

# REGICIDE

## COMPONENTI:

UN MAZZO DA 52 CARTE + 2 JOLLY



1-4



5-20



10+

## AUTORI

PAUL ABRAHAMS  
LUKE BADGER  
ANDY RICHADE

ILLUSTRAZIONI  
SKETCHGOBLIN

*"Una sinistra corruzione si è diffusa nei quattro grandi regni, oscurando i cuori di re e regine un tempo amati e di coloro che li proteggono. Voi, coraggiosi avventurieri, dovete collaborare usando i poteri speciali dei vostri campioni e dei loro compagni animali. Rovesciate i sovrani corrotti, liberateli dall'oscurità e aggiungeteli ai vostri ranghi per far tornare i regni agli antichi fasti."*



## SCOPO DEL GIOCO

Regicide è un gioco cooperativo in cui si uniscono le forze per sconfiggere 12 potenti nemici. Nel proprio turno si giocano carte per attaccare il nemico fino a raggiungere sufficienti danni per poterlo sconfiggere. Si vince sconfiggendo l'ultimo re, ma attenzione! Il nemico contrattacca ad ogni turno e occorre scartare carte fino a raggiungere il danno subito, se anche una sola persona non può farlo, la partita è persa!

## PREPARAZIONE

Mescola i 4 re (K) e mettili in una pila a faccia in giù sul tavolo. Mescola le 4 regine (Q) e mettile a faccia in giù sopra i re. Mescola i 4 fanti (J) e mettili a faccia in giù sopra le regine. Questo sarà il Mazzo Castello.

Poni il Mazzo Castello al centro del tavolo e gira la prima carta, rivelando un fante: questo sarà il nemico corrente.

Mescola tutte le carte dal 2 al 10 con i Compagni Animal (A) e un numero di jolly (J) in funzione del numero di giocatori (vedi la tabella sotto) per formare il Mazzo Taverna.

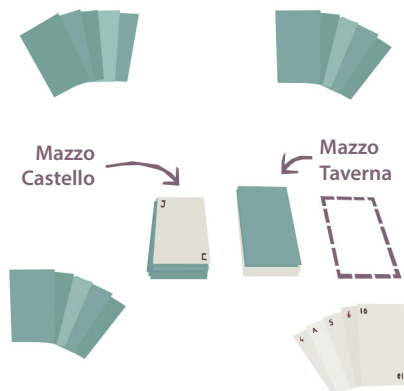
Il Mazzo Taverna è quello da cui vengono pescate e distribuite le carte.

Durante il gioco le carte scartate formano una pila condivisa vicino al Mazzo Taverna.

Distribuisce le carte a ciascun giocatore fino al limite di mano.

Giocatori	Jolly	Limite di mano
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

Chi ha commesso un regicidio più recentemente gioca per primo.



## COME SI GIOCA

Nel proprio turno si giocano carte per attaccare il nemico corrente al fine di eliminarlo. Il valore della carta indica il danno provocato mentre il seme fornisce un potere speciale.

Ogni turno ha quattro fasi:

**Fase 1 – Gioca una carta o rinuncia**

**Fase 2 – Attiva il potere del seme**

**Fase 3 – Infilgi danni al nemico e controlla se è sconfitto**

**Fase 4 – Subisci danni dal nemico**

### 1 FASE UNO

Gioca una carta per attaccare il nemico



Gioca una carta dalla tua mano di fronte a te. Il numero della carta determina il valore dell'attacco. Se giochi un 7 di cuori, il valore dell'attacco è 7. Invece di giocare, puoi decidere di rinunciare (vedi Rinunciare).

### 2 FASE DUE

Attivare il potere speciale del seme della carta



Giocare una carta per attaccare il nemico conferisce anche un potere speciale legato al seme della carta. I poteri dei semi rossi si risolvono subito mentre i poteri dei semi neri si risolveranno nelle fasi successive.

#### ♥ CUORI

Curarsi con gli scarti: mescola la pila degli scarti e pesca un numero di carte coperte pari al valore dell'attacco giocato. Metti queste carte in fondo al Mazzo Taverna (senza sbirciare!) e rimetti a posto la rimanente pila degli scarti.

#### ♦ QUADRI

Pescare carte: a partire da chi ha giocato, tutti pescano una carta, procedendo in senso orario, fino a quando non sono state pescate un numero di carte pari al valore di attacco giocato. Chi ha raggiunto il limite di mano viene saltato: non è mai possibile pescare superando il limite di mano. Non ci sono penalità nel caso in cui il Mazzo Taverna sia

esaurito e si debbano pescare altre carte.

