



REGICIDE



LIVRET DE RÈGLES

FR

BUT DU JEU

Régicide est un jeu coopératif dans lequel **les joueurs unissent leurs forces pour vaincre 12 puissants ennemis** : 4 Valets, 4 Dames et 4 Rois. Chaque ennemi est combattu l'un à la suite de l'autre. Chacun leur tour, les joueurs jouent des cartes de leur main pour attaquer l'ennemi commun : s'il a subi suffisamment de dégâts, il est vaincu, et un nouvel ennemi apparaît. **Les joueurs remportent la partie lorsque le dernier Roi est vaincu.** Mais prenez garde ! Si votre attaque n'est pas fatale, l'ennemi riposte. Les joueurs doivent alors défausser des cartes pour encaisser les dégâts reçus et s'ils ne peuvent pas en défausser suffisamment, le groupe perd la partie !



MISE EN PLACE

Mélangez les 4 Rois (K) et placez-les, face cachée, en une pile au centre de la table. Mélangez les 4 Dames (Q) et placez-les, face cachée, sur les Rois. Mélangez les 4 Valets (J) et placez-les, face cachée, sur les Dames. La pile ainsi formée est appelée le **paquet Château**.

Piochez la première carte et placez-la, face visible, à côté du paquet Château pour révéler votre premier ennemi. Il s'agira forcément d'un Valet.

Prenez les cartes allant de l'As (A) jusqu'au 10 et, en fonction du nombre de joueurs (voir le tableau ci-contre), ajoutez le nombre indiqué de Jokers. Mélangez les cartes pour former le **paquet Taverne**. Au cours de la partie, c'est dans ce paquet que les joueurs piocheront leurs cartes. Les cartes défaussées, elles, seront mises dans la **Défausse**. Celle-ci sera placée à proximité du paquet Taverne.

Une fois le paquet Taverne constitué, distribuez à chaque joueur le nombre de cartes indiqué par le tableau. Cette distribution initiale correspond également au nombre de **cartes maximum** qu'un joueur peut avoir en main. Par exemple, à 3 joueurs, un joueur ne pourra jamais avoir plus de 6 cartes en main.

Joueurs	Jokers	Cartes distribuées
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

Une fois vos cartes en main, vous êtes prêts à jouer. Le joueur ayant commis un régicide le plus récemment joue en premier.

DÉROULEMENT

À votre tour, jouez des cartes de votre main afin d'infliger des dégâts à l'ennemi actuel, et tenter ainsi de le vaincre. La **valeur** d'une carte indique les dégâts qu'elle inflige. Sa **couleur** confère un pouvoir spécial.

Chaque tour de jeu se divise en quatre étapes :

1 - Jouer une carte (ou passer)

2 - Activer le pouvoir de la carte

3 - Infliger des dégâts à l'ennemi

4 - Subir des dégâts de l'ennemi (s'il n'est pas vaincu)

ÉTAPE 1

Jouer une carte (ou passer)

Jouez une carte de votre main **en la plaçant devant vous**. La valeur de cette carte détermine la puissance de votre attaque. Par exemple, si vous jouez un 7 de Cœur, la puissance de votre attaque est de 7.

Au lieu de jouer une carte, un joueur peut choisir de passer (voir *Passer*, page 10).

ÉTAPE 2

Activer le pouvoir de la carte

En plus d'infliger des dégâts à l'ennemi, jouer une carte vous octroie également un pouvoir spécifique à sa couleur. Les pouvoirs de couleur rouge sont résolus immédiatement. Les pouvoirs de couleur noire sont résolus ultérieurement. Appliquer un pouvoir est obligatoire.

CŒUR

Soigner les blessés : après avoir mélangé la **Défausse**, récupérez aléatoirement, face cachée, autant de cartes que la valeur de la carte jouée. Par exemple, si vous jouez un 3 de Cœur, récupérez 3 cartes de la Défausse. Placez ensuite les cartes récupérées, sans les consulter, **en dessous du paquet Taverne** : les combattants sont de nouveau sur pied et pourront rejoindre la bataille si vous les piochez à nouveau. Remettez enfin la Défausse sur la table, face visible.

CARREAU

Recruter des combattants : en commençant par vous, puis en tournant dans le sens horaire, chaque joueur pioche à tour de rôle une carte **du paquet Taverne**, jusqu'à ce que le nombre de cartes piochées soit égal à la valeur de la carte jouée. Par exemple, si vous jouez un 5 de Carreau, les joueurs piochent un total de 5 cartes, au maximum (si un joueur a déjà atteint sa limite de cartes, il ne pioche pas ; si tous les joueurs ont atteint cette limite, votre groupe arrête immédiatement de piocher). Il n'y a pas de pénalité à jouer une carte Carreau alors que le paquet Taverne est vide (si ce n'est celle de jouer une carte Carreau « pour rien »).

TRÈFLE

Doubler les dégâts : lors de l'étape 3, les dégâts infligés compteront double. Par exemple, si vous jouez un 8 de Trèfle, la carte infligera 16 dégâts au lieu de 8.

