

# REGICIDE

## ЦАРЕУБИЙСТВО

COMPONENTS:

52-CARD DECK + 2 JESTERS



1-4



5-20



10+

DESIGN

PAUL ABRAHAMS

LUKE BADGER

ANDY RICHDALE

ART

SKETCHGOBLIN

«Зловещая тьма распространилась по четырём великим королевствам, очернив сердца некогда любимых народом представителей королевских семей. Только действуя сообща верными Защитниками и Животными-спутниками, игроки смогут одолеть монархов, чтобы очистить их от тьмы и вместе с ними вернуть мир в свои земли».



BADGERS  
MARS

SKETCHGOBLIN

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Regicide – кооперативная игра, в которой игроки сообща пытаются победить 12 могущественных врагов. В свой ход игрок использует карты с руки для атаки врага и нанесения ему достаточного урона, чтобы победить его. Игроки выигрывают, когда побеждён последний враг. Но будьте осторожны! Каждый ход враг атакует в ответ. Игроки должны будут сбрасывать карты, чтобы отразить урон врага и если их не хватит – они проиграют!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте сначала 4 Короля (K) и положите их рубашкой вверх в стопку на столе, затем 4 Дамы (Q) и положите поверх Королей, затем 4 Валета (J) и положите поверх Дам. Это колода Замка.

Поместите колоду Замка в центр стола и откройте верхнюю карту – Валет. Это ваш текущий враг.

Перемешайте вместе карты от 2 до 10, 4 карты Животное-спутник (A) и указанное количество карт Шут (Joker) в зависимости от количества игроков (см. таблицу ниже), чтобы сформировать колоду Таверны.

Игроки берут карты из колоды Таверны. Во время игры сбрасывайте карты в стопку карт Лазарета рядом с колодой Таверны.

Раздайте карты каждому игроку до максимального размера руки.

| Игроки | Шут | Макс. размер руки |
|--------|-----|-------------------|
| 1      | 0   | 8                 |
| 2      | 0   | 7                 |
| 3      | 1   | 6                 |
| 4      | 2   | 5                 |

Игрок, последний раз совершивший цареубийство, ходит первым.



## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок разыгрывает карту с руки, чтобы нанести урон текущему врагу или ничего не делает и отступает. Значение на карте определяет количество урона, а масть – её способность.

Ход каждого игрока состоит из 4 шагов:

- 1 – Сыграть карту или отступить.
- 2 – Использовать способность масти.
- 3 – Атака игрока (урон врагу).
- 4 – Атака врага (урон игроку).

### 1 ШАГ ПЕРВЫЙ

Сыграть карту с руки, чтобы атаковать врага, или отступить



Сыграйте карту с руки на стол. Значение на карте определяет величину атаки. Например, если сыграна 7 червей, то величина атаки равна 7.

Вместо этого игрок может отступить (см. «Отступление» ниже).

Игроки не получают никакого штрафа, если игрок начинает свой ход без карт в руке, но может при этом отступить.

#### Отступление

Во время Шага 1 может сложиться ситуация, что игроку лучше будет отступить, а не разыгрывать карту. Для этого игрок просто говорит «Отступаю» и сразу переходит к шагу 4, пропуская шаги 2 и 3. Игрок не может отступить, если все остальные игроки уже отступили в свой последний ход. Например, при игре втроем, если два игрока подряд отступят, то третий игрок не сможет этого сделать.

### 2 ШАГ ВТОРОЙ

Использовать способность масти сыгранной карты



Сыгранная карта, кроме нанесения урона врагу, также дает способность своей масти. Способности красных мастей применяются сразу, способности черных мастер применяются позже.

#### Черви

**Исцеление.** Перемешайте стопку карт Лазарета, затем отсчитайте взятое количество карт, равное величине атаки (значению на карте). Поместите их, не глядя, под колоду Таверны. Остальные карты верните в Лазарет лицевой стороной вверх.

#### Бубны

**Призыв.** Активный игрок берёт карту из колоды Таверны. Остальные игроки по часовой стрелке также берут по карте, пока общее количество взятых карт не будет равно величине атаки (значению на карте). Игроки, достигшие макс. размера руки, больше не берут карты.

