



(Versão BR: Sansão Oliveira)

Uma corrupção sinistra se espalhou pelos quatro grandes reinos, enegrecendo os corações de reis e rainhas amados e daqueles que os protegem. Como bravos aventureiros, vocês devem trabalhar juntos usando os poderes especiais de campeões e seus companheiros. Derrube os monarcas corrompidos, purgue-os de sua escuridão e adicione-os às suas linhas de batalha para que a vida possa ser trazida para a terra mais uma vez.

OBJETIVO

Regicide é um jogo cooperativo onde os jogadores trabalham juntos para derrotar 12 inimigos poderosos. Os jogadores se revezam jogando cartas na mesa para atacar o inimigo e uma vez que o total de dano causado seja suficiente, o inimigo é derrotado. Os jogadores vencem quando o último Rei é derrotado. Mas cuidado! A cada turno o inimigo contra-ataca. Os jogadores descartam as cartas para satisfazer o dano e, se não puderem descartar o suficiente, todos perdem!

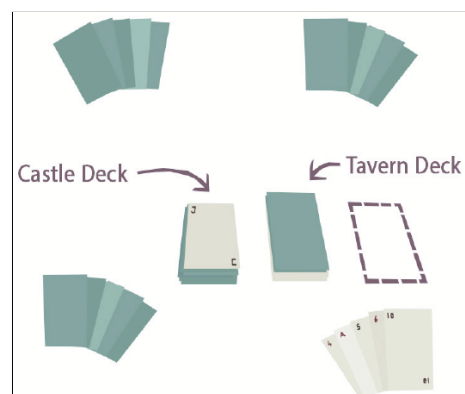
PREPARAÇÃO

Embaralhe os 4 Reis (K) e coloque-os virados para baixo em uma pilha na mesa. Embaralhe as 4 Rainhas (Q) e coloque-as viradas para baixo em cima da pilha de Reis. Embaralhe os 4 Valetes (J) e coloque-os virados para baixo em cima da pilha de Rainhas. Este é o baralho do Castelo.

Coloque o baralho do Castelo no centro da mesa e vire a carta do topo para revelar o primeiro Valete. Este se tornará o primeiro e o atual inimigo.

Embaralhe todas as cartas numeradas de 2 a 10 com os 4 Companheiros (Ás) e um número de Bobos da Corte (*) com base no número de jogadores (veja a tabela abaixo) para formar o baralho da Taverna.

O baralho da Taverna é onde as cartas são compradas. Durante o jogo, coloque quaisquer cartas descartadas em uma pilha de descarte compartilhada, viradas para cima, ao lado do baralho da Taverna. Distribua cartas para cada jogador até o limite máximo da mão, conforme a quantidade de jogadores, tabela abaixo:



Players	Jesters	Max. Hand Size
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

O jogador que mais recentemente cometeu regicídio será o primeiro.

COMO JOGAR

Na sua vez, o jogador jogará cartas de sua mão para causar dano ao inimigo atual para derrotá-lo. Os valores nas cartas determinam o dano, enquanto o naipe fornece um poder especial.

Cada turno tem quatro passos:

- *Passo 1 - Jogue uma carta ou se renda.*
- *Passo 2 - Ative o poder do naipe.*
- *Passo 3 - Cause dano ao inimigo e verifique.*
- *Passo 4 - Sofra dano do inimigo.*

PASSO 1

Jogue uma carta da mão para atacar o inimigo.

Jogue uma carta na sua frente. O número da carta determina o valor do ataque. Portanto, se um 7 de Copas for jogado, o valor do ataque é 7. Em vez de jogar uma carta, o jogador pode optar por ceder e passar a vez (consulte Ceder).



PASSO 2

Ative o poder do naipe da carta jogada.



Jogar uma carta para causar dano ao inimigo também concede um poder associado ao naipe daquela carta. Os poderes dos naipes vermelhos são resolvidos imediatamente, os poderes dos naipes pretos serão ativados em etapas posteriores.

♥ Copas

Curar: Embaralhe a pilha de descarte e pegue aleatoriamente um número de cartas viradas para baixo igual ao valor do ataque jogado. Coloque-os sob o baralho da Taverna, em seguida, devolva a pilha de descarte para a mesa, virada para cima.

♦ Ouros

Convocar: O jogador atual compra uma carta. Os outros jogadores seguem no sentido horário, comprando uma carta de cada vez até que um número de cartas igual ao valor de ataque jogado seja comprado. Os jogadores que atingiram o tamanho máximo da mão são pulados. Os jogadores nunca podem comprar cartas acima do tamanho máximo da mão. Não há penalidade por não haver cartas no baralho da Taverna.

