

REGICIDE

COMPONENTS:
52-CARD DECK + 2 JESTERS



1-4

5-20

10+

DESIGN
PAUL ABRAHAMS
LUKE BADGER
ANDY RICHALE

ART
SKETCHGOBLIN

TRADUCTION NON OFFICIELLE
ROBIN LAVOIE, ALIAS LARGOWIN

"Une sinistre corruption s'est répandue dans les quatre grands royaumes, noircissant le cœur des rois et des reines autrefois aimés et de ceux qui les protègent. En tant que braves aventuriers, vous devez travailler ensemble en utilisant les pouvoirs spéciaux de vos champions et de vos animaux. Renversez les monarques corrompus, purgez-les de leurs ténèbres et ajoutez-les à vos rangs afin que la vie puisse être à nouveau ramenée sur la Terre."



BUT DU JEU

Regicide est un jeu coopératif où les joueurs travaillent ensemble pour vaincre 12 ennemis puissants. Les joueurs se relaient pour jouer des cartes sur la table pour attaquer l'ennemi et une fois que suffisamment de dégâts sont infligés, l'ennemi est vaincu. Les joueurs gagnent lorsque le dernier Roi est vaincu. Mais méfiez-vous! À chaque tour, l'ennemi riposte. Les joueurs se défaussent alors de cartes pour satisfaire les dégâts infligés et s'ils ne peuvent pas en défausser assez, tout le monde perd!

MISE EN PLACE

Mélangez les 4 Rois (K) et placez-les face cachée en tas sur la table. Mélangez les 4 Reines (Q) et placez-les face cachée sur les Rois. Mélangez les 4 Valets (J) et placez-les face cachée sur les Reines. C'est la pioche Château.

Placez la pioche Château au centre de la table et retournez la carte du dessus pour révéler un Valet. Cela deviendra l'ennemi actuel.

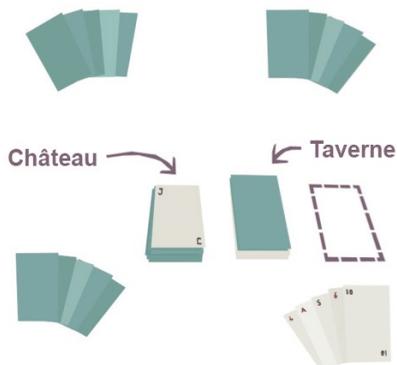
Mélangez toutes les cartes numérotées de 2 à 10 avec les 4 Compagnons Animaux (A) et un nombre de Bouffons (B) en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous) pour former votre taverne.

La pioche Taverne est l'endroit où les cartes sont distribuées et tirées. Pendant le jeu, placez toutes les cartes défaussées dans une pile de défausse commune à côté de la pioche Taverne.

Distribuez des cartes à chaque joueur jusqu'à la taille maximale de sa main.

Joueurs	Bouffons	Taille de la main max.
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

Le joueur qui a commis le régicide le plus récemment joue en premier.



COMMENT JOUER

À son tour, un joueur jouera des cartes de sa main pour infliger des dégâts à l'ennemi actuel afin de le vaincre. Les valeurs sur les cartes déterminent les dégâts, tandis que leur « costume » fournit un pouvoir spécial.

Chaque tour comporte quatre étapes :

- Étape 1 - Jouer une carte ou passer
- Étape 2 - Activer la puissance de leur costume
- Étape 3 - Infliger des dégâts à l'ennemi et vérifier
- Étape 4 - Subir des dégâts de l'ennemi

1 PREMIÈRE ÉTAPE Jouer une carte de votre main pour attaquer l'ennemi



Jouez une carte de votre main sur la table devant vous. Le numéro de la carte détermine la valeur d'attaque. Ainsi, si un 7 de Cœur est joué, la valeur d'attaque est de 7. Au lieu de jouer une carte, un joueur peut choisir de passer (voir Passer).