#### ♣ FIORI

Doppio danno: Durante la fase 3 il danno da carta di fiori vale doppio. Ad esempio un 8 di fiori infliggerà 16 danni.

#### ♠ PICCHE

Parare i colpi dei nemici: durante la fase 4 riduci il valore di attacco del nemico corrente di un valore pari a quello della carta attacco giocata. L'effetto scudo delle carte di picche è cumulabile, in caso ne venga giocata più d'una, e rimane attivo fino a quando il nemico viene sconfitto.

I poteri dei semi non possono essere ignorati in nessun caso.

### 3 FASE TRE

Assegna il danno e verifica se il nemico è sconfitto



Nemico	Attacco	Punti vita
Fante	10	20
Regina	15	30
Re	20	40

Assegna al nemico corrente un danno pari al valore della carta giocata e verifica se il totale di danni inflitti sommando tutte le carte di tutti i giocatori è uguale o superiore al numero di punti vita dell'avversario. Ad esempio, se stai fronteggiando un fante e infliggi 9 danni nel tuo turno e chi ti segue ne infligge 12, il numero totale di danni è 21, sufficiente a sconfiggere il nemico. Se hai sconfitto il nemico:

(i) Posiziona il nemico nella pila degli scarti. Se il danno inflitto è pari esattamente al numero di punti vita del nemico, invece posizionalo coperto sul Mazzo Taverna.

(ii) Scarta tutte le carte giocate contro il nemico.

(iii) Rivela la carta successiva del Mazzo Castello.

(iv) Se hai sconfitto il nemico non effettuare la Fase 4: inizia un nuovo turno contro il nemico appena rivelato partendo dalla Fase 1.

### 4 FASE QUATTRO

Subisci il contrattacco del nemico scartando carte



Se non hai sconfitto il nemico, vieni attaccato e subisci danni pari al valore di attacco del nemico. Ricorda di sottrarre al valore di attacco del nemico la somma totale di carte di picche sul tavolo.

Scarta carte dalla tua mano per un valore totale almeno pari all'attacco del nemico. Scarta le carte una alla volta a faccia in su nella pila degli scarti. I Compagni animali (A) hanno un valore di 1 e il jolly ha un valore di 0, se li scarti per parare un contrattacco. Se non hai carte a sufficienza per coprire il danno ricevuto, sei morto e avete perso la partita, ma puoi terminare il turno senza carte in mano.

Alla fine di questa fase, il turno passa a chi siede alla tua sinistra, a partire dalla Fase 1.

## COMPAGNI ANIMALI

Nella Fase 1, puoi giocare i Compagni Animali da soli o in aggiunta ad un'altra carta (ad eccezione del jolly). I Compagni Animali hanno un valore di attacco di 1 e anche il loro seme fornisce il potere speciale. Ad esempio, se giochi un 8 di quadri con un Compagno Animale di fiori, il valore dell'attacco base è 9, poi applica entrambi i poteri speciali: si pescano 9 carte e il danno inflitto è pari a 18. Quando devi applicare i poteri dei cuori e dei quadri applica prima la guarigione con i cuori e poi pesca con i quadri. I Compagni Animali possono anche essere giocati con un altro Compagno Animale. Se giochi un Compagno Animale con un'altra carta dello stesso seme il potere speciale si applica una sola volta.



## COMBINAZIONI

Nella Fase 1, al posto di giocare una singola carta, puoi giocare una combinazione di 2, 3 o 4 carte dello stesso valore purché la somma dei valori sia uguale o inferiore a 10. Non puoi aggiungere Compagni Animali a una combinazione o combinarli fra loro, ma solo abbinarli a un'altra carta (che può essere un altro Compagno Animale). Ricapitolando: puoi giocare una coppia di 2, 3, 4, 5, un tris di 2, 3 o un poker di 2. Quando giochi una combinazione, risolvi tutti i poteri speciali considerando la somma delle carte come valore di attacco. Ad esempio, giocando un tris di 3 di quadri, fiori e picche, si pescano 9 carte, si riduce il contrattacco del nemico di 9 e infliggi 18 danni. Se devi applicare i poteri dei cuori e dei quadri prima si applica la guarigione con i cuori e poi si pesca con i quadri.



