R E G I C I D E

Jeu de cartes coopératif pour 1 à 4 joueurs de 10 ans et plus

BUT DU JEU

Les joueurs font équipe pour affronter 12 puissants ennemis. Tour à tour ils jouent des cartes sur la table afin d'attaquer l'ennemi jusqu'à lui infliger assez de dégâts pour le vaincre.
Ils gagnent lorsque le dernier Roi est vaincu. Mais à chaque tour l'ennemi contre-attaque.
Les joueurs défaussent des cartes pour assumer les dégâts, et si ils ne peuvent pas le faire, l'équipe a perdu !

MISE EN PLACE

- Constituez le **Château** :
  Mélangez les 4 Rois, placez-les en pile face cachée sur la table.
  Mélangez les 4 Dames, placez-les en pile face cachée sur les Rois.
  Mélangez les 4 Valets, placez-les en pile face cachée sur les Dames.
  Cette pile constitue la pile d'ennemis à affronter. Placez-la au centre de la table et révélez la première carte du dessus (un Valet). Ce sera le premier ennemi.
- Constituez la **Taverne** :
  Mélangez ensemble toutes les cartes numérotées de 2 à 10 et les 4 Animaux de Compagnie, avec un nombre de Jokers dépendant du nombre de joueurs (voir plus bas).
  C'est depuis la Taverne que les joueurs piochent et distribuent.
- Pendant la partie, toutes les cartes défaussées constitueront une pile de **défausse** face visible placée près de la Taverne.
- Distribuez des cartes aux joueurs jusqu'à ce que chacun ait une **main** complète.
  Elle dépend du nombre de joueurs, et on ne peut jamais dépasser son nombre maximum :

4 joueurs	**5** cartes	**2** Jokers
3 joueurs	**6** cartes	**1** Joker
2 joueurs	**7** cartes	**0** Joker
1 joueur	**8** cartes	**2** Jokers à part (voir Solo)

- Le joueur qui a le plus récemment commit un régicide commence.

COMMENT JOUER

À son tour, un joueur joue une carte de sa main pour attaquer l'ennemi dans le but de le vaincre.

- La **valeur** des cartes détermine les **dégâts**
- La **couleur** détermine un **pouvoir** spécial

Les joueurs ne peuvent pas communiquer à propos des cartes qu'ils ont en main.

Mais si ils souhaitent jouer une partie plus facile, ils sont libres de le faire !

TOUR DE JEU

Un tour se déroule en 4 étapes :

Étape 1 - **Jouer** une carte (ou passer)

Étape 2 - **Activer** le pouvoir de sa couleur

Étape 3 - **Infliger** les dégâts (et vérifiez si l'ennemi est vaincu)

Étape 4 - **Subir** l'attaque ennemie en défaussant des cartes

Étape 1 : Jouer une carte de sa main (ou passer)

Posez-la devant vous sur la table. La **valeur** de la carte détermine la valeur de l'attaque *(par exemple, un 7 de Cœur infligera 7 dégâts)*.

PASSER : voir plus bas.

Étape 2 : Activer le pouvoir de la couleur de la carte

Une attaque est toujours associée à un **pouvoir** relatif à la couleur de la carte jouée.
*Les pouvoirs de couleur **rouge** sont immédiats, les pouvoirs de couleur **noire** prennent effet dans les étapes suivantes.*

♥ CŒUR - Régénère la pioche

Mélangez la défausse face cachée et piochez un nombre de cartes égal à la valeur de la carte Cœur jouée. Placez-les cartes piochées sous la pile Taverne sans les regarder, puis replacez la défausse face visible sur la table.

♦ CARREAU - Piochez des cartes à la Taverne

Le joueur pioche une carte, puis dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur pioche une carte jusqu'à atteindre la valeur de la carte Carreau jouée. Un joueur qui atteint le nombre maximum de sa main ne pioche pas, le joueur suivant pioche à sa place.
La pioche peut être vide avant ou pendant la résolution du pouvoir.

♣ TRÈFLE - Double les dégâts

Pendant l'étape 3, les dégâts d'une attaque infligée par une carte Trèfle comptent double.
Par exemple, un 8 de Trèfle attaque à hauteur de 16.

