

REGICIDE



"Baljós korrupció terjedt el a négy királyságban, megfeketítve az egykor szeretett királyok, királynők, valamint az őket védelmezők szívét. Bátor kalandorokként együtt kell megtisztítanotok őket a sötétségtől, melyben segíségekre lesznek a bajnokok és az állati segítők."



A JÁTÉK CÉLJA

A Regicide egy kooperatív játék, melyben 2-4 játékos küzd közösen, hogy legyőzze a 12 ellenséget. A játékosok egymást követve játszanak ki kártyákat, hogy megtámadják az ellenségeket és megfelelő számú sebzéssel legyőzzék.

A játékosok akkor nyernek, ha az utolsó király is elesett. De vigyázz! Az ellenség is visszavág minden körben. A játékosok kártya eldobással jelzik az elszenvedett sebzést, és ha nem tudnak több kártyát eldobni, akkor veszítettek.

ELŐKÉSZÍTÉS

Keverd meg a 4 Királyt (K) és helyezd az asztalra képpel lefelé. Keverd meg a 4 Dámát (Q) és helyezd képpel lefele a Királyok tetejére. Keverd meg a Bubikat (J) és tedd képpel lefele a Dámák tetejére. Ezzel létrehozad a Kastély paklit.

Helyezd ezt a paklit az asztal közepére, és fordítsd fel a legfelső lapot, felfedve az első Bubit. Ő lesz az aktuális ellenfél.

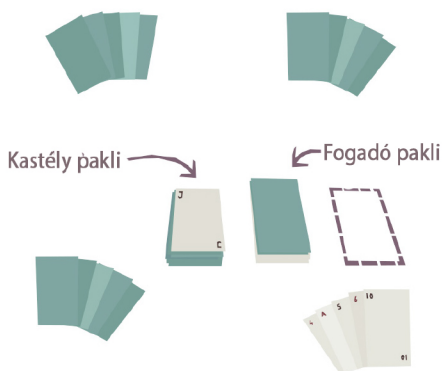
Keverd meg az összes számozott kártyát (2 - 10), a négy Állati segítőt (A) és a játékos számnak megfelelő (Lásd lent) Joker kártyával. Ez lesz a Fogadó pakli.

A Fogadó pakliból fognak a játékosok húzni és a játék során létrehozott közös dobópakliba helyezik az eldobott kártyákat.

Osszatok minden játékosnak annyi kártyát, hogy elérje a kézlimitet.

Játékosok száma	Joker	Kézlimit
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

Az a játékos kezd, aki legutoljára ölt királyt.



A JÁTÉK MENETE

A játékos a körében kijátszik egy kártyát, hogy sebzést okozzon az ellenségnek, megpróbálva legyőzni azt. A kártya értéke határozza meg a kiosztott sebzés mértékét, míg a színe speciális hatásokat érvényesít.

A játékosok nem beszélhetnek meg, hogy milyen kártya van a kezükbe. Természetesen a tanuló játék során tehetnek kivételt!

Minden kör 4 lépésből áll:

1. lépés - Kártya kijátszása
2. lépés - Képesség aktiválása
3. lépés - Sebzés kiosztása
4. lépés - Sérülés elszenvedése

1 LÉPÉS:
Az aktuális játékos kijátszik egy kártyát a kezéből, hogy megtámadja az ellenséget.



Az aktuális játékos képpel felfelé kijátszik egy kártyát maga elé. A rajta lévő szám meghatározza a sebzés értéket. Vagyis a kör 7-es 7 sebzést fog okozni.

2 LÉPÉS:
A kijátszott kártya képessége aktiválódik a kártya színe alapján.



A kártya kijátszásával aktiválódik egy képesség is, annak függvényében, hogy milyen a színe. A piros (káró és kör) kártyák hatása azonnal aktiválódik, míg a fekete (treff és pikk) hatásai csak később lépnek életbe.

♥ KÖR
Gyógyítás a dobópakliból: Az aktív játékos megkeveri a dobópaklit, leszámol belőle annyi kártyát, amennyi a kijátszott kártya támadó értéke, majd ezeket a Fogadó pakli aljára helyezi. A maradék kártyákat visszarakja az asztalra képpel felfelé, ezek továbbra is a dobópaklit képezik.

♦ KÁRÓ
Kártya húzás: Az aktív játékostól kezdve minden játékos húz egy kártyát, az óramutató járásával megegyező irányban, mindaddig, amíg annyi kártyát nem húznak, mint a kijátszott kártya értéke. Azok a játékosok, akik elérték a kézlimitüket nem húznak újabb kártyát. A játékosok kezében sosem lehet több kártya, mint a kézlimit.

