

REGICIDE

COMPONENTS:
52-CARD DECK + 2 JESTERS



1-4 5-20 10+

DISEÑO:
PAUL ABRAHAMS
LUKE BADGER
ANDY RICHDALÉ

ARTE:
SKETCHGOBLIN

"Una siniestra corrupción se ha extendido por los cuatro grandes reinos, ensombreciendo los corazones de reyes y reinas antaño queridos y de aquellos que los protegen.

Como valientes aventureros debéis trabajar juntos utilizando los poderes especiales de vuestros guerreros y mascotas. Destruye a los corruptos monarcas, eliminarlos de su oscuridad y añadirlos a vuestras tropas para que la vida pueda volver al reino".



OBJETIVO

Regicide es un juego cooperativo en el que los jugadores trabajan juntos para derrotar a 12 poderosos enemigos. Los jugadores se turnan para jugar cartas en la mesa para atacar al enemigo y una vez que se ha hecho suficiente daño, el enemigo es derrotado. Los jugadores ganan cuando el último rey es derrotado. Pero ¡cuidado! En cada turno el enemigo devuelve el golpe. Los jugadores se descartarán de cartas para satisfacer el daño y si no pueden descartarse lo suficiente, ¡todos pierden!

PREPARACIÓN

Baraja los 4 Reyes (**K**) y colócalos boca abajo en un montón sobre la mesa. Baraja las 4 Reinas (**Q**) y ponlas boca abajo encima de los Reyes. Baraja las 4 Jotas (**J**) y colócalas boca abajo encima de las Reinas. Este es el **Mazo del Castillo**.

Coloca el mazo de castillo en el centro de la mesa y dale la vuelta a la carta superior para descubrir una Jota (**J**), que se convertirá en el enemigo actual.

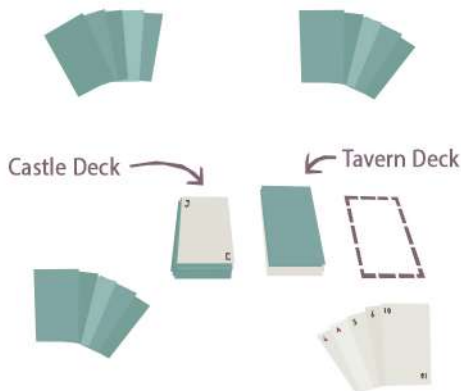
Baraja todas las cartas numeradas del 2 al 10 con las 4 Mascotas (**A**) y un número de Bufones (**♠**) en función del número de jugadores (ver más abajo) para formar tu **Mazo de la Taberna**.

El mazo de la taberna se usa para repartir y robar cartas. Durante el juego, coloca las cartas descartadas en una pila de descarte compartida junto al mazo de la taberna.

Reparte cartas a cada jugador hasta el máximo de su mano.

Jugadores	Bufones	Max. cartas
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

El jugador que haya cometido el último regicidio es el jugador inicial.



COMO JUGAR

En su turno, un jugador jugará cartas de su mano para infligir daño al enemigo actual con el fin de derrotarlo. Los valores de las cartas determinan el daño, mientras que el palo proporciona un poder especial.

Cada turno tiene cuatro pasos:

Paso 1 - Jugar una carta o pasar turno

Paso 2 - Activar el poder del palo

Paso 3 - Infligir daño al enemigo y comprobar

Paso 4 - Sufrir el daño del enemigo

1 PASO 1
Juega una carta de la mano para atacar al enemigo



Juega una carta de tu mano. El número de la carta determina el valor de ataque. Así, si se juega un 7 de Corazones, el valor de ataque es 7. En lugar de jugar una carta, un jugador puede optar por pasar turno (ver Pasar Turno).

2 PASO 2
Activa el poder del palo de la carta jugada



Jugar una carta para dañar al enemigo también otorga un poder asociado al palo de esa carta. Los poderes de los palos rojos se resuelven inmediatamente, los poderes de los palos negros surten efecto en pasos posteriores.

♥ CORAZONES

Cura desde el descarte: Baraja la pila de descartes y cuenta un número de cartas boca abajo igual al valor de ataque jugado. Colócalas bajo el mazo de la taberna (¡sin mirar!) y luego devuelve el montón de descartes a la mesa, boca arriba.

♦ DIAMANTES

Roba cartas: El jugador actual roba una carta. Los demás jugadores le siguen en el sentido de las agujas del reloj robando una carta cada vez hasta que se haya robado un número de cartas igual al valor de ataque jugado. Los jugadores que hayan alcanzado el tamaño máximo de su mano son saltados. Los jugadores nunca pueden robar cartas por encima del tamaño máximo de su mano. No hay penalización por no robar cartas si el mazo de la taberna está vacío.