2 DEUXIÈME ÉTAPE Activer le pouvoir du costume de la carte jouée



Jouez une carte pour blesser l'ennemi confère également un pouvoir associé à la couleur de cette carte. Les pouvoirs des costumes rouges sont résolus immédiatement, les pouvoirs des costumes noirs prennent effet dans les étapes ultérieures.

♥ CŒURS

Regénérer la pioche Taverne : mélangez la pile de défausse puis comptez un nombre de cartes face cachée égal à la valeur d'attaque jouée. Placez-les sous la pioche Taverne (sans regarder!) puis, remettez la pile de défausse sur la table, face visible.

♦ CARREAUX

Piocher des cartes : le joueur actif pioche une carte. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre en tirant une carte à la fois jusqu'à ce qu'un nombre de cartes égal à la valeur d'attaque jouée ait été tiré. Les joueurs qui ont atteint leur taille de main maximale sont ignorés. Les joueurs ne peuvent jamais tirer de cartes au-delà de leur taille de main maximale. Il n'y a pas de pénalité si vous ne piochez pas de cartes d'une pioche Taverne vide.

♣ TRÈFLES

Dégâts doublés : lors de l'étape 3, les dégâts infligés par les Trèfles comptent double. Par exemple, le 8 de Trèfle inflige 16 dégâts.

♠ PIQUES

Bouclier contre l'attaque ennemie : lors de l'étape 4, réduisez la valeur d'attaque de l'ennemi actuel par la valeur d'attaque jouée. Les effets de bouclier des Piques sont cumulatifs pour tous les Piques joués par n'importe quel joueur, et diminuent de façon permanente sa force d'attaque jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Les pouvoirs associés aux couleurs des cartes sont obligatoires et ne peuvent pas être ignorés, sauf s'il y a Immunité ennemie (ils sont alors annulés - voir plus bas).

3 TROISIÈME ÉTAPE Infliger des dégâts et vérifier si l'ennemi est vaincu



Ennemi	Attaque	Santé
Valet	10	20
Reine	15	30
Roi	20	40

Des dégâts égaux à la valeur d'attaque de la carte jouée sont désormais infligés à l'ennemi. Vérifiez si le total des dégâts infligés par tous les joueurs jusqu'à présent est égal ou supérieur à la santé de l'ennemi. Par exemple, si face à un Valet, un joueur inflige 9 dégâts à son tour, puis qu'un autre joueur inflige 12 dégâts à son tour, le total des dégâts actuellement infligés serait de 21, donc l'ennemi serait vaincu.

Si l'ennemi est vaincu, procédez comme suit :

- (i) Placez l'ennemi dans la défausse. Si les joueurs ont infligé des dégâts **exactement égaux** à la santé de l'ennemi, placez-le face cachée sur la pioche Taverne à la place.
- (ii) Placez toutes les cartes jouées par les joueurs contre l'ennemi dans la défausse.
- (iii) Retournez la carte suivante de la pioche Château face visible.
- (iv) Le joueur qui vient de vaincre l'ennemi saute l'étape 4 et commence un nouveau tour contre l'ennemi qui vient d'être révélé, en commençant à l'étape 1.

4 ÉTAPE QUATRE Subir des dégâts de l'ennemi en vous défaussant de cartes



S'il n'est pas vaincu, l'ennemi attaque le joueur actuel en infligeant des dégâts égaux à la valeur d'attaque de cet ennemi. N'oubliez pas de réduire la valeur d'attaque de l'ennemi par la valeur totale des Piques que les joueurs ont joués contre l'ennemi.

Le joueur actif doit défausser des cartes de sa main dont la valeur totale est au moins égale à la valeur d'attaque de l'ennemi. Défaussez les cartes une par une, face visible dans la pile de défausse. Les Animaux de compagnie (A) ont une valeur de 1 et le Bouffon une valeur de 0 lorsqu'ils sont défaussés pour couvrir les dégâts. Si le joueur ne peut pas défausser suffisamment de cartes pour satisfaire les dégâts, il meurt et tous les joueurs perdent la partie. C'est permis d'avoir la main vide.