♣ Paus

Dano dobrado: Durante o PASSO 3, o dano causado com o naipe de PAUS conta o dobro. Por exemplo, o 8 de Paus causa 16 de dano.

♠ Espadas

Escudo: Durante o PASSO 4, reduza o valor de ataque do inimigo atual pelo valor de ataque jogado com o naipe de ESPADAS. Os efeitos do Escudo são acumulativos para todas as cartas de ESPADAS jogadas contra este inimigo por qualquer jogador e permanecem em vigor até que o inimigo seja derrotado.

Os poderes dos naipes são obrigatórios e não podem ser ignorados.

PASSO 3

Cause dano e verifique se o inimigo foi derrotado

O dano é causado ao inimigo igual ao valor de ataque da carta jogada agora. Verifique se o dano total causado por todos os jogadores até agora é igual ou maior que a vida do inimigo. Por exemplo, se você

enfrentar um Valete e causar 9 de dano, então, se outro jogador causar 12 de dano no turno seguinte, o dano total atualmente causado seria 21, então o inimigo será derrotado.

Se o inimigo for derrotado, faça o seguinte:

- Coloque o inimigo na pilha de descarte. Se os jogadores causarem dano exatamente igual à saúde do inimigo, coloque-o virado para baixo no topo do baralho da Taverna.
- Coloque todas as cartas jogadas pelos jogadores na pilha de descarte.
- Revele a próxima carta do baralho do Castelo virando para cima.
- O jogador que acabou de derrotar o inimigo deve pular o PASSO 4 e começa um novo turno contra o inimigo recém revelado, começando no PASSO 1.



Enemy	Attack	Health
Jack	10	20
Queen	15	30
King	20	40

PASSO 4

Sofra dano do inimigo descartando cartas.

Se não for derrotado, o inimigo ataca o jogador atual causando dano igual ao valor de ataque daquele inimigo. Lembre-se de reduzir o valor de ataque do inimigo pelo valor total de Espadas que os jogadores já jogaram contra o inimigo.



O jogador atual deve descartar cartas de sua mão com um valor total pelo menos igual ao valor de ataque do inimigo. Descarte as cartas uma de cada vez, viradas para cima na pilha de descarte. Companheiros (Ás) têm um valor 1 e o Bobo da Corte valor 0 quando descartados para cobrir danos. Se o jogador não puder descartar cartas suficientes para satisfazer o dano, ele morre e todos os jogadores perdem o jogo. Não tem problema ficar com a mão vazia.

Após sofrer dano, o próximo jogador no sentido horário começa seu turno, no PASSO 1.

COMPANHEIROS

No PASSO 1, os Companheiros podem ser jogados sozinhos, mas também podem ser combinados com uma outra carta (exceto com o Bobo da Corte). Companheiros contam como 1 para o total de ataque e seu poder de naipe também é aplicado. Por exemplo, ao jogar o 8 de OUROS com o Companheiro de PAUS o valor do ataque é 9 e os efeitos de ambos os poderes são aplicados com o valor 9: 9 cartas são compradas e 18 de dano são causados. Sempre que um poder de COPAS e um poder de OUROS forem resolvidos juntos, resolva a Cura antes de Convocar. Companheiros também podem ser combinados com outro Companheiro. Se você jogar um Companheiro com outra carta do mesmo naipe, você aplica o poder do naipe apenas uma vez.



COMBOS

No PASSO 1, em vez de jogar uma única carta, os jogadores podem combinar cartas em conjuntos de 2, 3 ou 4 do mesmo número, desde que o total combinado das cartas jogadas seja igual ou menor que 10.



Companheiros não podem ser adicionados a um combo ou jogados como um combo por conta própria; eles só podem ser emparelhados com uma outra carta (que pode ser outro Companheiro). Assim, os jogadores podem jogar um par de 2s, 3s, 4s ou 5s, uma trinca de 2s e 3s, ou quadra de 2s. Quando essas cartas são jogadas juntas, todos os poderes do naipe são resolvidos no valor total do ataque. Por exemplo, se um jogador jogar o 3 de Ouros, Espadas e Paus juntos, os jogadores comprarão 9 cartas, reduzirão o valor de ataque do inimigo em 9 e causarão 18 de dano. Sempre que um poder de Copas e um poder de Ouros forem resolvidos juntos, resolva a Cura e depois Convocar.

IMUNIDADE DO INIMIGO

Cada inimigo é imune aos poderes do naipe das cartas jogadas contra eles que correspondam ao seu próprio naipe. Por exemplo, os jogadores não Curam quando um OUROS é jogado contra o Valete de Ouros (no entanto, o valor ainda é adicionado ao total de dano). O Bobo da Corte pode ser jogado para cancelar a imunidade de um inimigo.