♠ PIQUE - Protège de l'attaque ennemie

Pendant l'étape 4, diminue la valeur d'attaque de l'ennemi d'une valeur égale à celle de l'attaque que vous effectuez. L'effet de protection de ce bouclier est permanent et cumulable : tous les Piques joués contre l'ennemi actuel restent actifs pour tous les joueurs, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Étape 3 : Infliger les dégâts et vérifier si l'ennemi est vaincu

VALETS :	Vie **20** - Attaque **10**
DAMES :	Vie **30** - Attaque **15**
ROIS :	Vie **40** - Attaque **20**

La valeur de l'attaque est infligée à l'ennemi. Les dégâts sont permanents entre les tours.

Dès qu'une attaque égale ou dépasse les points de vie actuels de l'ennemi, celui-ci est vaincu. Dans ce cas, procédez comme suit :

1. **Retirez** l'ennemi. Si les joueurs ont :
   - dépassé ses points de vie, défaussez-le face visible sur le dessus de la **défausse**.
   - strictement égalé ses points de vie, placez-le face cachée sur le dessus de la **Taverne**.
2. **Défaussez** toutes les cartes jouées contre l'ennemi.
3. **Dévoilez** la prochaine carte du dessus de la pile Château.
4. Le joueur actif saute l'étape 4 et **il commence le nouveau tour** contre l'ennemi dévoilé *(depuis l'étape 1)*.

Étape 4 : Subir l'attaque de l'ennemi en défaussant des cartes

Si l'ennemi n'est pas vaincu, il attaque le joueur actif, et lui inflige une valeur de dégâts égale à sa valeur d'attaque. Si des boucliers *(Piques)* sont déployés sur la table, son attaque est réduite de la valeur totale des boucliers de tous les joueurs.

Le joueur actif doit défausser des cartes de sa main afin que leur valeur totale égale ou dépasse la valeur de l'attaque ennemie. Défaussez les cartes une par une, face visible sur la défausse.
Il est possible d'avoir une main vide suite à la résolution de cette étape.

- Si le joueur ne peut pas défausser assez de cartes pour assumer la totalité de la valeur requise, il est vaincu et toute l'équipe a perdu.
- Si le joueur n'est pas vaincu, **le joueur suivant commence un nouveau tour** depuis l'étape 1.

Défaussés, les Animaux de Compagnie ont une valeur de 1 et les Jokers ont une valeur de 0.

ENNEMIS

	VALETS	DAMES	ROIS
Points de vie :	**20**	**30**	**40**
Points d'attaque :	**10**	**15**	**20**

IMMUNITÉ : Chaque ennemi est immunisé contre le **pouvoir** de sa propre couleur.
Le pouvoir d'une carte de même couleur que l'ennemi ne peut donc pas être appliqué, mais l'attaque à bien lieu.
Par exemple, les joueurs ne piocheront pas si une carte Carreau est jouée contre un Valet de Carreau. De la même manière, un bouclier ne peut pas prendre effet face à un ennemi de Pique.

Cependant, un Joker peut être joué pour annuler l'immunité d'un ennemi.

LE JOKER

À l'étape 1, vous pouvez jouer un Joker *(seul)*.

Le Joker a une **valeur** de **0**. Son pouvoir est d'**annuler l'immunité** de l'ennemi.
Une fois le Joker joué, les pouvoirs relatifs à la couleur de l'ennemi pourront à présent être activés en jouant une carte.

- Après avoir joué un Joker, le joueur actif saute directement les étapes 3 et 4 de son tour, et il **détermine le joueur suivant**.

Les joueurs ne peuvent jamais communiquer à propos leurs cartes en main, mais ils peuvent à ce moment là exprimer leur souhait (ou réticence) d'être choisi.

Si le Joker est joué contre un ennemi de Pique, les cartes Pique jouées précédemment prennent effet immédiatement pour le reste du combat contre lui.
Cependant, contre un ennemi de Trèfle, les cartes Trèfle jouées précédemment ne comptent pas double (leur attaque ayant déjà eu lieu).