Après avoir subi des dégâts, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence son tour à l'étape 1.

ANIMAUX DE CIE

À l'étape 1, les Animaux de compagnie peuvent être joués seuls, mais peuvent également être associés à une autre carte (à l'exception du Bouffon). Les Animaux comptent pour 1 dans le total d'attaque et la puissance de leur costume est également appliquée. Par exemple, lorsque vous jouez le 8 de Carreau avec l'Animal de Trèfle, la valeur d'attaque est de 9 et les effets des deux pouvoirs du costume sont appliqués pour 9 : 9 cartes sont piochées et 18 dégâts sont infligés. Chaque fois qu'un pouvoir de Cœur et un pouvoir de Carreau sont résolus ensemble, résolvez la guérison des Cœurs avant de piocher avec des Carreaux. Les Animaux peuvent également être jumelés avec un seul autre Animal. Si vous jouez un Animal avec une autre carte de la même couleur, vous n'appliquez qu'une seule fois le pouvoir du costume.



COMBOS

À l'étape 1, au lieu de jouer une seule carte, les joueurs peuvent combiner des cartes dans des ensembles de 2, 3 ou 4 de la même valeur tant que le total combiné des cartes jouées est égal à 10 ou moins. Les Animaux ne peuvent pas être ajoutés à un combo ou joués seuls en tant que combo (impossible donc de jouer 3 ou 4 Animaux ensemble). Ils ne peuvent être associés qu'à une seule autre carte (qui pourrait être un autre Animal). Ainsi, les joueurs peuvent jouer une paire de 2, 3, 4 ou 5, des triples 2 et 3 ou des quadruples 2. Lorsque ces cartes sont jouées ensemble, tous les pouvoirs du costume sont résolus à la valeur d'attaque totale. Par exemple, si un joueur joue ensemble les 3 de Carreau, Pique et Trèfle, les joueurs tireront 9 cartes, réduiront la valeur d'attaque de l'ennemi de 9 et infligeront 18 dégâts. Chaque fois qu'un pouvoir de cœur et un pouvoir de carreau sont résolus ensemble, résolvez la guérison des cœurs avant de piocher avec des carreaux.



IMMUNITÉ ENNEMIE

Chaque ennemi est immunisé contre les pouvoirs de costume de cartes jouées contre eux qui correspondent à leur couleur. Par exemple, les joueurs ne tireront pas de cartes lorsqu'un Carreau est joué contre le Valet de Carreau (cependant, la valeur est toujours ajoutée au total des dégâts). Le Bouffon peut être joué pour annuler l'immunité d'un ennemi.



Immunité à la puissance des combinaisons ennemies (les Piques ne bloqueront pas les dégâts contre le Valet de Pique)

JOUER LE BOUFFON

À l'étape 1, lorsque vous jouez une carte, le Bouffon peut être joué (toujours seul).

Le Bouffon a une valeur d'attaque de 0. Le pouvoir du Bouffon est qu'il annule l'immunité de l'ennemi, ce qui signifie que les pouvoirs de couleur des cartes avec la même couleur de costume que l'ennemi prendront désormais effet lorsqu'ils seront joués. Après avoir joué le Bouffon, sautez les étapes 3 et 4 puis, au lieu de passer au joueur suivant, le joueur du Bouffon choisit n'importe quel joueur pour jouer ensuite.



Après avoir joué le Bouffon, les restrictions normales sur la communication des joueurs (voir Communication) sont temporairement modifiées. Jusqu'à ce que le joueur suivant commence son tour, les joueurs peuvent exprimer leur désir (ou leur réticence) à jouer ensuite de manière générale. Par exemple, vous pouvez dire « J'ai un bon jeu » ou « J'ai un jeu moyen » ou « Je préférerais ne pas y aller ensuite », etc. Vous ne pouvez toujours pas révéler le contenu de votre main.