### 3 ШАГ ТРЕТИЙ

#### Трефы

**Двойная атака.** Во время шага 3 «Атака игрока» величина атаки (значение на карте) удваивается. Так 8 треф наносит 16 урона.

#### Пики

**Защита.** Положите сыгранную карту (карты, если сыграли несколько одновременно) перед картой текущего врага. Во время шага 4 «Атака врага» уменьшите значение атаки врага на общее значение всех выложенных перед ним карт пик и карт других мастей, сыгранных одновременно с пиками.

**Примечание.** Способности всех мастер обязательны к применению.

Игроки не получают никакого штрафа, если они должны взять карты из-за способности масти, а в колоде Таверны или в стопке Лазарета меньше карт, чем значение на сыгранной игроком карте, или в этих колодах вообще нет карт.

### 4 ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ

Нанести урон и проверить, побежден ли враг



| Враг       | Атака | Здоровье |
|------------|-------|----------|
| Валет (J)  | 10    | 20       |
| Дама (Q)   | 15    | 30       |
| Король (K) | 20    | 40       |

Урон, равный величине атаки (значению на карте) сыгранной карты, теперь наносится врагу. Проверьте, общий урон от всех сыгранных карт больше или равен здоровью врага. Так, если Валету уже нанесено 9 урона, и активный игрок наносит ему еще 12 урона в свой ход, то общий урон равен 21 и следовательно враг побежден.

Если враг побежден, сделайте следующее:

1) Положите карту врага в стопку карт Лазарета, если игроки нанесли урона больше его здоровья. Если урон равен здоровью врага, положите его карту рубашкой вверх поверх колоды Таверны.

2) Положите все карты, сыгранные против этого врага, в стопку карт Лазарета.

3) Переверните следующую карту колоды Замка лицевой стороной вверх.

4) Игрок, победивший врага, пропускает шаг 4 и снова начинает свой ход с шага 1 против нового врага.

Если враг не побеждён, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

#### Побеждённый враг

Валеты (J) в руке игрока имеют значение 10, Дамы (D) – 15, а Короли (K) – 20. Значения этих карт применяются игроком либо при их розыгрыше в атаке, либо при ихбросе с руки для отражения урона. Способность их мастер также применяется согласно правилам игры.

## 4 ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ

Получить урон от врага и сбросить карты



Если враг не побежден, он атакует активного игрока, нанося ему урон, равный значению своей атаки (см. таблицу выше). Не забудьте уменьшить значение атаки врага на общее значение всех выложенных перед ним карт пик и карт других мастей, сыгранных одновременно с пиками.

Активный игрок должен сбрасывать по 1 карте с руки в стопку карт Лазарета лицовой стороной вверх, пока не сбросит сумму значений карт, как минимум, равную значению атаки врага.

Таким образом игрок может сбросить сначала карты с маленьким значением, а затем с большим. Например, чтобы отразить урон равный 10, игрок может сбросить сначала «2», затем «3» и наконец «10».

При отражении урона Животное-спутник имеет значение защиты 1, а Шут – значение защиты 0.

Если игрок не может сбросить достаточное количество карт, чтобы отразить весь урон от атаки врага, он погибает, и все игроки проигрывают.

Если значение атаки врага равно 0, игрок не сбрасывает карты.

После того, как игрок отразил урон от атаки врага, следующий игрок начинает свой ход, начиная с шага 1.

Игроки не получают никакого штрафа:

- если у одного из игроков нет карт в руке и атака врага равна 0;
- если у одного из игроков не осталось карт в руке после того, как он отразил урон врага.

## БЛОКИРОВАНИЕ МАСТИ

Каждый враг блокирует способность своей масти у сыгранных игроками карт.

Например, игроки не будут брать карты по способности бубен, если сражаются против Валета бубен. Однако величина атаки (значение на карте) все равно добавляется к общему урону.

Блокирование масти можно отменить только картой Шут.



Валет блокирует способность карт пиковой масти (пики не снижают урон от его атаки).

## ШУТ

(карта «Joker»)

Во время шага 1 можно разыграть только одну карту Шута.

Шут имеет значение атаки 0. Способность Шута – он отменяет блокирование масти врагом, то есть способность карт той же масти, что и у карты врага, снова начнёт действовать при розыгрыше таких карт. При этом, если Шут разыгран против врага пиковой масти, все выложенные перед ним карты пик и карты других мастей, сыгранные одновременно с пиками, снижают значение атаки врага, однако карты треф, сыгранные до этого против врага трефовой масти, не будут засчитаны с удвоенным значением.

