

OBJETIVO DEL JUEGO

Regicidio es un juego cooperativo donde los jugadores deberán unir sus fuerzas para derrotar a 12 poderosos enemigos. Los jugadores juegan cartas por turnos para atacar al enemigo, quien será derrotado cuando le causen suficientes puntos de daño. Los jugadores ganan la partida cuando logran derrotar al último Rey. ¡Pero cuidado!: cada turno, el enemigo contraataca. Los jugadores deberán descartar cartas para encajar el daño recibido, y si no pueden descartar las suficientes, ¡todos pierden la partida!

PREPARACIÓN

Baraja los 4 reyes (**K**) y déjalos boca abajo, formando una pila en la mesa. Baraja las 4 reinas (**Q**) y déjalas boca abajo encima de los reyes. Baraja las 4 sotas (**J**) y déjalas boca abajo encima de las reinas. Estas cartas componen el mazo del castillo.

Coloca el mazo del castillo en el centro de la mesa y revela la carta superior, que será una sota: es el enemigo en liza.

Baraja todas las cartas numeradas del 2 al 10 con los 4 compañeros animales (**A**) y una cantidad de comodines según el número de jugadores (v. la tabla de la página 3), formando así el mazo de la posada.

El mazo de la posada es de donde se reparten y se roban cartas.

Durante la partida, cualquier carta descartada se coloca en una pila de descarte compartida, junto al mazo de la posada.

Reparte cartas a cada jugador hasta que tenga su mano completa.

Jugadores	Comodines	Mano completa
1	**0**	**8**
2	**0**	**7**
3	**1**	**6**
4	**2**	**5**



Comenzará a jugar el jugador que más recientemente haya cometido un regicidio.

CÓMO SE JUEGA

En su turno, un jugador jugará cartas de su mano para causar puntos de daño al enemigo en liza, con intención de derrotarlo. Los valores de las cartas determinan el daño, mientras que el palo proporciona un poder especial.

Cada turno consta de cuatro pasos:

***Paso 1** – Jugar una carta o pasar*

***Paso 2** – Activar el poder del palo*

***Paso 3** – Causar daño al enemigo y comprobar*

***Paso 4** – Recibir daño del enemigo*



PASO UNO

Jugar una carta de la mano para atacar al enemigo

Juega una carta de tu mano, colocándola delante de ti. El número de la carta determina el valor de ataque. Por lo tanto, si juegas un 7 de corazones, el valor de ataque es 7. En lugar de jugar una carta, un jugador puede optar por pasar (v. «Pasar», en la página 9).

PASO DOS



Activar el poder del palo de la carta jugada

Jugar una carta para causar daño al enemigo también proporciona un poder relacionado con el palo de esa carta. Los poderes de los palos rojos se resuelven inmediatamente; los poderes de los palos negros causan su efecto en pasos posteriores.

CORAZONES

Curación del descarte: baraja la pila de descarte y, seguidamente, toma una cantidad de cartas boca abajo igual al valor de ataque jugado. Coloca esas cartas bajo el mazo de la posada (¡sin mirarlas!) y, seguidamente, vuelve a dejar la pila de descarte sobre la mesa, boca arriba.

DIAMANTES

Robar cartas: el jugador en curso roba una carta. En sentido horario, los demás jugadores van robando una carta cada vez hasta que se haya robado una cantidad de cartas igual al valor de ataque. Se omiten los jugadores que ya tienen la mano completa. Los jugadores nunca pueden robar cartas si ya tienen la mano completa. No hay penalización por no poder robar cartas de un mazo de la posada agotado.

TRÉBOLES

Daño doble: durante el paso 3, el daño causado por los tréboles se duplica. Por ejemplo: el 8 de tréboles causa 16 puntos de daño.

PICAS



Escudo contra ataques del enemigo: durante el paso 4, el valor de ataque del enemigo en liza se ve reducido por el valor de ataque jugado. Los efectos de escudo de las picas son acumulativos para todas las picas jugadas contra ese enemigo por cualquier jugador, y se mantienen hasta que el enemigo sea derrotado.

Los poderes de los palos son obligatorios y no se pueden omitir.

PASO TRES

Causar daño y comprobar si el enemigo ha sido derrotado

Enemigo	Ataque	Vida
Sota	**10**	**20**
Reina	**15**	**30**
Rey	**20**	**40**



En este paso, el enemigo recibe una cantidad de puntos de daño igual al valor de ataque de la carta jugada. Comprueba si el total de daño causado por todos los jugadores hasta ahora es igual o superior que los puntos de vida del enemigo. Por ejemplo, si os enfrentáis a una sota y un jugador le causa 9 puntos de daño en su turno, y luego otro jugador le causa 12 puntos de daño en su turno, la cantidad total de daño en ese momento sería de 21, por lo que el enemigo sería derrotado.