Si le Bouffon est joué contre un ennemi de Pique, les Piques jouées **avant et après** le Bouffon réduiront la valeur d'attaque de l'ennemi. Ex. Un joueur joue un 3 de Pique contre un Valet de Pique, l'attaque du Valet reste inchangée. Le joueur suivant met un bouffon, l'attaque du Valet descend à 7. Le prochain joueur joue un 4 de Pique, l'attaque du Valet descend à 3. Mais si un Bouffon est joué contre un ennemi de Trèfle, Cœur ou Carreau, on appliquera son effet pour les cartes qui seront jouées **après** lui seulement.

VALEUR DE L'ENNEMI

Les Valets en main comptent pour 10, les Reines en main comptent pour 15 et les Rois en main comptent pour 20. Ces valeurs sont appliquées lorsque vous les jouez comme une carte d'attaque ou que vous les défaussez de la main pour subir des dégâts.

PASSER

Au cours de l'étape 1, il peut être avantageux de passer au lieu de jouer une carte. Pour passer, dites simplement « Passer » et allez directement à l'étape 4 (Subir des dégâts de l'ennemi), en sautant les étapes 2 et 3. Un joueur ne peut pas passer si tous les autres joueurs ont passé lors de leur dernier tour.

COMMUNICATION

Les joueurs ne peuvent communiquer aux autres joueurs aucune information susceptible de révéler ou suggérer le contenu de leur main. Ils peuvent cependant rappeler aux autres joueurs toute information publique telle que le nombre de cartes qu'ils ont en main. Voici quelques exemples de communication autorisée : « J'ai deux cartes en main » ou « Il ne nous reste que 3 cartes dans la pioche Taverne ! ». Voici quelques exemples de communication interdite : « J'ai un 10 de Trèfle » ou "J'espère que quelqu'un jouera bientôt un Carreau !" ou « Ne tuez pas cet ennemi, laissez-le moi ! »

Une fois qu'un Bouffon a été joué, les restrictions normales sur la communication entre les joueurs sont temporairement modifiées. Jusqu'à ce que le joueur suivant commence son tour, les joueurs peuvent à ce moment-là exprimer leur souhait (ou réticence) d'être choisi tel qu'expliqué précédemment au point « Jouer le Bouffon ».

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque les joueurs gagnent en battant le dernier roi ou lorsqu'ils perdent parce qu'un joueur est incapable de réparer les dégâts infligés par un ennemi. Les joueurs perdent également si un joueur est incapable de jouer une carte ou de passer à son tour.

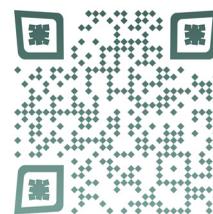
PARTIE EN SOLO

Pour une partie à un seul joueur, notez les changements de règles suivants :

Installez le jeu comme d'habitude, mais placez deux Bouffons sur le côté. Vous jouez avec une seule main limitée à 8 cartes. Jouez normalement, en jouant chaque tour l'un après l'autre. Un Bouffon peut être retourné pour activer le pouvoir suivant : « Défaussez votre main et remplissez-la à 8 cartes - cela ne compte pas comme pioche pour les besoins de l'immunité des carreaux ennemis. » Puisque vous avez deux Bouffons, cela peut être fait deux fois par partie. Retourner les Bouffons de cette manière **n'annule pas** l'immunité de l'ennemi. Vous êtes autorisé à utiliser ce pouvoir du Bouffon dans ces deux cas :

- au début de l'étape 1 avant de jouer une carte ou
- au début de l'étape 4 avant de devoir subir des dégâts.

Une victoire ayant utilisé 2 Bouffons = Victoire Bronze
Une victoire ayant utilisé 1 Bouffon = Victoire d'Argent
Une victoire ayant utilisé 0 Bouffons = Victoire Or



LEARN TO PLAY!



DOWNLOAD THE FREE
'REGICIDE COMPANION' APP!