

REGICIDE



TUJUAN PERMAINAN

Regicide adalah permainan cooperative dimana pemain bekerjasama untuk mengalahkan 12 musuh yang kuat. Pemain mengambil giliran memainkan kartu untuk menyerang dan memberikan serangan ke musuh hingga musuh kalah. Para pemain menang bila raja terakhir dikalahkan. Tapi berhati-hatilah! Setiap giliran musuh akan menyerang kembali. Pemain akan membuang kartu untuk memenuhi serangannya dan jika pemain tidak dapat membuang cukup kartu, semua orang kalah!

Pemain: 1 - 4 orang

Waktu: 5 - 20 menit

Umur: 10 tahun keatas

ISI

- 52 Dek Kartu
- 2 Joker

PERSIAPAN

Kocok 4 kartu King (K) dan tumpuk secara terhutup. Kocok 4 kartu Queen (Q) dan taruh tumpukan secara tertutup diatas kartu raja. Kocok 4 kartu Jack (J) dan taruh tumpukan tertutup diatas kartu ratu. Ini adalah tumpukan dek castle.

Taruh dek castle di posisi tengah dan balikan kartu teratas menghadap terbuka untuk menampilkan kartu Jack. Kartu tersebut akan menjadi musuh yang akan dikalahkan.

Kocok semua kartu dengan nomor 2 sampai 10 dengan 4 hewan pendamping (A) dan beberapa kartu joker (J) berdasarkan jumlah dari pemain (lihat list-nya di bawah) untuk membentuk dek tavern.

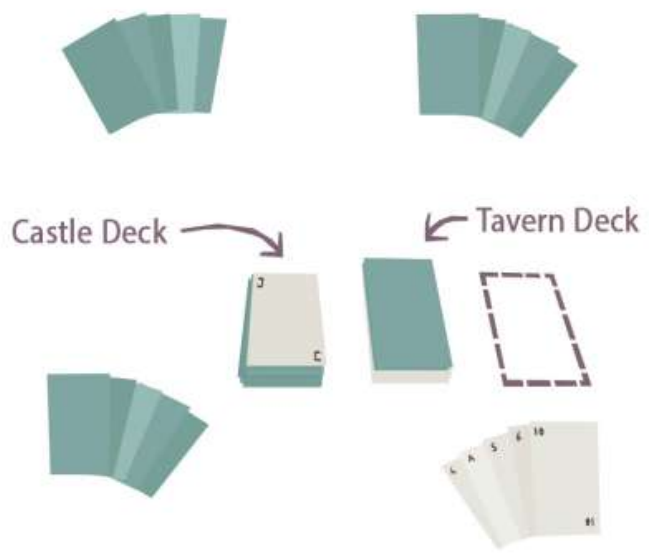
Dek Tavern adalah dek asal dimana kartu-kartu dibagikan dan diambil.

Selama permainan, taruh kartu yang dibuang ke sebuah tumpukan dek discard bersebelahan dengan dek tavern.

Bagikan kartu ke setiap pemain berdasarkan maksimum kartu ditangan.

Jumlah Pemain	Joker Digunakan	Maks. Kartu Diditangan
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

Pemain yang paling berkomitmen membunuh raja jalan duluan.



Cara Bermain

Dalam giliran, pemain akan memainkan kartu dari tangan mereka untuk memberikan serangan ke musuh untuk mengalahkannya. Angka di kartu menentukan serangan, sementara tipe kartu memberikan sebuah kekuatan spesial.

- Setiap giliran terdapat 4 langkah:
- Langkah 1: Memainkan kartu atau menyerah
 - Langkah 2: Mengaktifkan kekuatan spesial dari kartu
 - Langkah 3: Memberikan serangan ke musuh
 - Langkah 4: Menerima serangan dari musuh

Langkah 1

Memainkan kartu untuk menyerang musuh



Memainkan sebuah kartu dari tangan dan taruh di meja menghadap secara terbuka. Angka dari kartu menentukan jumlah serangan. Misal 7 hati, serangan yang diberikan adalah 7. Selain memainkan kartu, pemain dapat memilih untuk menyerah (lihat bagian menyerah).

