

# REGICIDE

人数：2-4  
配件：54张卡牌  
年龄：10+

“邪恶的腐败已经蔓延到了那四座伟大的王国，玷污了它们的受人爱戴的王与后，以及他们的卫士。伟大而勇敢的冒险者啊，请你与你的伙伴一同，将腐朽的君王拉下王座，净化那蛊惑人心的可怕黑暗，让理智与善良重新回归他们的心灵，让这片大地得以重新焕发光彩。”



Paul Abrahams  
Luke Badger  
Andy Richdale  
Sketchgoblin

## 游戏目标

Regicide是一款合作游戏，2-4名玩家将戮力同心，打败12个强大的敌人。玩家们轮流出牌，对敌人造成伤害。当攻击足够多时，敌人便会溃败。当最后一位国王被击败时，玩家们就会赢得胜利。但是当心！敌人是会反击的。玩家们将会被迫弃牌来承受伤害，如果不能再弃牌，所有人都会失败！

## 游戏设置

将4张国王（K）洗混，然后把它们面朝下放到桌子中央。将四张皇后（Q）洗混，燃耗把它们面朝下放在国王之上。将四张杰克（J）洗混，放在皇后之上，构成城堡牌堆。

把城堡牌堆放到桌面中央，翻开第一张杰克。这就是当前的敌人。

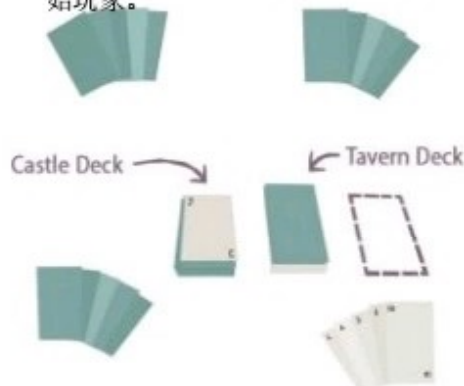
把剩余的标有2-10的牌与宠物牌（A）与数张小丑（小丑图标）洗混，小丑的数量取决于游戏人数，构成你的酒馆牌堆。

酒馆牌堆是你打出和获得卡牌的区域。游戏中被弃掉的卡牌放在酒馆牌堆旁的弃牌堆。

每位玩家抽牌至他们的手牌上限。

4位玩家-2张小丑/手牌上限：5  
3位玩家-1张小丑/手牌上限：6  
2位玩家-0张小丑/手牌上限：7

距今最近犯过弑君之罪的玩家成为起始玩家。



## 游戏流程

在自己的回合内，每位玩家按顺序从手中出牌，来对当前的敌人造成伤害。卡牌上的数值就是伤害值，而花色指向了一种特殊能力。

玩家在任何时候都不能交谈关于他们手牌的信息。当然，如果这是你的第一次游戏，或者你想玩的随意一点，请随意谈论。

每个回合都有4个阶段。

阶段1 - 打出卡牌  
阶段2 - 激活技能  
阶段3 - 造成伤害  
阶段4 - 承受伤害

阶段1：打出一张卡牌来试图造成伤害。



从你的手中打出一张卡牌，卡牌上的数值决定了它的伤害。例如打出一张红桃7，攻击值就是7。除去打出卡牌，玩家也可以选择跳过（查看“跳过”）。

阶段2：激活你打出卡牌的对应技能。



打出卡牌，在造成伤害的同时，也会激活对应的技能。红牌的技能会立即结算，而黑牌的技能将会在之后的阶段发挥作用。



**红桃** - 从弃牌堆恢复：洗混弃牌堆，然后面朝下抽出该卡牌数值相同数量的卡牌。把它们放到酒馆牌堆底（不要偷看），然后将弃牌堆正面朝上放回桌面。

**方片** - 抽卡：当前玩家抽一张卡。然后按照顺时针方向，每人一次抽一张牌，直到所有人抽牌数量之和等于该打出卡牌的数值。达到手牌上限的玩家不抽牌，而是直接跳过。玩家永远都不能拥有超过手牌上限数量的牌。当你试图从空的酒馆牌堆中抽牌时，游戏并不会失败。

**草花** - 双倍伤害：在阶段3，草花牌造成的伤害是卡面数值的两倍。例如草花8会造成16点伤害。

**黑桃** - 抵挡敌人的伤害：在阶段4，减少当前敌人的伤害，减少的值与该卡牌的数值相等。抵挡的效果是所有玩家打出黑桃牌的总和，抵挡的效果会一直持续，直到当前敌人被击败。

阶段3：造成伤害，并且检查敌人是否被击败。



杰克：10点攻击/20点血量  
皇后：15点攻击/30点血量  
国王：20点攻击/40点血量

卡牌上的数值就是玩家对敌人造成的伤害。查看玩家造成的伤害总和是否大于等于敌人的血量。例如如果面对一名杰克，一个玩家在先前的回合造成了9点伤害，而当前玩家造成了12点伤害，那么他们总共造成了21点伤害，敌人被击败了。如果敌人被击败，按照如下步骤：

- （1）将敌人放到弃牌堆顶，但是，如果造成的伤害刚好与血量相等，把它面朝下放到酒馆牌堆顶。
- （2）将玩家打出的所有牌弃掉。
- （3）从城堡牌堆翻出下一张牌。
- （4）刚刚击败敌人的玩家跳过阶段4，然后直接开始一个新的回合，从阶段1，对抗新的敌人。