PIQUE

Dresser un bouclier : lors de l'étape 4, la valeur de la carte réduira d'autant la valeur d'attaque de l'ennemi. Par exemple, si vous jouez un 7 de Pique, l'attaque de l'ennemi diminuera de 7. L'effet des boucliers dure jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu : il profite à tous les joueurs et se cumule. Comme toutes les autres couleurs, les cartes Pique infligent des dégâts à l'ennemi lors de l'étape 3.

ÉTAPE 3

Infliger des dégâts à l'ennemi

Ennemi	Points de vie +	Attaque ✂
Valet	20	10
Dame	30	15
Roi	40	20

Infligez autant de dégâts à l'ennemi que la valeur de la carte jouée. Vérifiez ensuite si le total des dégâts infligés par tous les joueurs jusqu'à présent est égal ou supérieur aux points de vie de l'ennemi. Par exemple, si les joueurs ont précédemment infligé un total de 12 dégâts au Valet se dressant face à vous, et qu'à votre tour, vous lui en infligez 9, le Valet est vaincu : les 21 dégâts infligés dépassent les 20 points de vie du Valet.

Utilisez les compteurs Attaque et Points de vie inclus dans la boîte, ou le mode Compagnon de l'application gratuite Régicide, pour suivre plus facilement votre avancée.

Lorsqu'un ennemi est vaincu, ignorez l'étape 4 (vous ne subissez pas de dégâts, puisque vous avez vaincu votre ennemi). À la place, procédez comme suit :

- Si les dégâts infligés **dépassent** les points de vie de l'ennemi, placez l'ennemi dans la **Défausse**. Si les dégâts infligés **atteignent** exactement ses points de vie, vous réalisez une exécution parfaite : placez la carte face cachée **directement sur le dessus du paquet Taverne**.
- **Placez dans la Défausse toutes les cartes jouées** contre l'ennemi vaincu.
- Révélez la carte suivante du **paquet Château** pour découvrir votre nouvel ennemi.
- Le joueur ayant vaincu le précédent ennemi joue immédiatement un nouveau tour contre le nouvel ennemi, en commençant par l'étape 1.

ÉTAPE 4

Subir des dégâts de l'ennemi

Si l'ennemi n'est pas vaincu, **il vous attaque** et vous inflige autant de dégâts que sa valeur d'attaque (moins la valeur des boucliers potentiellement joués grâce à vos cartes Pique).

Les blessures infligées forcent le joueur actuel à **défausser** une ou plusieurs cartes de sa main afin d'au moins égaler la valeur d'attaque de l'ennemi. Sacrifiez vos cartes une par une, face visible, en les plaçant dans la **Défausse**. Les As ont une valeur de 1 et les Jokers une valeur de 0.

Si vous ne pouvez pas vous défausser de suffisamment de cartes pour endurer les dégâts, vous mourez et **tous les joueurs perdent la partie**. Ne plus avoir de cartes en main après avoir enduré l'intégralité des dégâts infligés par l'ennemi ne vous fait pas perdre la partie.

Après avoir subi des dégâts, votre tour se termine. C'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire. Il joue son tour en commençant par l'étape 1.



AS

Lors de l'étape 1, lorsque vous jouez une carte autre qu'un Joker, vous pouvez **associer cette carte à un As**. Les As non seulement ajoutent 1 à votre total d'attaque, mais vous octroient en plus **un deuxième pouvoir de couleur**. Par exemple, si vous jouez durant le même tour le 8 de Carreau et l'As de Trèfle, votre valeur d'attaque passe à 9, et les effets des deux pouvoirs sont appliqués à ce résultat : votre groupe pioche un total de 9 cartes et vous infligez 18 dégâts à l'ennemi.

Si un Cœur et un Carreau sont joués ensemble, résolvez le pouvoir du Cœur avant celui du Carreau. Si vous jouez deux cartes de la même couleur, vous n'appliquez qu'une seule fois le pouvoir de cette couleur.

Un As peut être joué seul. Un As peut également être associé à un autre As.

COMBOS

Lors de l'étape 1, au lieu de jouer une seule carte (associée ou non à un As), vous pouvez à la place **jouer plusieurs cartes de même valeur**, à condition que le total des cartes jouées soit inférieur ou égal à 10. Vous pouvez donc jouer par exemple une paire de 5, un brelan de 3 ou un carré de 2.

Il n'est pas possible d'associer un combo à un As. Il n'est pas non plus possible de jouer un brelan ou un carré d'As (il reste cependant possible d'associer un As joué seul à un autre As, comme vu précédemment).

Lorsqu'un combo est joué, **tous les pouvoirs des cartes jouées sont résolus**, en tenant compte de la valeur d'attaque totale. Par exemple, si vous jouez en même temps le 2 de Carreau, le 2 de Pique et le 2 de Trèfle, votre groupe pioche un total de 6 cartes, la valeur d'attaque de l'ennemi est réduite de 6 et vous infligez 12 dégâts à l'ennemi. Si un Cœur et un Carreau sont joués ensemble, résolvez le pouvoir du Cœur avant celui du Carreau.