Si el enemigo es derrotado, haz lo siguiente:

(I) Coloca el enemigo en la pila de descarte. Si los jugadores le han causado exactamente la misma cantidad de puntos de daño que los puntos de vida del enemigo, entonces colócalo boca abajo encima del mazo de la posada.

(II) Coloca todas las cartas jugadas por los jugadores contra ese enemigo en la pila de descarte.

(III) Revela la siguiente carta del mazo del castillo.

(IV) El jugador que acaba de derrotar al enemigo omite el paso 4 e inicia un nuevo turno contra el enemigo recién revelado, empezando por el paso 1.

PASO CUATRO

Recibir daño del enemigo descartando cartas

Si no ha sido derrotado, el enemigo ataca al jugador en liza, causándole tantos puntos de daño como el valor de ataque del enemigo. Recuerda reducir el valor de ataque del enemigo con el valor total de las picas que los jugadores hayan jugado contra el enemigo.

El jugador en liza debe descartar cartas de su mano por un valor total, como mínimo, igual al valor de ataque del enemigo. Descarta las cartas de una en una, boca arriba, en la pila de descarte. Cuando se descartan para encajar daño, los compañeros animales (**A**) tienen un valor de 1 y el comodín un valor de 0. Si el jugador no puede descartar suficientes cartas para encajar el daño recibido, los jugadores han sido derrotados y pierden la partida. Es posible quedarse sin cartas en la mano.

Tras recibir daño, el siguiente jugador en sentido horario inicia su turno, empezando por el paso 1.

COMPAÑEROS ANIMALES



En el paso 1, se pueden jugar compañeros animales por sí solos, pero también pueden ser emparejados con otra única carta (excepto el comodín). Los compañeros animales aportan 1 punto al total de ataque y su poder de palo también se aplica. Por ejemplo, cuando se juega el 8 de diamantes con el compañero animal de tréboles, el valor de ataque es de 9 y los poderes de ambos palos se aplican según ese valor: se roban 9 cartas y causan 18 puntos de daño. En las ocasiones donde los poderes de los corazones y los diamantes se deban resolver juntos, primero se resuelve la curación de los corazones y luego se roba con los diamantes. Los compañeros animales también pueden ser emparejados con otro compañero animal. Si juegas un compañero animal con otra carta del mismo palo, el poder del palo solo se aplica una vez.

COMBINACIONES



En el paso 1, en lugar de jugar una sola carta, los jugadores pueden combinar cartas en grupos de 2, 3 ó 4 cartas del mismo número, siempre que el total combinado de las cartas jugadas sea igual o inferior a 10. Los compañeros animales no se pueden añadir a una combinación, ni jugados como una combinación por sí solos; solo pueden ser emparejados con otra única carta (que puede ser otro compañero animal). Así pues, los jugadores pueden jugar una pareja de doses, treses, cuatros, o cincos; un trío de doses o de treses; o cuatro doses.

Cuando estas cartas se juegan juntas, todos los poderes de los palos se resuelven contando el valor de ataque total. Por ejemplo, si un jugador juega el 3 de diamantes, de picas y de tréboles juntos, los jugadores robarán 9 cartas, reducirán en 9 el valor de ataque del enemigo y causarán 18 puntos de daño. En las ocasiones donde los poderes de los corazones y los diamantes se deban resolver juntos, primero se resuelve la curación de los corazones y luego se roba con los diamantes.

INMUNIDAD DEL ENEMIGO



Inmunidad al poder del palo (picas no bloqueará el daño contra jota de picas)

Cada enemigo es inmune al poder del palo de cartas jugadas contra él que sean de su mismo palo. Por ejemplo, los jugadores no robarán cartas cuando jueguen diamantes contra la sota de diamantes (sin embargo, el número se sigue añadiendo al total de puntos de daño). El comodín se puede jugar para anular una inmunidad del enemigo.

JUGAR EL COMODÍN



En el paso 1, al jugar una carta, se puede jugar el comodín (siempre por sí solo). El comodín tiene un valor de ataque de 0. El poder del comodín es anular la inmunidad del enemigo, lo que significa que, ahora, los poderes del palo de las cartas con el mismo palo que el enemigo tendrán efecto cuando se jueguen. Después de jugar el comodín, omite los pasos 3 y 4, y, en lugar de pasar el turno

al siguiente jugador, el jugador del comodín elige quién será el siguiente en jugar.