Langkah 2

Mengaktifkan kekuatan spesial dari kartu



Memainkan sebuah kartu untuk memberikan serangan ke musuh juga memberikan sebuah kekuatan spesial sesuai dengan jenis kartu-nya. Kekuatan dari kartu berwarna merah langsung diaktifkan, sedangkan kartu berwarna hitam akan memberikan efek di langkah selanjutnya.

- **Hati (Hearts)**

Menyembukan kartu yang terbang: secara tertutup Kocok kartu dari dek discard dan hitung jumlah kartu sesuai dengan serangan yang diberikan ke musuh. Taruh kartu tersebut dibawah dek Tavern (jangan mengintip!), balikan kembali dek discard menghadap ke atas.

- **Wajik (Diamonds)**

Mengambil kartu: pemain yang aktif mengambil sebuah kartu. Pemain lain mengikutinya searah jarum jam berurutan mengambil satu kartu sampai jumlah kartu sesuai dengan

jumlah serangan yang diberikan ke musuh. Pemain yang sudah mencapai jumlah maksimum kartu ditangan dilewati. Pemain tidak boleh mengambil kartu melebihi batas dari maksimum kartu di tangan. Tidak ada hukuman bila tidak mengambil kartu dari dek Tavern jika dek-nya kosong.

- **Keriting (Clubs)**

Serangan Double (Ganda): Selama Langkah ke tiga, serangan dari kartu keriting akan digandakan. Misal, 8 keriting akan memberikan serangan 16.

- **Sekop (Spades)**

Perisai terhadap serangan musuh (mengurangi serangan): Selama Langkah ke empat, kurangi serangan musuh berdasarkan serangan yang telah dimainkan. Efek dari perisai adalah kumulatif untuk semua sekop yang telah dimainkan untuk melawan musuh dari pemain manapun, dan tetap berlaku sampai musuh dikalahkan.

Kekuatan dari kartu adalah mandatori dan tidak bisa di abaikan.

Langkah 3

Memberikan serangan dan memeriksa apakah musuh sudah dikalahkan



Musuh	Serangan	Darah
Jack	10	20
Queen	15	30
King	20	40

Memberikan serangan sesuai dengan angka di kartu. Periksa untuk melihat jika total serangan yang diberikan semua pemain sejauh ini sesuai dengan atau lebih besar dari darah musuh. Contoh, jika menghadapi Jack dan satu orang pemain memberikan 9 serangan dalam gilirannya, lalu pemain lain memberikan serangan 12, total dari serangan sekarang akan menjadi 21 dan akhirnya musuh dapat dikalahkan.

Jika musuh dapat dikalahkan, lakukan hal berikut:

- (i) taruh kartu musuh di dek discard. Tapi, Jika para pemain berhasil memberikan serangan sesuai dengan darah musuh, taruh kartu musuh tersebut dalam dek tavern
- (ii) taruh semua kartu yang telah dimainkan oleh para pemain untuk mengalahkan musuh ke dek discard.
- (iii) balikan kartu selanjutnya dari dek castle secara terbuka.
- (iv) pemain yang berhasil mengalahkan musuh mengabaikan langkah 4 dan mulai melawan musuh baru yang baru saja terbuka, dan memulai langkah i

Langkah 4

Menerima serangan dari musuh dengan cara membuang kartu



Jika tidak dapat dikalahkan, musuh akan menyerang pemain aktif dengan memberikan serangan sesuai serangan musuh. Ingat untuk mengurangi serangan musuh dengan menjumlahkan total dari angka kartu sekop yang telah para pemain mainkan untuk melawan musuh.

Pemain aktif harus membuang kartu dari tangannya sesuai dengan jumlah serangan paling tidak sesuai dengan serangan musuh. Buang kartu dengan menghadap terbuka ke dek discard.

