ni al Bedel ni al Director, ya que entonces los Enfermos aprovecharán las ventajas que esto conlleva.

-Enfermos: Son las víctimas de este horrible lugar y deben intentar huir a toda costa.

CARTAS DE OBJETO DE FUGA

Se juegan en tu turno poniéndolas en tu zona de juego o incluso en las zonas de otros jugadores. Sirven para fugarse del manicomio. Sólo se puede tener una carta de fuga de cada tipo.

-Plano del Edificio: Objeto necesario para fugarte si no está apresado el Director.

-Uniforme de Doctor: Objeto necesario para fugarte si no está apresado el Empleado de Limpieza.

-Llave Maestra: Objeto necesario para fugarte si no está apresado el Bedel.

CARTAS DE OBJETO COTIDIANO

Se usan en tu turno y son los objetos más cotidianos en el día a día de este manicomio. Cada objeto tiene una función muy útil para arreglar toda esta locura. Juégalos con cabeza.

-Camisa de Fuerza: Se juega poniéndola en la zona de juego de otro jugador. El jugador apresado deberá poner su carta de rol boca arriba.

El jugador puede seguir jugando, pero no podrá intercambiar su rol hasta que se libere de la camisa de fuerza. Si el jugador al que se intenta atar es un Doctor, éste desvelará que es Doctor y la carta de Camisa de Fuerza se descarta puesto que no tiene efecto alguno, después el Doctor volverá a poner su carta de rol boca abajo y continúa la partida.

-Tijeras: No te pongas a recortarte los pelos de la nariz, sé un poco más listo, corta las ataduras que te oprimen y vuela un poco más alto. Se usan para cortar una Camisa de Fuerza y ambas cartas pasan al mazo de descartes. Una vez cortada la Camisa de Fuerza, la carta de rol vuelve a ponerse boca abajo.

-Suero de la Verdad. Te acaban de dar una fuerte dosis de suero, y todos están deseando saber la verdad. Revela quién eres o calla para siempre. Se usa contra otro jugador que tendrá que desvelar su rol poniéndolo boca arriba. Una vez todos los jugadores hayan visto su rol, éste se pondrá otra vez boca abajo y la carta del Suero de la Verdad se descarta.

CARTAS DE COMODÍN

Se usan en cualquier momento y no gastan acciones de turno. Se descartan tras su uso. Sirven para evitar ciertas acciones de otros jugadores.

-Jeringuilla: Está cargada de un potente sedante que dormirá al atacante. Se usa en el momento en el que lanzan una carta y sirve para anularla. Una jeringuilla puede ser anulada por otra jeringuilla. La carta que intenten usar se descarta.

-Alarma. Una alarma último modelo con potencia y sin silenciador. Se usa en el momento en el que un Enfermo grita "¡Arre Unicornio!" y sirve para impedir la huida y pasar el turno al siguiente jugador.

Inspección Médica. Te acaban de cambiar la medicación y es lo único que va a cambiar. Se usa en el momento en el que algún jugador intenta cambiar un rol de cualquier forma. Si hubiese alguna otra carta implicada en el intento de intercambio de rol, también se descarta.

CARTAS DE ENFERMEDAD MENTAL

Este tipo de cartas se lanzan contra otro jugador o contra uno mismo si te interesa el efecto causante, y se ponen en la zona de juego del jugador afectado. Si ya había una enfermedad mental, la nueva enfermedad mental se pone encima de la anterior tapándola. La carta visible se efectúa al comienzo del turno del jugador afectado y se descarta pudiendo dejar visible otra Enfermedad Mental, si la hubiera, que hará efecto en el siguiente turno de ese jugador.

Síndrome de la Urraca Exquisita: “Me encantan las cosas que brillan, y las que no, todo lo ajeno es ideal para mí.” Roba una carta de la mano de otro jugador.

Trastorno Minimalista: “Odio extremo por el Horror Vacui, ¡Viva el Minimalismo!” Descarta una carta de objeto de fuga de la mesa de otro jugador.

Hiperhidrosis Mental: “¿Estoy sudando? Mejor no toco nada.” Todo se te resbala. Juega todas las cartas de tu mano. Las que no se puedan jugar se descartan.

Trastorno de Glotonería Infinita: “Yo no como mucho, es que aquí no sirven ballena asada.” Te sientes hinchado. Descarta todas las cartas de tu zona de juego excepto el rol.

Conformista Patológico: “Solamente vine a vender un seguro de vida.” Muestra tus cartas y, si tienes Objetos de Fuga, colócalos en la zona de juego de otros jugadores. Quizá así te hagan más caso.

Manía Hipnótica: “He convencido a todos, que gran hipnotista.” Cambia los roles de dos jugadores a tu elección que no estén apresados con camisa de fuerza. Si no se puede, descarta esta enfermedad.

CARTAS DE OBJETO DE FUGA



CARTAS DE OBJETO COTIDIANO



CARTAS DE COMODÍN



CARTAS DE ENFERMEDAD MENTAL



Manía por el Orden Desordenado: “No toques nada, ya lo ordeno yo.” Intercambia dos Objetos de Fuga en juego de dos jugadores distintos. Si no se puede, descarta esta enfermedad.

Paranoia del Intercambio Equivalente: “Todo está hecho de carbono, mis piedras, tus diamantes... ¿Por qué no los quieres cambiar?” Intercambias tus cartas de la mano con las de otro jugador.

Aversión al Movimiento: “Tengo miedo a moverme y romperme.” No puedes usar ninguna carta durante este turno. Solo puedes hacer intercambio de rol, si quieres, y si no eres Doctor.

Atracción por las Cosas Feas: “Él solamente es malo porque es feo” Dale una carta de tu mano a la última persona que te haya hecho enfermar. Si nadie te ha hecho enfermar, dale una carta al de tu izquierda.

