

REGICIDE

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2-4
КОМПОНЕНТЫ: 54 КАРТЫ
ВОЗРАСТ: 10+

«Зловещая порча разнеслась по четырём великим королевствам, оскверняя сердца когда-то любимых народом королей и королев и всех, кто их защищает. Вам, как смелым героям, нужно работать вместе, с умом используя способности ваших чемпионов и животных-компаньонов. Свергните прогнивших монархов, очистите их от тьмы и вместе сражайтесь, чтобы вернуть мир в эти земли»

Paul Abrahams
Luke Badger
Andy Richdale

Sketchgoblin



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Regicide — кооперативная игра, где вы пытаетесь победить 12 могущественных врагов. В свой ход игрок использует карту с руки, чтобы атаковать врага и как только нанесено достаточно урона — злодей повержен. Для победы нужно сразить всех королей. Но будьте осторожны! Каждый ход враг атакует в ответ. Игрокам придётся сбрасывать карты в соответствии с полученным уроном и если их не хватит — проиграют все.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 4 королей (К) и сложите их рубашкой вверх в одну стопку на столе. Перемешайте 4 дам (Q) и положите их сверху в ту же колоду. Повторите процедуру с валетами. Это колода Замка.

Поместите колоду Замка на середину стола и откройте верхнюю карту (это будет валет). Это ваш текущий противник.

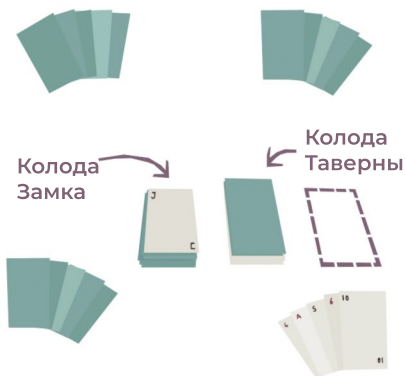
Перемешайте вместе карты с номерами от 2 до 10, тузы (A) и джокеры (J) в соответствии с количеством игроков (см. ниже), чтобы сформировать колоду Таверны.

Колода Таверны — та, откуда раздаются и берутся карты. Во время игры сбрасывайте карты в колоду рядом с колодой Таверны.

Раздайте карты каждому игроку в соответствии с максимальным количеством карт на руке.

4 игрока - 2 джокера / тах на руке - 5 карт
3 игрока - 1 джокер / тах на руке - 6 карт
2 игрока - 0 джокеров / тах на руке - 7 карт

Первым ходит тот, кто последним совершал царевичество (regicide).



КАК ИГРАТЬ

По порядку хода игроки разыгрывают карты с руки, чтобы нанести урон текущему противнику и победить его. Номер на карте определяет количество урона, а масть — специальную способность. Игроки не должны рассказывать, какие карты есть у них на руке. Конечно, если это ваша первая игра или вам нужна партия попроще, то это правило можно опустить. Каждый ход состоит из 4 стадий:

Шаг 1 - Сыграть карту

Шаг 2 - Использовать способность

Шаг 3 - Нанести урон

Шаг 4 - Получить урон

1 Шаг 1: Сыграйте карту с руки, чтобы атаковать врага



Выложите карту из руки на стол. Номер на карте равен величине атаки. Так, если сыграна 7 червей, то величина атаки так же равна 7

2 Шаг 2: Используйте способность масти



Сыгранная карта также даёт возможность использовать способность, соответствующую её масти. Способности красных мастей срабатывают сразу, способности чёрных дают эффект позже.



ЧЕРВЫ - Исцеление из сброса: перемешайте колоду сброса, затем отсчитайте число карт, равное величине текущей атаки. Затем поместите их под колоду Таверны (не подглядывайте!) и верните колоду сброса на место лицом вверх.

БУБНЫ - Возьмите карты: текущий игрок берёт карту. Остальные игроки также берут по карте по кругу против часовой стрелки, пока общее количество взятых карт не будет равно величине произведённой атаки. Игроки, достигшие максимального количества карт на руках, пропускаются. Брать карты свыше размера руки никогда нельзя.

ТРЕФЫ - Удвоение урона: во время 3 шага урон, нанесённый картой этой масти, удваивается. Например, 8 трэф наносит 16 урона.

ПИКИ - Защита от вражеской атаки: во время 4 шага, уменьшите урон текущего противника на величину вашей атаки. Эффект щита от всех сыгранных любым игроком против этого врага карт пик суммируется и действует, пока противник не будет повержен.