ANIMAUX DE COMPAGNIE

Pendant l'étape 1, un Animal de Compagnie peut être joué seul, mais peut aussi être joué **avec** une autre carte *(Joker exclu)*.

Un Animal de Compagnie a une **valeur** de **1**. Cette valeur **s'ajoute** à la valeur totale de l'attaque, tout comme le **pouvoir** de sa couleur.
Par exemple, en jouant un 8 de Carreau avec l'Animal de Trèfle, la valeur de l'attaque de base est de 9, et les pouvoirs sont tous les deux appliqués : 9 cartes sont piochées par l'équipe, et la valeur finale de l'attaque est de 18.

La carte que l'Animal accompagne peut être un autre Animal de Compagnie.
À tout moment lorsque les pouvoirs de Cœur et de Carreau sont déployés ensemble, résolvez le Cœur (remplissage de la pioche) avant de piocher grâce au Carreau.

<u>Note</u> : lorsque deux pouvoirs similaires sont joués ensemble, l'effet n'est appliqué qu'une seule fois.

COMBOS

Pendant l'étape 1, au lieu de jouer une seule carte, les joueurs peuvent jouer une **combinaison** de **2**, **3** ou **4 cartes** de même valeur *(Animaux de Compagnie exclus)*.
La valeur de l'ensemble doit être de 10 ou moins, ce qui permet les combinaisons suivantes :

- une **paire** de **2**, **3**, **4** ou **5**
- un **triple** de **2** ou **3**
- un **quadruple** de **2**

Quand ces cartes sont jouées ensemble, la valeur de l'**attaque** et les **pouvoirs** sont déterminés ensuite par **le total** de la combinaison.
Par exemple, pour un triple de 3 avec Carreau, Pique et Trèfle, les joueurs piochent 9 cartes, l'attaque ennemie est réduite de 9 points, et l'attaque du joueur est de 18 points.

<u>Note</u> : lorsque deux pouvoirs similaires sont joués ensemble, l'effet n'est appliqué qu'une seule fois.

PIOCHER UN ENNEMI VAINCU

En main, les **Valets** valent **10**, les **Dames 15**, et les **Rois 20**.
Ces valeurs sont appliquées pour attaquer comme pour défausser suite à une attaque ennemie. Le pouvoir de leur couleur est appliqué comme pour les autres cartes.

PASSER

Au début de l'étape 1, il peut être plus judicieux de passer son tour au lieu de jouer une carte. Annoncez que vous passez et allez **directement à l'étape 4** : vous n'attaquez pas mais l'ennemi réalise son attaque contre vous.

Tous les joueurs ne peuvent pas passer consécutivement.

FIN DE PARTIE

- **VICTOIRE** remportée par tous les joueurs une fois le dernier Roi vaincu.
- **DÉFAITE** de tous les joueurs dès qu'un joueur ne peut pas assumer la totalité des dégâts d'une attaque ennemie.

SOLO

Réalisez la mise en place de base, mais placez les **2 Jokers** à part sur la table, face visible.
Votre **main** complète est de 8 cartes *(maximum)*.
Jouez selon les règles de base, avec cette exception concernant le pouvoir du Joker :

Un **Joker** peut être retourné pour défausser toute votre main et piocher 8 cartes à la Taverne.
Ceci n'est pas relatif au pouvoir du Carreau, et peut donc être utilisé face à un ennemi de Carreau.
Utiliser un Joker n'annule pas l'immunité de l'ennemi.

Vous pouvez réaliser cette action 1 fois par Joker, et donc 2 fois par partie :

- au début de **l'étape 1** avant de jouer une carte
- au début de **l'étape 4** avant de subir les dégâts

Gagnez en ayant utilisé les 2 Jokers pour remporter une **VICTOIRE DE BRONZE**.

Gagnez en ayant utilisé seulement 1 Joker et décrochez une **VICTOIRE D'ARGENT**.

Triomphez sans avoir utilisé de Joker pour obtenir l'insaisissable **VICTOIRE D'OR** !

CRÉDITS

Un jeu de **Paul Abrahams**, **Luke Badger** et **Andy Richdale**.

Illustrations : **Sketchgoblin**.

Traduction FR non officielle : YoGli