♣ TRÉBOLES

Daño doble: Durante el paso 3, el daño causado por los Tréboles cuentan doble. Por ejemplo, el 8 de Tréboles hace 16 de daño.

♠ PICAS

Escudo contra el ataque del enemigo: Durante el paso 4, reduce el valor de ataque del enemigo actual en el valor de ataque jugado. Los efectos de escudo de las Picas son acumulativos para todas las Picas jugadas contra este enemigo por cualquier jugador, y permanecen en efecto hasta que el enemigo es derrotado.

Los poderes son obligatorios y no se pueden omitir.

3 PASO 3
Inflige daño y comprueba si el enemigo está derrotado



Enemigo	Ataque	Vida
Jack	10	20
Queen	15	30
King	20	40

Ahora se inflige al enemigo un daño igual al valor de ataque de la carta jugada. Comprueba si el daño total repartido por todos los jugadores hasta el momento es igual o mayor que la salud del enemigo. Por ejemplo, si te enfrentas a una Jota (**J**) y un jugador inflige 9 daños en su turno, y luego otro jugador inflige 12 daños en su turno, el daño total infligido hasta el momento sería 21, por lo que el enemigo sería derrotado.

Si el enemigo es derrotado, haz lo siguiente:

- 1) Coloca al enemigo en la pila de descartes. Si los jugadores han hecho un daño exactamente igual a la salud del enemigo, ponlo boca abajo en la parte superior del mazo de la taberna.
- 2) Coloca todas las cartas jugadas por los jugadores contra el enemigo en la pila de descartes.
- 3) Poner boca arriba la siguiente carta del mazo del castillo.
- 4) El jugador que acaba de derrotar al enemigo se salta el paso 4 y comienza un nuevo turno contra el enemigo que acaba de revelar, empezando por el paso 1.

4 PASO 4
Sufrir el daño del enemigo descartando cartas



Si no es derrotado, el enemigo ataca al jugador actual infligiendo un daño igual al valor de ataque de ese enemigo. Recuerda reducir el valor de ataque del enemigo por el valor total de Picas que los jugadores hayan jugado contra el enemigo.

El jugador actual debe descartar cartas de su mano con un valor total igual o superior al valor de ataque del enemigo. Descarta las cartas de una en una, boca arriba en la pila de descartes. Las Mascotas (A) tienen un valor de 1 y el Bufón (B) un valor de 0 cuando se descartan para cubrir el daño. Si el jugador no puede descartar suficientes cartas para satisfacer el daño, muere y todos los jugadores pierden la partida. No pasa nada por tener la mano vacía.

Después de sufrir el daño, el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj comienza su turno, empezando por el paso 1.

MASCOTAS

En el Paso 1, las Mascotas pueden jugarse solas, pero también pueden emparejarse con otra carta (excepto el Bufón). Las Mascotas cuentan como 1 para el total de ataque y su poder de palo también se aplica. Por ejemplo, al jugar el 8 de Diamantes con la mascota de Tréboles el valor de ataque es 9 y los efectos de los poderes de ambos palos se aplican por 9: se roban 9 cartas y se infligen 18 daños. En cualquier momento en que se resuelvan juntos un poder de Corazones y otro de Diamantes, resuelve la curación de Corazones antes de robar con Diamantes. Las Mascotas también pueden ser emparejadas con otras Mascotas. Si juegas una mascota con otra carta del mismo palo, sólo aplicas el poder del palo una vez.



COMBOS

En el paso 1, en lugar de jugar una sola carta, los jugadores pueden combinar cartas en conjuntos de 2, 3 o 4 del mismo número siempre que el total combinado de las cartas jugadas sea menor o igual a 10. Las Mascotas no pueden añadirse a un combo o jugarse como un combo por sí solas; sólo pueden emparejarse con otra carta (que podría ser otra mascota). Así que los jugadores pueden jugar un par de 2, 3, 4 o 5, triple 2 y 3, o cuádruple 2. Cuando estas cartas se juegan juntas, todos los poderes de los palos se resuelven con el valor de ataque total. Por ejemplo, si un jugador juega el 3 de Diamantes, Picas y Tréboles juntos, los jugadores robarán 9 cartas, reducirán el valor de ataque del enemigo en 9 e infligirán 18 daños. Cada vez que se resuelvan juntos un poder de Corazones y otro de Diamantes, resuelve la curación de Corazones antes de robar con Diamantes.



INMUNIDAD DEL ENEMIGO

Cada enemigo es inmune a los poderes de cartas jugadas contra ellos que coincidan con su palo. Por ejemplo, los jugadores no robarán cartas cuando se juegue un diamante contra la Jota de Diamantes (sin embargo, el número se añade al total de daño). El Bufón puede ser jugado para cancelar la inmunidad de un enemigo.