4 阶段4: 以弃牌的方式承受来自敌人的伤害。



如果敌人没有被击败，他会当前玩家造成等同于其攻击值的伤害。记得将敌人的攻击值减少等同于对其打出的黑桃牌的数值总和的值。

当前玩家必须从手牌中弃掉数值之和大于等于自己受到伤害的卡牌。将这些牌一次性正面向上放到弃牌堆。弃牌后手中没有牌是被允许的。然后，下一位玩家开始他的回合，从阶段1开始。在弃牌时宠物牌(A)算作1点而小丑牌算作0点。如果某位玩家无法弃掉数值之和大于等于受到的伤害值的卡牌，他立即死亡，所有玩家输掉游戏。但弃空手牌是没有关系的。

在当前玩家受到伤害之后，按照顺时针方向（左手方向），下一位玩家从阶段1开始进行他的回合。

## 敌人的免疫效果

所有的敌人都将免疫与自己花色相同的牌的能力。例如，玩家在对抗方片J时便无法在打出方片牌之后抽牌

（不过这张牌依然造成伤害）。玩家可以打出小丑牌来取消当前敌人的免疫效果。



敌人拥有免疫效果（黑桃牌在面对黑桃J时不再具有抵挡伤害的能力）

## 打出小丑牌

在阶段1，玩家可以打出小丑牌（单独打出）。

小丑的数值是0点。其效果是取消当前敌人的免疫效果，这意味着与当前敌人花色相同的卡牌的技能也会生效。在你打出小丑牌之后，直接跳过阶段3和4，然后由你指定下一个进行回合的玩家，而不是由你的下家进行新的回合。



在打出小丑牌后，玩家们在交流上的限制（查看“交流”）有所改变，玩家们可以在有人打出小丑时表达自己想要（或者不想要）成为进行下一个回合的人的意愿。例如，你可以说“我有好牌”或者“我不想成为下一个出牌人”。玩家仍然不能交流自己手牌的具体内容。

如果一张小丑在对抗黑桃花色的敌人时被打出了，先前打出的黑桃牌也会立即生效，减少敌人造成的伤害。然而，如果一张小丑牌在对抗草花花色的敌人时被打出了，先前的草花牌的伤害并不会翻倍。

## 宠物牌

在阶段1，宠物牌可以单独打出，但也可以和其他牌一起打出（除了小丑）。宠物牌在计算伤害时算作1点，并且会为这次出牌添加自己花色的效果。例如，当你打出方片8和草花A时，两种花色的效果都会生效，并且以数值9生效：抽9张牌并且造成18点伤害。当红桃与方片的效果同时触发时，先触发红桃效果再触发方片效果。



宠物牌可以一次打出多张。但如果宠物牌与某个一同打出的牌花色相同，这种花色的技能只会触发一次。

## 连招

在阶段1，你可以选择不单独出牌，而是出若干张数值相同的牌，只要其数值总和不超过10。宠物牌不可以和这些牌一起打出，也不能用来和另一张宠物牌组成连招。所以玩家可以出1对2、3、4、5，3张2、3或者是4张2。当这样出牌时，所有出牌花色的能力都会以数值总和为数值来触发，并且造成数值总和的伤害。例如，一个玩家同时打出黑桃3、方片3与草花3，玩家们会抽9张牌，抵挡敌人9点攻击，并造成18点伤害。



## 归化敌人

手牌中的J视为10点，Q视作15点，K视作20点。这个数值在打出或者弃掉时都是如此。花色带来的效果与其他牌是相同的。

## 跳过

在阶段1时玩家可以选择跳过而不是出牌，选择跳过后，跳过2，3阶段，直接进入阶段4（承受伤害），如果除去当前玩家之外的所有玩家都在他们的最后一个回合选择跳过了，当前玩家不可以跳过。例如，三人游戏中，有2位玩家在他们的最后一回合选择跳过，那么当前玩家就不能跳过。

## 交流

玩家们不可以交流自己手牌的具体信息或者是暗示自己的手牌成分。不过，玩家之间可以交流一些显而易见的事实例如说自己的手牌数量。例如“我只有2张牌啦”或者是“酒馆牌堆里只有3张牌了！”是允许的，而“我有一张黑桃10”或者是“我希望有人马上打一张方片！”或者是“你出张红桃，我来负责给大家抽牌”或者是“放过那个敌人，让我来！”都是不允许的。

当小丑牌被打出之后，玩家之间的交流限制将会暂时改变。在下一个回合开始之前，玩家们可以笼统地表达自己想要成为下一个玩家的渴望或者恐惧。例如，你可以说“我有好牌”或者“我不想成为下一个出牌人”。玩家仍然不能交流自己手牌的具体内容。

# 游戏结束

当玩家击败所有国王，玩家胜利；当有一名玩家无法承受敌人的伤害时，或者是某玩家无法出牌或者跳过时，玩家失败。

# 单人游戏

当进行单人游戏时，规则将会有如下变化：

照常进行游戏设置，但将两张小丑放在一旁。你的手牌上限是8张。游戏流程照常，你连续进行回合。你可以将一张小丑翻面来使用如下能力：“弃掉所有手牌，然后抽8张牌 - 这不算作使用方片牌抽牌，所以不受到敌人免疫的限制。”你一局可以使用2次小丑的能力。翻面小丑牌不会取消当前敌人的免疫效果。你可以在 a)阶段1打出卡牌前或者是 b)阶段4受到伤害前使用小丑牌。

使用2次小丑获胜 = 弑君铜奖

使用1次小丑获胜 = 弑君银奖

使用0次小丑获胜 = 弑君金奖



深入了解这款游戏！



下载免费的'REGICIDE 伴侣'APP！