♣ TREFF

Dupla sebzés: A 3. lépés a kijátszott treff kártyák dupla sebzést okoznak. Így például a treff 8-as 16 sebzést fog okozni.

♠ PIKK

Védelem a visszatámadás ellen: A 4. lépés során a játékosnak csökkenteni kell a sebzés mértékét a kijátszott kártya/kártyák értékével. A kijátszott pikk kártyák védelme összeadódik az adott ellenféllel szemben, vagyis a játékos által kijátszott kártya aktív marad más játékosok körében is, egészen addig, míg az ellenfelet le nem győzik.

3 LÉPÉS:
Sebzés kiosztása az ellenfélnek és legyőzési feltétel ellenőrzés



Ellenség	Támadási érték	Életerő
Bubik	10	20
Dámák	15	30
Királyok	20	40

A kijátszott kártya értékének megfelelően az ellenség elszenvedi a sebzést. A játékosok ellenőrzik, hogy az eddig összesen kiosztott sebzés megegyezik-e vagy meghaladja az ellenség életerejét.

Amennyiben igen, úgy az alábbi szerint járnak el:

(i) Eldobják az ellenség kártyát (amennyiben a sebzés értéke pontosan megegyezik az ellenség életerejével, úgy a Fogadó pakli tetejére kell rakni, képpel lefelé).

(ii) A játékosok eldobnak minden az ellenfél ellen kijátszott kártyát.

(iii) A Kastély pakli következő kártyája felfedésre kerül.

(iv) Az aktív játékos kihagyja a 4. lépést és egy új kört kezd az új ellenséggel szemben, kezdve az 1. lépéssel.

4 LÉPÉS:
Az ellenfél által okozott sérülés elszenvedése kártyák eldobásával



Amennyiben a játékos nem győzi le az ellenfelet, úgy a támadó értékének megfelelő sebzést kell elszenvednie. A támadó értéket csökkenteni kell a kijátszott Pikk kártyák értékével.

Az aktív játékosnak addig kell eldobnia kártyákat, amíg a kártyán szereplő értékek összege el nem éri, vagy meg nem haladja a támadó értéket. A kártyák eldobása egyesével történik, képpel felfele a dobópakliba. Az Állati segítők értéke 1, a Joker kártya értéke 0, a játék ezen szakaszában. Amennyiben a játékos nem tudja teljesíteni az eldobott kártyákkal a sérülés feltételeit, úgy meghal és a játékosok elveszítik a játékot. Ha a játékos kezében nem marad kártya, az még nem jelenti a játék végét.

A sérülések elszenvedése után a következő játékos (óramutató járásával megegyező irányban) köre jön az 1. lépéssel kezdve.

ÁLLATI SEGÍTŐK

Az első lépés során az Állati segítők önmagukban is kijátszhatóak, vagy egy másik kártyával párban (kivéve a Joker). Az állatok egyet adnak hozzá a támadó értékhez (és a hatások értékéhez), valamint a színük általi hatás is érvényesül. Például: A játékos a körében a káró 8-as kártyával egyszerre játssza ki a treff állat kártyát, így 9 kártya húzást (a káró miatt) és 18 sebzést (a treff miatt) tud érvényesíteni. Amennyiben a kör és káró hatás kerül egymás mellé, úgy mindig a kör általi gyógyítást kell először aktiválni és utána a kártyahúzást. Állat kártyát egy másik állatkártyával is ki lehet játszani. Ha a kijátszott kártya és az állat kártya színe azonos, úgy csak egyszer érvényesül a hatás.



KOMBÓZÁS

Az első lépésben egy kártya kijátszása helyett, a játékos dönthet úgy, hogy egy szettet játszik ki. A szett állhat 2, 3 vagy 4 azonos számú kártyából, mindaddig, amíg az összértéke nem haladja meg a 10-et. Állat kártyát nem lehet szettben kijátszani, vagy szetthez hozzáadni. Ezeket a kártyákat csak 1 darab kártyához lehet hozzáadni. Így az alábbi lehetőségek állnak a játékosok rendelkezésére: párban kijátszott 2, 3, 4, 5; három kijátszott 2, 3; négy kijátszott 2. Ebben a kijátszásban az összes szín hatása érvényesül a kártyák összértékének megfelelően. Például: káró 3-as, pikk 3-as és treff 3-as kijátszása esetén, a játékos húz 9 kártyát, 9-el csökkenti az ellenség támadó értékét, és 18 sebzést okoz. Amennyiben a kör és káró hatás kerül egymás mellé, úgy mindig a kör általi gyógyítást kell először aktiválni és utána a kártyahúzást.