Inmunidad al poder del enemigo
(Las Picas no bloquearán el daño contra la jota de Picas)

JUGANDO AL BUFÓN

En el Paso 1 cuando se juega una carta se puede jugar el Bufón (siempre en solitario).

El Bufón tiene un valor de ataque de 0. El poder del Bufón es que **niega la inmunidad del enemigo**, lo que significa que los poderes de los palos de las cartas con el mismo palo que el enemigo tendrán efecto cuando se jueguen. Después de jugar el Bufón, salta los pasos 3 y 4, entonces, en lugar de que el juego continúe con el siguiente jugador, el jugador del Bufón elige a cualquier jugador para que sea el siguiente.



Después de jugar el Bufón las restricciones normales de comunicación de los jugadores (ver Comunicación) se modifican temporalmente. Hasta que el siguiente jugador comience su turno, los jugadores pueden expresar su deseo (o reticencia) de ser el siguiente jugador. Por ejemplo, pueden decir "tengo una buena jugada" o "prefiero no ser el siguiente". Aún así, no puede revelar el contenido de su mano.

Si el Bufón se juega contra un enemigo de Picas, las Picas jugadas antes del Bufón comenzarán a reducir el valor de ataque del enemigo. Sin embargo, los Tréboles jugados antes del Bufón contra un enemigo de Tréboles no contarán el doble.

JUGAR UN ENEMIGO DERROTADO

Las Jotas en la mano cuentan como un 10, las Reinas en la mano cuentan como un 15 y los Reyes en la mano cuentan como un 20. Estos valores se aplican cuando se juegan como carta de ataque o se descartan de la mano para sufrir daños. El poder de su palo se aplica normalmente cuando se juega.

PASAR TURNO

Durante el Paso 1 puede ser beneficioso pasar en lugar de jugar una carta. Para pasar turno simplemente di "Paso" y saltas directamente al Paso 4 (Sufrir el daño del enemigo), saltando los Pasos 2 y 3. Un jugador no puede pasar si todos los demás jugadores han pasado en su último turno. Por ejemplo, en una partida de tres jugadores, si dos jugadores pasan seguidos, el tercer jugador no puede pasar.

COMUNICACIÓN

Los jugadores no pueden comunicar a los demás jugadores ninguna información que pueda revelar o sugerir el contenido de su mano. Sin embargo, pueden recordar a los demás jugadores cualquier información pública, como el número de cartas que tienen en su mano. Algunos ejemplos de comunicación permitida son "Tengo dos cartas en la mano" o "¡Sólo nos quedan 3 cartas en el mazo de la taberna!". Algunos ejemplos de comunicación prohibida son: "Tengo un 10 de Tréboles" o "¡Espero que alguien juegue un diamante pronto!" o "Si juegas un corazón, probablemente pueda ayudarnos" o "¡No mates a ese enemigo, déjalo para mí!"

Después de jugar un Bufón, las restricciones normales de la comunicación de los jugadores cambian temporalmente. Hasta que el siguiente jugador comience su turno, los jugadores pueden expresar su deseo (o reticencia) de una forma general. Por ejemplo, puedes decir "Tengo una buena jugada" o "Prefiero no ser el siguiente". Aún así, no puedes revelar el contenido de tu mano.

FIN DEL JUEGO

La partida termina cuando los jugadores ganan al derrotar al último rey o cuando los jugadores pierden porque un jugador no puede satisfacer el daño infligido por un enemigo. Los jugadores también pierden si algún jugador no puede jugar una carta o pasar en su turno.

JUEGO EN SOLITARIO

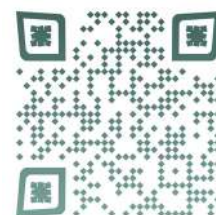
Si juegas solo, ten en cuenta los siguientes cambios en las reglas:

- Prepara el juego como siempre, pero coloca los dos Bufones a un lado.
- Juegas con una sola mano limitada a 8 cartas.
- Juega como de costumbre, jugando cada turno uno tras otro.
- Se puede dar la vuelta a un Bufón para activar el siguiente poder: **"Descarta tu mano y vuelve a llenarla con 8 cartas"** (esto no cuenta como robo a efectos de la inmunidad al diamante enemigo). Como tienes dos Bufones, esto se puede hacer dos veces por partida. Al girar los Bufones de esta manera no se anula la inmunidad del enemigo.

Puedes utilizar el poder de los Bufones en uno de estos momentos:

- A)** Al comienzo del paso 1, antes de jugar una carta.
- B)** Al comienzo del paso 4, antes de tener que recibir daño.

Ganar usando 2 Bufones = Victoria de Bronce
Ganar usando 1 Bufón = Victoria de Plata
Ganar sin Bufones = Victoria de Oro



DOWNLOAD THE FREE
"REGICIDE COMPANION"
APP!