После розыгрыша карты Шута игрок пропускает шаги 3 и 4, а затем после общения с другими игроками (см. «Общение») выбирает игрока (может и себя), который станет следующим игроком.



## ЖИВОТНОЕ-СПУТНИК

(карта «A»)

Во время шага 1 можно разыграть карту Животного-спутника одну или в паре с одной другой картой (можно и с другим Животным-спутником, а также с Валетом, Дамой, Королём, но только не с Шутом).

Животное-спутник имеет значение атаки 1 и способность его масти также применяется. Например, при розыгрыше 8 червей с Животным-спутником трефовой масти, значение их атаки равно 9, и способности обеих мастей применяются именно к значению 9 (берутся 9 карт из колоды Таверны и наносится 18 урона врагу).

Каждый раз, когда применяются вместе способности червей и бубен: сначала червы, затем бубны.

Если игрок разыгрывает Животное-спутник в паре с другой картой той же масти, то способность масти применяется только один раз.



## КОМБО

Во время шага 1 активный игрок может разыграть комбо из 2, 3 или 4 карт одного значения и с общей суммой не более 10.

Таким образом можно разыграть только 2-4 карты «2», 2-3 карты «3», 2 карты «4» или «5». Когда разыгрываются комбо, все способности мастей применяются к общей величине атаки всех карт комбо.

Например, если игрок разыгрывает комбо из 3 бубен, 3 пик и 3 треф, то игроки берут 9 карт из колоды Таверны, наносят врагу 18 урона и уменьшают значение атаки врага на 9.

Каждый раз, когда применяются вместе способности червей и бубен: сначала червы, затем бубны.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается победой игроков, если побеждён последний враг, или поражением игроков, если один из игроков не может отразить урон, нанесенный врагом. Игроки также проигрывают, если какой-либо из игроков в свой ход не может ни отступить (все остальные игроки до него уже отступили), ни сыграть или сбросить карту (нет ни одной карты в руке).

## ОБЩЕНИЕ

Игроки не могут передавать другим игрокам какую-либо информацию, которая может раскрыть состав карт в их руке. Однако они могут напоминать другим игрокам любую общедоступную информацию, например, сколько карт у них на руках.

Некоторые примеры разрешенного общения:

- «У меня две карты в руке»;

- «Осталось только 3 карты в колоде Таверны!».

Некоторые примеры запрещенного общения:

- «У меня 10 треф»;

- «Надеюсь, скоро кто-нибудь сыграет карту червей»

- «Если ты разыграешь карту бубен, я, вероятно, смогу помочь нам получить несколько карт в руки»;

- «Не убивай этого врага, оставь его мне!»

После розыгрыша Шута обычные ограничения на общение между игроками временно меняются. Пока следующий игрок не начнет свой ход, игроки могут выражать свое желание (или нежелание) идти следующим в общих чертах. Например, вы можете сказать: «У меня хорошие карты» или «Я бы предпочел не быть следующим игроком». Но игроки по-прежнему не могут раскрывать содержимое своей руки.



## СОЛО-ИГРА

Соло-игра проходит по обычным правилам с некоторыми изменениями.

При подготовке к игре отложите две карты Шутов в сторону.

Максимальный размер руки игрока – 8 карт.

Карта Шута не отменяет блокирование масти. Игрок может перевернуть карту Шута, чтобы активировать следующую способность – сбросить все карты с руки (даже если в руке 0 карт) и взять 8 карт (это действие не блокируется врагом червей). Поскольку у вас два Шута, это можно сделать дважды за игру.

Игроку разрешается использовать способность Шута или в начале шага 1 перед розыгрышем своей карты или в начале шага 4 перед получением урона от атаки врага.

Если игрок во время игры применил 2 Шутов = Бронзовая победа.

Если игрок во время игры применил 1 Шута = Серебряная победа.

Если игрок во время игры применил 0 Шутов = Золотая Победа.



СКАЧАТЬ БЕСПЛАТНО  
ПРИЛОЖЕНИЕ «REGICIDE COMPANION»