IMMUNITÉ DE L'ENNEMI

Chaque ennemi annule le pouvoir des cartes de sa couleur. Par exemple, contre un Valet de Carreau, les joueurs ne piochent pas de cartes lorsqu'ils jouent une carte Carreau. Seul le pouvoir est annulé : une carte inflige toujours des dégâts à l'ennemi.

JOUER UN JOKER

Lors de l'étape 1, vous pouvez jouer un Joker pour **lever l'immunité de l'ennemi**. Une fois le Joker joué, le pouvoir de toutes les prochaines cartes jouées sera donc appliqué, même si la couleur de la carte correspond à celle de l'ennemi.

Par ailleurs, si un Joker est joué contre un ennemi Pique, les Piques joués avant le Joker prennent également effet et réduisent désormais la valeur d'attaque de l'ennemi. En revanche, contre un ennemi Trèfle, les Trèfles joués avant le Joker ne comptent pas double.

Le Joker doit être joué seul. Sa valeur d'attaque est de 0. Face au Joker, l'ennemi ne riposte pas, et vous ne subissez aucun dégât.

Après avoir joué un Joker, désignez le joueur de votre choix. Celui-ci devient le nouveau joueur.

PIOCHER UN ENNEMI VAINCU

Une fois dans votre main, les Valets, les Dames et les Rois valent respectivement 10, 15 et 20. Ces valeurs sont utilisées lorsque vous attaquez un ennemi ou que vous encaissez des dégâts. Appliquez normalement le pouvoir de ces cartes lorsque vous les jouez.

PASSER

Lors de l'étape 1, il est parfois préférable de passer plutôt que de jouer une carte. Pour passer, il suffit de dire « Je passe » : vous ignorez alors les étapes 2 et 3, **mais devez effectuer l'étape 4 et subir des dégâts de l'ennemi.**

Un joueur ne peut pas passer si tous les autres joueurs viennent de passer avant lui.

COMMUNICATION

Les joueurs ne peuvent partager aucune information susceptible de révéler, ni même de suggérer le contenu de leur main. Des phrases telles que « J'ai un 10 de Trèfle », « J'espère que quelqu'un va bientôt jouer un Carreau » ou « Ne tue pas cet ennemi, laisse-le-moi ! » sont formellement interdites.

Ils peuvent cependant rappeler aux autres joueurs n'importe quelle information publique. Ils peuvent par exemple dire : « J'ai deux cartes en main » ou « Il ne reste plus que 3 cartes dans le paquet Taverne ».

Lorsqu'un Joker est joué, les restrictions de communication normales sont temporairement allégées jusqu'au début du prochain tour. Les joueurs peuvent alors exprimer leur souhait de prendre la main ou de la laisser. Néanmoins, vous ne pouvez toujours pas révéler le contenu de votre main.

FIN DE PARTIE

Lorsque **le dernier Roi est vaincu**, le groupe remporte la partie.

À l'inverse, si un joueur ne peut pas endurer les dégâts infligés par un ennemi, le groupe perd immédiatement la partie. Le groupe perd également si, à son tour, un joueur ne peut ni jouer une carte ni passer.

MODE SOLO

Lorsque vous jouez en solo, procédez à la mise en place normale de la partie, mais mettez les deux Jokers de côté, face visible. Vous jouez avec une seule main, dont la limite est de 8 cartes. Jouez chaque tour l'un après l'autre, en suivant les règles d'une partie normale, excepté pour les Jokers.

Les Jokers sont toujours accessibles. Au début de l'étape 1 (avant de jouer une carte) ou au début de l'étape 4 (avant de subir des dégâts), vous pouvez utiliser un Joker pour défausser votre main et piocher 8 nouvelles cartes. Cet effet est différent du pouvoir Carreau, et ne peut donc pas être annulé par un ennemi Carreau. Contrairement aux règles classiques, l'utilisation d'un Joker ne lève pas l'immunité d'un ennemi.

Une fois un Joker utilisé, retournez sa carte face cachée. Puisque vous ne possédez que 2 Jokers, vous ne pourrez utiliser ce pouvoir que 2 fois au cours de la partie.

Si vous remportez la partie, votre score final dépend du nombre de Jokers que vous avez utilisés :

- 2 Jokers utilisés : médaille de bronze
- 1 Joker utilisé : médaille d'argent
- 0 Joker utilisé : médaille d'or



TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION « REGICIDE COMPANION »

AUTEURS

Paul Abrahams

Luke Badger

Andy Richdale

ILLUSTRATIONS

Sketchgoblin

CHEF DE PROJET DE LA VERSION FRANÇAISE

Guillaume Dejonghe

TRADUCTION FRANÇAISE

MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE

Robin Leplumey

GRAPHISME DE LA VERSION FRANÇAISE

Vincent Mougenot