Hewan pendamping (A) mempunyai nilai 1 dan Joker adalah 0 ketika dibuang bila digunakan untuk menutupi serangan musuh. Jika pemain tidak dapat membuang cukup kartu untuk menerima serangan musuh, dia kalah dan semua pemain kalah dalam permainan. Tidak masalah jika pemain tidak memiliki kartu.

Setelah menerima serangan, pemain selanjutnya searah jarum jam memulai giliran, dan memulai kembali langkah 1

- HEWAN PENDAMPING -

Dalam langkah 1, Hewan pendamping bisa dimainkan secara sendiri, atau bisa juga di pasangkan dengan kartu lain (kecuali joker). Hewan pendamping dihitung 1 untuk total serangan dan serangan spesialnya juga bisa digunakan. Untuk contoh, ketika memainkan 8 wajik dengan Hewan pendamping (A) keriting hasil dari serangan adalah 9 dan efek dari serangan spesial kedua kartu dapat digunakan adalah 9. 9 kartu ditarik dan 18 serangan

dilancarkan. Kapan pun kartu hati dan wajik dimainkan bersama, aktifkan efek pengembuhkan kartu hati terlebih dahulu sebelum mengambil kartu dari efek wajik. Hewan pendamping bisa juga dipasangkan dengan hewan pendamping lain. Jika kamu memainkan hewan pendamping dengan tipe kartu yang sama, kamu hanya bisa menggunakan satu kali kemampuan spesialnya.



- KOMBO -

Dalam langkah 1, Selain bermain dengan satu kartu, para pemain dapat menggabungkan 2, 3, atau 4 kartu dengan angka yang sama selama total kombinasi angkanya kurang dari atau sama dengan 10. Hewan pendamping tidak bisa ditambahkan kedalam kombo atau dimainkan sebagai kombo dari kartu hewan pendamping; Hewan pendamping hanya bisa digunakan untuk dipasangkan dengan kartu lain (yang mana bisa saja kartu hewan pendamping). Jadinya pemain hanya bisa memasang dua kartu: 2, 3, atau 5, tiga kartu: 2 dan 3, atau 4 kartu: 2. Ketika kartu tersebut dimainkan bersama semua efek spesial kartu di aktifkan sesuai dengan total serangan. Sebagai contoh, jika seorang memainkan 3 wajik, sekop, dan kriting bersama, maka pemain akan menarik 9 kartu, mengurangi serangan lawan menjadi 9 dan total serangan menjadi 18. Kapanpun kartu hati dan wajik dimainkan, lakukan healing terlebih dahulu sebelum mengambil kartu.



- MUSUH KEBAL -

Setiap musuh kebal terhadap kartu yang dimainkan dengan tipe yang sama dengan mereka. Sebagai contoh, para pemain tidak dapat menarik kartu ketika wajah dimainkan melawan Joker dengan tipe wajah (walaupun begitu angka dari kartu tetap dihitung sebagai total serangan). Joker dapat dimainkan untuk menggagalkan imunitas musuh.



Musuh kebal terhadap tipe kartu mereka.
(kartu sekop tidak dapat mengurangi serangan jack sekop)

- MEMAINKAN JOKER -

Dalam langkah 1 ketika memainkan kartu, Joker dapat dimainkan (tidak dapat dipasangkan). Kartu Joker mempunyai serangan 0. Kekuatan dari Joker adalah menghilangkan kekebalan musuh dengan artian kartu dengan tipe yang sama dengan musuh sekarang dapat memberikan efek ke musuh. Setelah memainkan Joker, abaikan tahap 3 dan 4, dan pemain yang memainkan Joker dapat memilih pemain yang akan jalan.



- MENYERAH -

Selama langkah 1, mungkin menyerah memiliki keuntungan ketimbang memainkan sebuah kartu. Untuk menyerah katakan “Menyerah” dan secara langsung menuju ke langkah 4 (Menderita serangan dari musuh), mengabaikan tahap 2 dan 3. Pemain tidak boleh menyerah

jika setiap pemain lain sudah menyerah di akhir giliran. Sebagai contoh, jika ada 3 pemain, jika 2 pemain sudah menyerah dalam giliran pemain ke 3, pemain tidak boleh menyerah.