Después de jugar el comodín, las restricciones de comunicación (v. «Comunicación», en la página 10) cambian temporalmente. Hasta que el siguiente jugador inicie su turno, los jugadores pueden expresar de forma general su deseo (o reticencia) de ser el siguiente. Por ejemplo, puedes decir algo del tipo «Tengo una buena jugada» o «Preferiría no ser el siguiente». Sea como fuere, no puedes revelar el contenido de tu mano.

Si se juega el comodín contra un enemigo de picas, las picas jugadas antes que el comodín seguirán reduciendo el valor de ataque del enemigo. Sin embargo, los tréboles jugados antes del comodín contra un enemigo de tréboles no contarán el doble.

ROBAR UN ENEMIGO DERROTADO

Las sotas en la mano tienen un valor de 10; las reinas, de 15; y los reyes, de 20. Dichos valores se aplican tanto al jugarlos como una carta de ataque como al descartarlos para encajar el daño recibido. El poder de sus palos se aplica del modo habitual.

PASAR

Durante el paso 1, en ocasiones puede ser mejor pasar en lugar de jugar una carta. Para ello, basta con que digas «paso» y vayas directamente al paso 4 («Recibir daño del enemigo»), omitiendo los pasos 2 y 3. Un jugador no puede pasar si todos los demás jugadores han pasado en su último turno. Por ejemplo, en una partida de tres jugadores, si dos jugadores han pasado sucesivamente, el tercer jugador no puede pasar.

COMUNICACIÓN

Los jugadores no pueden comunicar a los demás ninguna información que pueda revelar o sugerir el contenido de sus manos. Sin embargo, pueden recordarse unos a otros cualquier información pública, como cuántas cartas tienen en la mano. Algunos ejemplos del tipo de comunicación permitida podrían ser: «Tengo dos cartas en la mano», o «¡Solo nos quedan 3 cartas en el mazo de la posada!». Ejemplos de comunicación restringida serían: «Tengo el 10 de tréboles», o «¡Espero que alguien juegue pronto diamantes!», o «Si juegas corazones, nos ayudaría a conseguir más cartas», o «¡No mates a ese enemigo, déjamelo a mí!».

Después de jugar el comodín, las restricciones de comunicación cambian temporalmente. Hasta que el siguiente jugador inicie su turno, los jugadores pueden expresar de forma general su deseo (o reticencia) de ser el siguiente. Por ejemplo, puedes decir algo del tipo «Tengo una buena jugada» o «Preferiría no ser el siguiente». Sea como fuere, no puedes revelar el contenido de tu mano.

FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza cuando los jugadores ganan, derrotando al último Rey, o cuando los jugadores pierden, debido a que un jugador no puede encajar el daño recibido de un enemigo. Los jugadores también pierden si cualquier jugador no puede jugar una carta o pasar en su turno.

SOLITARIO

Al jugar en solitario, ten en cuenta los siguientes cambios de reglas:

Prepara la partida del modo habitual, pero deja a un lado los dos comodines. Juegas con una única mano limitada a 8 cartas. Juegas del modo habitual, un turno tras otro, Puedes dar la vuelta a un comodín para activar el siguiente poder: «Descarta tu mano y reponla hasta 8 cartas; esto no cuenta como robar a efectos de inmunidad a diamantes del enemigo». Como dispones de dos comodines, puedes hacer esto dos veces por partida. Dar la vuelta a los comodines no anula la inmunidad del enemigo. Puedes usar el poder del comodín:

a) Al iniciar el paso 1, antes de jugar una carta, o…

b) … al iniciar el paso 4, antes de recibir daño.

Una victoria usando 2 comodines = victoria de bronce.

Una victoria usando 1 comodín = victoria de plata.

Una victoria sin usar comodines = victoria de oro.

Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: Bascu

Paul Abrahams, Luke Badger, Andy Richdale

D.J. Phillips, Sketchgoblin

DEVIR
www.devir.com

Distribuido en España
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

REGICIDE

Recluta héroes, asalta el castillo y derrota a la monarquía corrupta.

En Regicide, los jugadores deben cooperar y usar los poderes exclusivos de cada palo para lograr la victoria.

Un desafiante juego cooperativo.



Descarga la aplicación gratuita «Regicide Companion».

DEVIR

www.devir.com