## IMMUNITÀ DEL NEMICO

Ogni nemico è immune a un potere speciale, quello legato al proprio seme. Ad esempio, non si pescano carte quando si gioca una carta di quadri contro il fante di quadri (ma il danno viene comunque inflitto). Il jolly può essere giocato per annullare l'immunità del nemico.



L'immunità del nemico al potere del seme (*Le picche non bloccano il contrattacco di un fante di picche*)

## GIOCARRE IL JOLLY

Nella Fase 1, puoi giocare il jolly (sempre da solo).

Il jolly ha un valore di attacco di 0, il suo potere è quello di annullare l'immunità del nemico: da questo momento, le carte dello stesso seme del nemico attivano il loro potere speciale. Dopo aver giocato il jolly, salta le Fasi 3 e 4 e scegli chi giocherà dopo di te.



Dopo aver giocato il jolly le normali restrizioni sulla comunicazione (vedi Comunicazione) sono temporaneamente modificate. Fino all'inizio del prossimo turno, si può esprimere il proprio desiderio (o riluttanza) ad essere i prossimi a giocare. Ad esempio puoi dire "ho una buona mano" oppure "preferirei non giocare io". Non puoi comunque rivelare la tua mano di carte.

Se il jolly viene giocato contro un nemico di picche, le carte di picche giocate prima del jolly ridurranno il valore di contrattacco mentre le carte di fiori giocate in precedenza non raddoppieranno il loro valore di attacco contro un nemico di fiori.

## PESCARRE UN NEMICO SCONFITTO

I fanti in mano valgono 10, le regine valgono 15 e i re valgono 20. Questi valori vengono applicati sia quando li si usa per attaccare che quando li si usa per difendersi da un contrattacco. Il potere speciale del seme si applica normalmente.

## RINUNCIA

Nella Fase 1, puoi decidere di rinunciare anziché giocare una carta. Per farlo basta dire "Rinuncio" e passare direttamente alla fase 4 (Subire il contrattacco del nemico) saltando le Fasi 2 e 3. Non puoi rinunciare se l'hanno fatto anche tutti gli altri nel loro ultimo turno. Ad esempio, se si sta giocando in tre e ci sono state due rinunce di fila, non ti è possibile rinunciare.

## COMUNICAZIONE

Non è possibile comunicare alcuna informazione che riveli o suggerisca il contenuto della propria mano. Possono però ricordare qualsiasi informazione pubblica e quante carte hanno in mano. Alcuni esempi di comunicazioni permesse sono: "Ho due carte in mano", "Abbiamo solo 3 carte nel Mazza Taverna!". Alcuni esempi di comunicazioni non permesse sono: "Ho il 10 di fiori", "Spero che qualcuno giochi quadri presto!", "Se giochi cuori, io probabilmente ci farò pescare carte" o "Non ucciderlo, lascialo a me".

Dopo che un jolly viene giocato queste restrizioni vengono temporaneamente modificate. Fino all'inizio del turno successivo, è possibile esprimere il proprio desiderio (o riluttanza) ad essere i prossimi a giocare. Ad esempio puoi dire "ho una buona mano" oppure "preferirei non giocare io". Non puoi comunque rivelare la tua mano di carte.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando viene sconfitto il quarto re oppure quando non è possibile scartare abbastanza carte per respingere il contrattacco del nemico. Si perde anche se sei in grado di giocare nessuna carta o rinunciare nel tuo turno.

## MODALITÀ SOLITARIO

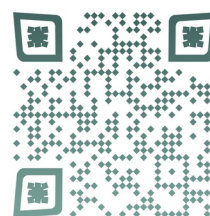
Nella modalità solitario si applicano queste modifiche alle regole:

Si prepara il gioco allo stesso modo e si mettono da parte i due jolly. Si gioca con una mano di 8 carte. Si gioca normalmente un turno dopo l'altro. Un jolly può essere capovolto per attivare il potere: "Scarta la tua mano e pesca 8 nuove carte, quest'azione può essere svolta anche se c'è un nemico di quadri". Visto che si hanno due jolly questo potere può attivato due volte in una partita. Capovolgere il jolly non annulla l'immunità del nemico. Puoi usare il potere del jolly: a) all'inizio della Fase 1 prima di giocare la carta o b) all'inizio della Fase 4 prima di subire il contrattacco.

Vittoria usando due jolly: Vittoria di bronzo  
Vittoria usando un jolly: Vittoria d'argento  
Vittoria senza usare jolly: Vittoria d'oro



SCARICA L'APPLICAZIONE  
GRATUITA 'REGICIDE COMPANION'!



IMPARA A GIOCARE!