- KOMUNIKASI -

Pemain tidak boleh berkomunikasi dengan pemain lainnya, informasi apapun yang mengungkapkan atau menyarankan isi dari kartu ditangan mereka. pemain boleh mengingatkan pemain lainnya tentang informasi publik seperti berapa banyak kartu yang mereka miliki di tangan. Sebagai contoh komunikasi yang dibolehkan: “Aku punya 2 kartu ditangan” atau “Kita hanya punya 3 kartu tersisa di dek Tavern!”. Beberapa contoh komunikasi yang dilarang: “Aku mempunyai 10 keriting” atau “Aku harap seseorang memainkan kartu wajib segera!” atau “Jika kamu memainkan kartu hati, mungkin aku dapat menolong kita mendapatkan beberapa kartu di tangan” atau “Jangan kalahkan musuh, serahkan padaku!”

Khusus Joker, Sesudah Joker dimainkan batasan komunikasi antar pemain sementara berubah. Pemain lain yang ditunjuk untuk memulai permainan boleh mengekspresikan keinginan mereka (ataupun menolak) untuk bermain. Sebagai contoh, kamu bisa berbicara “Aku punya firasat bagus untuk bermain” atau “Lebih baik jangan aku yang main selanjutnya”. Kamu tetap tidak boleh mengungkapkan kartu di tanganmu.

- PERMAINAN BERAKHIR -

Permainan berakhir ketika para pemain menang dengan mengalahkan raja terakhir atau ketika para pemain kalah karena seorang pemain tidak dapat menahan serangan musuh. Para pemain juga kalah jika ada pemain yang tidak dapat memainkan kartu atau menyerah di gilirannya.

- BERMAIN SENDIRI (SOLO) -

Ketika bermain dengan hanya satu orang ikuti aturan berikut:

Memulai permainan seperti biasa tapi tempatkan dua kartu Joker disamping. Kamu memainkan 8 kartu. Bermain seperti umumnya, bermain bergantian satu demi satu. Joker bisa dibalikan untuk mengaktifkan efek berikut: “Membuang semua kartu ditangan dan ambil 8 kartu baru – tidak dihitung sebagai tujuan mengabaikan efek dari kartu wajib lawan”

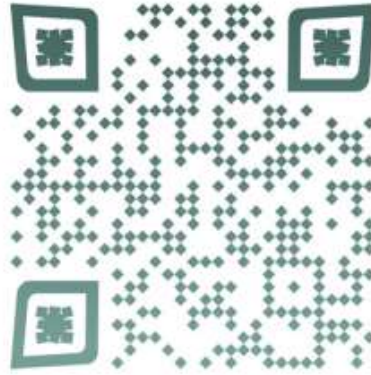
Semenjak kamu mempunyai 2 kartu joker ini bisa berlangsung dalam 2 kali per permainan. Membalikan joker tidak dihitung sebagai menggagalkan efek kebal dari kartu musuh. Kamu masih dibolehkan untuk menggunakan efek joker ketika a) memulai langkah 1 sebelum memainkan kartu atau b) memulai tahap 4 sebelum kamu menerima serangan musuh.

Menang dengan menggunakan 2 joker: Bronze (Perunggu) Victory

Menang dengan menggunakan 1 joker: Silver (Perak) Victory

Menang dengan menggunakan 0 joker: Gold (Emas) Victory

Unduh Gratis Aplikasi “Regicide Companion”:



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bfm.regicidecompanion&hl=en_US

<https://apps.apple.com/us/app/regicide-companion/id1565706782>

KREDIT

Di Design:

* Paul Abrahams

* Luke Badger

* Andy Richdale

Gambar:

* Sketchgoblin

Penerjemah Indonesia:

* Agung Yuliyanto (agung96tm)