3 Шаг 3: Нанесите урон и проверьте, не повержен ли враг



ВАЛЕТЫ 10 атаки / 20 здоровья
ДАМЫ: 15 атаки / 30 здоровья
КОРОЛИ: 20 атаки / 40 здоровья

Наконец урон, равный величине вашей атаки, достиг врага. Если общий урон, нанесённый всеми игроками, равен или превышает количество здоровья противника, проделайте следующее:

- (i) Сбросьте врага (или поместите лицом вниз на верх колоды Таверны, если игроки нанесли урон, точно равный числу здоровья противника)
- (ii) Сбросьте все карты, сыгранные против этого врага
- (ii) Раскройте следующую карту колоды Замка
- (iv) Игрок, победивший врага, пропускает шаг 4 и начинает сражение с новым противником с шага 1.

4 Шаг 4: Получите урон от противника, сбросив карты



Если враг не был побеждён, он атакует текущего игрока и наносит ему урон, равный величине своей атаки. Не забудьте уменьшить его на сумму всех пиковых карт, сыгранных всеми игроками против этого врага.

Действующий игрок должен сбросить с руки карты на сумму, как минимум равную нанесённому урону. Скидывайте карты по одной, складывая их лицом вверх в колоду сброса. На руке может не остаться карт. Затем наступает ход следующего игрока и он начинает с шага 1. Животные-компаньоны (A) имеют стоимость 1, а джокеры — 0, когда сбрасываются в качестве урона. Если игрок не может скинуть достаточно карт, то он умирает, а партия проиграна.

ИММУНИТЕТ ВРАГОВ

У каждого врага есть иммунитет к определённым способностям, соответствующим его масти. Например, игроки не могут брать карты при помощи способности, когда сражаются с валетом бубен (но урон от бубновых карт всё равно засчитывается). Джокер может отменить иммунитет врага.



Иммунитет врага по масти (пики не будут блокировать урон пикового валета).

ДЖОКЕРЫ

В качестве шага 1 можно сыграть джокера (только самостоятельно).

Атака джокера равна 0. Его сила в том, что он отменяет иммунитет врага, то есть теперь способность карт той же масти, что и противник, будет работать. После того как сыграете джокера, пропустите шаги 3 и 4 и переходите к следующему игроку, это может быть любой игрок по выбору того, кто сыграл джокера.



Игроки не могут обсуждать, какие именно карты есть у них на руках, однако они могут выразить желание (или нежелание) быть следующим после того, как был выложен джокер.

Если джокер играет против пикового врага, пики, сыгранные до этого тоже начнут действовать и уменьшат атаку противника, но сыгранные до джокера трефы против трефового врага не будут удваиваться.

ЖИВОТНЫЕ-КОМПАЬОНЫ

В шаге 1 животные-компаньоны могут быть сыграны самостоятельно или в паре с другой картой (кроме джокера). Животные-компаньоны считаются как 1 атака и их способность тоже имеет эффект. Например, 8 буби с трефовым животным имеют атаку 9 и способности обеих мастей применяются к 9: 9 карт вытягивается и 18 урона наносится. Каждый раз, когда вместе применяются способности червей и бубен, сначала произведите исцеление (способность червей), а затем тяните карты по бубнам. Животные-компаньоны также могут выкладываться в паре с другими животными.



КОМБО

В шаге 1 вместо того, чтобы сыграть одну карту, игроки могут использовать сразу 2, 3 или 4 карты одного значения, но общей суммой не больше 10. Так, можно сыграть пару двоек, троек, четвёрок или пятёрок, 3 двойки или тройки и 4 двойки. Когда эти карты играют вместе, способности всех использованных мастей работают в соответствии с общей суммой. Например, если одновременно были выложены тройки бубен, пик и треф, игроки возьмут 9 карт, уменьшат атаку противника на 9 и нанесут 18 урона.



Комбо из 3 троек

ВЫТЯГИВАНИЕ ПОБЕЖДЁННОГО ВРАГА

Валет в руке считается за 10, дама за 15, а король за 20. Эти величины действуют и когда игрок использует их в атаке, и когда сбрасывает, получая урон. Способность их масти работает по обычным правилам.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Во время шага 1 может быть выгодно ничего не делать вместо того чтобы сыграть карту. Чтобы это сделать скажите "отступаю" и перейдите сразу к шагу 4, пропуская шаги 2 и 3. Все игроки не могут отступить по кругу.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается победой игроков, если сражён последний король и поражением, если один из игроков не может справиться с полученным уронem.