Imunidade ao poder do naipe do inimigo
(Espadas não bloqueiam o dano contra Vaite de Espadas)

JOGANDO O BOBO DA CORTE

No PASSO 1, ao jogar uma carta, o Bobo da Corte pode ser jogado (sempre sozinho).

O Bobo da Corte tem um valor de ataque de 0. O poder do Bobo da Corte é anular a imunidade do inimigo, o que significa que os poderes do naipe de cartas com o mesmo naipe do inimigo agora terão efeito quando jogados. Depois de jogar o Bobo da Corte, pule os passos 3 e 4 então, em vez de jogar passando para o próximo jogador, o jogador do Bobo da Corte escolhe qualquer jogador para ir em seguida.



Depois de jogar o Bobo da Corte, as restrições normais na comunicação dos jogadores (consulte Comunicação) são alteradas temporariamente. Até que o próximo jogador comece seu turno, os jogadores podem expressar seu desejo (ou relutância) em seguir em frente de uma maneira geral. Por exemplo, você pode dizer “Eu tenho uma boa jogada” ou “Prefiro não ir em seguida”. Você ainda não pode revelar o conteúdo de sua mão.

Se o Bobo da Corte for jogado contra um inimigo de ESPADAS, as ESPADAS jogadas antes do Bobo da Corte agora reduzem o valor de ataque do inimigo, no entanto, os PAUS jogados antes do Bobo da Corte contra um inimigo de PAUS não contarão para o dobro.

CONVOCAR UM INIMIGO DERROTADO

Valetes na mão contam como 10, Rainhas na mão contam como 15 e Reis na mão contam como 20. Esses valores são aplicados ao jogá-los como uma carta de ataque ou descartá-los da mão para sofrer danos. O poder do naipe é aplicado normalmente quando jogado.

CEDER

Durante o PASSO 1, pode ser benéfico ceder, passa a vez, e não jogar uma carta. Para ceder, basta dizer “Ceder” e passar diretamente para a Etapa 4 (Sofrer dano do inimigo), pulando as Etapas 2 e 3. Um jogador não pode ceder se todos os outros jogadores tiverem cedido em seu último turno. Por exemplo, em um jogo de três jogadores, se dois jogadores cederam seguidos, o terceiro jogador pode não ceder.

COMUNICAÇÃO

Os jogadores não podem comunicar aos outros jogadores qualquer informação que possa revelar ou sugerir o conteúdo da sua mão. Eles podem, no entanto, lembrar outros jogadores de qualquer informação pública, como quantas cartas eles têm na mão. Alguns exemplos de comunicação permitida são: “Tenho duas cartas na mão” ou “Só temos 3 cartas no baralho da Taverna!”. Alguns exemplos de comunicação proibida são: “Tenho 10 de paus” ou “Espero que alguém jogue um ouros em breve!” ou “Se você jogar uma carta de copas, provavelmente pode nos ajudar a obter algumas cartas na mão” ou “Não mate esse inimigo, deixe-o para mim!”

Depois que um Bobo da Corte é jogado, as restrições normais na comunicação do jogador são alteradas temporariamente. Até que o próximo jogador comece seu turno, os jogadores podem expressar seu desejo (ou relutância) em seguir em frente de uma maneira geral. Por exemplo, você pode dizer “Eu tenho uma boa jogada” ou “Prefiro não ir em seguida”. Você ainda não pode revelar o conteúdo de sua mão.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando os jogadores vencem ao derrotar o último Rei ou quando os jogadores perdem porque um jogador não consegue satisfazer o dano causado por um inimigo. Os jogadores também perdem se algum jogador não conseguir jogar uma carta ou ceder no seu turno.

JOGO SOLO

Ao jogar com apenas 1 jogador, observe as seguintes mudanças nas regras:

Prepare o jogo como de costume, mas coloque os dois Bobos da Corte ao lado. Você joga com uma única mão limitada a 8 cartas. Jogue normalmente, jogando cada turno um após o outro. Um Bobo da Corte pode ser virado para ativar o seguinte poder: Descarte sua mão e recarregue para 8 cartas - isso não conta como compra para fins de imunidade contra inimigos de OUROS. Como você tem dois Bobos da Corte, isso pode ser feito duas vezes por jogo. Virar os Bobos da Corte dessa maneira não cancela a imunidade do inimigo. Você tem permissão para usar o poder Bobo da Corte: a) no início do PASSO 1 antes de jogar uma carta ou; b) no início do PASSO 4 antes de sofrer dano.

Vitória tendo usado 2 Bobos da Corte = Vitória nível Bronze.

Vitória tendo usado 1 Bobo da Corte = Vitória nível Prata.

Vitória sem usar Bobo da Corte = Vitória nível Ouro.