AZ ELLENFÉL IMMUNITÁSA

Minden ellenfél immunis a saját színével megegyező hatásokkal szemben. Így egy káró bubi ellen kijátszott káró kártya nem fog kártyahúzást aktiválni. (A kijátszott kártya sebzése azonban megmarad). A Joker kártya kijátszásával semlegesíteni lehet az ellenfél immunitását.



JOKER KIJÁTSZÁSA

Az első fázisban a Joker önmagában kijátszható. A Joker kártya támadási értéke 0. A joker kártya ereje, hogy semlegesíti az ellenfél immunitását, így az ellene kijátszott azonos színű kártyák hatásai aktiválódnak. A Joker kijátszása után az aktív játékos kihagyja a 3. és 4. lépést, a játék folytatódik a következő játékosal, azonban a joker dönti el, hogy ki legyen az.



A Joker kijátszása után a kommunikációra vonatkozó megkötések módosulnak (lásd Kommunikáció). Mindaddig, amíg a következő játékos el nem kezdi a körét, a játékosok kifejtethetik vágyukat (vagy ellenérzetüket), hogy akarnak-e következők lenni. Így elmondhatják, hogy „jó kártyáim vannak” vagy „nem biztos, hogy az a jó, ha én következem”. A kezükben tartott kártyákat továbbra sem mutathatják meg, vagy árulhatják el bármilyen formában.

Amennyiben pikk Joker kerül kijátszásra egy pikk ellenféllel szemben, úgy a korábban kijátszott pikk kártyák is hozzáadódnak a védelemhez, azonban a treff Joker kijátszása nem duplázza be a korábban kijátszott treff kártyák értékét.

LEGYŐZÖTT ELLENFÉL FELHÚZÁSA

A kézben tartott bubi 10-et, a dáma 15-öt a király 20-at ér. Ezek az értékek érvényesek a támadóérték meghatározásánál, illetve a sérülés elszenvedésénél is. A színük hatása ugyanúgy érvényesül, mint más kártyánál.

PASSZOLÁS

Az első lépés során a játékos passzolhat kártya kijátszás helyett. A passzoláshoz egyszerűen be kell azt jelenti és a 4. lépésre (sérülés) kell ugrani, kihagyva a 2. és 3. lépést. A játékos nem passzolhat, ha minden előtte lévő játékos már passzolt az aktuális körében. Például három játékos esetén, ha két játékos egymás után passzolt, akkor a harmadik már nem passzolhat.

KOMMUNIKÁCIÓ

A játékosok nem árulhatnak el semmilyen információt a kezükben tartott kártyákról. Olyan információt megoszthatnak, ami publikus, például, hogy hány kártya van a kezükbe. Az alábbi kommunikációk megengedettek: „két kártyám van”, „már csak 3 kártya van a Fogadó pakliban”. Néhány példa a nem megengedett kommunikációra: „A treff 10-es nálam van”, „remélem valaki kijátszik egy kárót”, „ha te kijátszol egy kört, akkor én majd tudok kártyát húzítani” vagy „ne öld meg az ellenfelet, bízd csak rám”.

A Joker kijátszása után a kommunikációra vonatkozó megkötések módosulnak. Mindaddig, amíg a következő játékos el nem kezdi a körét, a játékosok kifejtethetik vágyukat (vagy ellenérzetüket), hogy akarnak-e következők lenni. Így elmondhatják, hogy „jó kártyáim vannak” vagy „nem biztos, hogy az a jó, ha én következem”. A kezükben tartott kártyákat továbbra sem mutathatják meg, vagy árulhatják el bármilyen formában.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha a játékosok legyőzik az utolsó királyt, így győzedelmeskednek, vagy veszítenek, meg egy játékos nem tud a sérülésnek megfelelően kártyát eldobni. A játékosok akkor is veszítenek, ha egy játékos nem tud kártyát kijátszani vagy passzolni a körében.

SOLO MÓD

Egy játékos esetén az alábbi változások szükségesek:
Az előkészületek a megszokott módon történnek, de a két jockert a játéktér mellé kell rakni. A játékos egyedül játszik 8 kártyával a kezében. A játék normál módon történik, minden körben végig megy az összes lépés. A félrerakott Joker kártyákat fel lehet használni az alábbi módon: „A játékos eldobja a kezét és felhúz 8 kártyát. Ez nem számít kártyahúzásnak, így az aktív káró ellenfél immunitása erre nincs hatással.” Mivel a játékos 2 Joker kártyával rendelkezik, így ezt játékonként kétszer teheti meg. Az így megfordított joker nem semlegesíti az ellenfél immunitását. A Joker képességét az első vagy a negyedik lépés előtt lehet érvényesíteni (sérülést megelőzően).

Bronz győzelem = 2 Joker felhasználása esetén
Ezüst győzelem = 1 Joker felhasználása esetén
Arany győzelem = 0 Joker felhasználása esetén