CARTAS DE TRATAMIENTO CHUNGO

Este tipo de cartas se lanzan contra otro o contra uno mismo y se ponen en su zona de juego. A diferencia de las enfermedades mentales, estas cartas no se tapan unas con otras, sino que se acumulan haciendo que ese jugador cada vez esté más débil. Si un jugador reúne mínimo 3 cartas de Tratamiento Chungo, se quedará 1 turno sin poder hacer gran cosa ya que su mente no está en su mejor momento. Durante este turno, no se verá afectado por la enfermedad mental que tuviese visible (si tuviese alguna) y ésta se descartaría. Sólo podrá robar una carta y no puede realizar ninguna acción, **NINGUNA**, después tendrá que descartarse hasta tener 3 en la mano. Al final de su turno se descartarán todas las cartas de Tratamiento Chungo que tenga en su zona de juego.

Lorotomía: Tratamiento basado en la repetición. Repite lo que diga la persona que te lanzó este tratamiento. Eso hará que seas mucho más sociable, aunque también puedes volver tarumbas a tus compañeros.

Terapia de no Traslación: Tratamiento severo basado en desplazarse sin desplazarse, una maquinaria creada por expertos psiquiatras.

Unicorniosis: Terapia de choque eficaz para aquellos que odian a los unicornios, ahora quedarás ser uno de ellos. ¡Vamos! ¡Ponte a galopar!

Terapia Musical: Un tratamiento basado en la repetición de la misma canción para que te olvides de los problemas. Tararea ese gran éxito que tienes en la cabeza.

CARTAS DE TRATAMIENTO CHUNGO



Placebos: Creo que ni los propios doctores de este centro saben qué es lo que te están recetando. Tú haz caso y tomate las pastillas, a ver qué pasa.

Hipnosis Amorosa: El amor quita todos los males y, aplicado con hipnosis, no conseguirás apartar la vista de tu gran amor.

Implantología: Este tratamiento mantiene tu yo interior conectado con la naturaleza. Ahora deberías ser más feliz.

Lenguaje Abstracto: Tratamiento basado en la enseñanza del lenguaje de los locos, aprende balbuceos y verborrea senil para poder pasar desapercibido.

Magnetoterapia: Este tratamiento es ideal para equilibrar la energía del cuerpo, pero tiene efectos secundarios, atrae hacia tu cabeza los objetos más cercanos.

Fluidoterapia: Tratamiento basado en mirar fijamente esta preciosa lámpara de lava, sus movimientos te incitan a levantarte y sentarte lentamente.

NOTA: Para aquellos jugadores a los que les encanta “rolear” durante sus partidas, algunas de estas cartas de tratamiento pueden ser “roleadas” mientras las tengas en tu zona de juego para darle más realismo a la partida.



8. Escapar del manicomio

Sólo los enfermos pueden conseguir escapar del manicomio. Para ello deben conseguir tener en su zona de juego los objetos necesario para salir al final de su turno. Estos objetos son La Llave Maestra, El Uniforme de Doctor y El Plano del Edificio, o en su defecto:

- Si el Director está apresado con una camisa de fuerza en el momento de intento de fuga, los planos que tiene en su despacho estarán sin vigilancia y, por tanto, no hará falta conseguir la carta de Plano del Edificio para escapar. Bastará con tener la Llave Maestra y el Uniforme de Doctor.

- Si el Empleado de Limpieza está apresado con una camisa de fuerza en el momento de intento de fuga, el cubo de la ropa sucia estará sin vigilancia y por tanto no hará falta conseguir la carta de Uniforme de Doctor para escapar. Bastará con tener la Llave Maestra y el Plano del Edificio.

- Si el Bedel está apresado con una camisa de fuerza en el momento de intento de fuga, sus llaves estarán sin vigilancia y, por tanto, no hará falta conseguir la carta de Llave Maestra para escapar. Bastará con tener el Uniforme de Doctor y el Plano del Edificio.

- Si hay dos de estos personajes apresados tan sólo hará falta conseguir el objeto del personaje no apresado para escapar.

- Si se consigue tener apresados a los tres personajes (Empleado de Limpieza, Bedel y Director), no hará falta ningún objeto de fuga.

Si el enfermo lo tiene todo listo, tan sólo debe gritar "¡Arre Unicornio!" al finalizar su turno para declarar que ha ganado la partida.

9 Ganar la partida

Puedes ganar la partida de la siguiente forma dependiendo de tu rol:

Si eres Director: ganas en el momento en el que todos los enfermos estén atados.

Si eres Empleado de Limpieza o Bedel: tu única esperanza de ganar es intercambiando tu rol y ganar la partida como lo haga tu nuevo rol.

Si eres Doctor: ganas en el momento en el que todos los enfermos estén atados.

Si eres Enfermo: **AL FINALIZAR TU TURNO**, si tienes todos los objetos necesarios para salir del manicomio, grita "¡Arre Unicornio!" y habrás ganado la partida.



CE RE BRER
GAMES

Si quieres hacer comentarios, sugerencias, preguntas, o encontrar más información sobre este juego, puedes ponerte en contacto con nosotros o visitar nuestra página web.

2018 - Cerebrer Games.
Editado en España.
Impreso por agrpriority
info@cerebrergames.es
www.cerebrergames.es



CRÉDITOS:

Autores, creadores y progenitores del juego: CEREBRER GAMES

Diseño del juego y reglamento: Cere Venteo

Diseño gráfico e ilustración: Brer Ballesteros

Enfermos Testeadores: Elisa Archidona, Nuria Nieto, Lorenzo García, José Venteo y demás tarados que desean probar el juego.

WIREFRAME

