

Первая война богов разорвала мир на части. Каждый бог постоянно переделывал эту реальность, и вселенная не могла больше этого выдержать. Вернулось Великое Небытие, оставив богов препираться в пустоте.

В конце концов был достигнут компромисс. Боги объединили свои усилия, чтобы создать Вселенную заново, но на этот раз были установлены правила, которым и они должны были повиноваться. Боги больше не могли сражаться в иной реальности. Теперь их войны ведутся в мире смертных, с помощью могучих чемпионов и разрушительных событий.

Начальная Подготовка

В этот набор входит 120 карт, 8 двухсторонних жетонов и правила. Карты используются для составления колод. Если карта предписывает вам ввести в игру жетон Чемпиона, используйте имеющиеся в этом наборе соответствующие жетоны. Если они заканчиваются, используйте любой подручный материал.

Чтобы начать игру на двух игроков, перетасуйте карты и раздайте каждому по 30 штук. Это ваши колоды. Рядом оставьте место для сброса.

Карты помещаются в сброс лицевой стороной вверх. Каждый игрок может просматривать любой сброс в любое время.

Игроки начинают с 30 пунктами здоровья. Когда вы получаете какое-либо количество повреждений, вы теряете здоровье. Вы можете отслеживать здоровье с помощью кубика, ручки и бумаги или любым иным способом.

Случайно определите, кто будет ходить первым. Затем каждый игрок набирает стартовую руку, вытянув 5 карт из своей колоды. Можно сделать передачу карт, начиная с первого игрока.

Правило Пересдачи

После набора руки каждый игрок может выбрать любое количество карт и положить их под низ колоды, а затем взять столько же карт и потерять здоровье в количестве взятых карт.

Победа и Поражение

Если ваше здоровье опускается до 0 или ниже, вы проигрываете игру. Вы побеждаете, если смогли устранить оппонента. Вы также побеждаете, когда в вашей колоде заканчиваются все карты.

События
События представляют собой волю богов, влияющих на смертный мир. Вы можете играть События во время любого хода. Когда вы играете Событие, выполните инструкции описанные на карточке и сбросьте её.

Стоимость
Каждый раунд игроки получают 1 золото. Стоимость карты указана в правом верхнем углу. Некоторые карты стоят 1 золото, в то время как другие являются (0) бесплатными.

Фракции
В игре Epic есть 4 фракции, каждая своего цвета.

Игровой Текст
Описывает действие карты.

Тип Карты
Существует два типа карт: События и Чемпионы.



4

5

Чемпионы

Чемпионы - это герои или монстры, которые находятся в игре и сражаются за вас.

Класс

Вид и/или занятие карты.
Некоторые карты могут ссылаться на другой класс.

Атака

Урон, который Чемпион наносит врагу в бою.

Защита

Это количество урона, который должен получить Чемпион, чтобы стать побеждённым.

Ключевые Слова

Специальные способности Чемпионов. Описание способностей ищите на стр.15



Розыгрыш Карты

Чтобы сыграть карту, заплатите её стоимость и выложите на стол перед собой лицом вверх. Никто не может помешать вам разыграть карту.


Если это Событие, сделайте то, что написано на карте, а затем сбросьте её.

Если это Чемпион, он остаётся в игре. Вы можете использовать его для атаки и защиты, а также применять его способности и силы, пока он не будет изгнан или разбит.

Примечание: Чемпион находится в состоянии "развёртывания" до тех пор, пока вы не начнёте им свой ход. Такой Чемпион не может атаковать и использовать свои силы, но может блокировать вражескую атаку.

Силы и Способности

Силы

Некоторые карты имеют особые силы , которые вы можете использовать. Их стоимость указана слева от стрелки, а эффект силы - справа.

Например:  : Нанесите 2 повреждения цели.

Способности

Некоторые карты имеют способности. Вы не можете использовать их по желанию, они происходят сами собой. Некоторые способности являются постоянными, а некоторые срабатывают в определённый момент.


Постоянные способности

Постоянные способности действуют до тех пор, пока карта находится в игре.

Например: [Ваш Чемпион даёт 1](#) .

Вызванные способности

Вызванные способности происходят, когда выполняются определённые

условия. Символ вызванных способностей - чёрная стрелка . Слева от стрелки написано условие для срабатывания способности, а справа - её эффект.

Например: **Когда эта карта уничтожена**  **Вытяните карту.**

Вызванные способности срабатывают сразу, как только возникают определённые условия при розыгрыше карт. Все вызванные способности должны быть рассмотрены прежде, чем будут сыграны другие карты.

Примечание: Иногда, могут одновременно срабатывать несколько вызванных способностей. В этом случае, игроки по очереди, начиная с первого игрока, разбирают свои способности в любом порядке как они сами желают.

Состояния Чемпионов

Существует 3 состояния, в которых могут находиться Чемпионы: готовые, перевёрнутые, израсходованные.

Готовые (располагаются вертикально)

Чемпион может атаковать, защищать или использовать свои силы, заплатив, если необходимо, её стоимость.

Израсходованные (располагаются горизонтально)

Атакуя, Чемпионы закрываются. После того, как они были израсходованы, чемпионы не могут атаковать, защищать или использовать свои силы.

Перевёрнутые (поворачиваются на 180)

Блокировка атаки переворачивает Чемпиона. Они не могут снова отражать атаку в этом же раунде, но могут использовать свои силы.

Раунд игры

Шаг 1: Оба игрока теряют оставшееся золото, и получают  золото.

Шаг 2: Затем игроки тянут карту (в первом раунде этот шаг опускается) и подготавливают своих Чемпионов. Далее выполняются вызванные способности с условием "В начале хода".

Шаг 3: Игроки по очереди разыгрывают карты, используют силы, и/или атакуют. Если вы атакуете, переходите сразу к фазе Боя.

Шаг 4: Когда вы решите спасовать, объявите об этом другому игроку.

Другой игрок может играть События и применять Силы.

Если соперник сыграл карты, вернитесь к шагу 3. Если оба игрока спасовали, то переходите к Заключительному шагу.

Примечание: В свой ход только один игрок может играть свои карты, без ответных действий со стороны другого игрока.

Фаза Боя

Когда вы атакуете, начинается битва. Каждая фаза Боя делится на 3 шага: выбор атакующих, выбор защитников и распределение урона.

Выбор атакующих

А. Атакующий игрок выбирает Чемпиона или группу Чемпионов, которые будут проводить нападение и закрывает их.

Только готовые Чемпионы могут атаковать.

Чемпионы, которых вы уже использовали в этом раунде, находятся

в состоянии развёртывания и не могут атаковать.

Б. Атакующий игрок может играть любое количество Событий и применять Силы, затем пасовать.

В. Защитник может играть любое количество Событий и Сил, а затем пасовать.

Г. Если Защитник сыграл какие-либо карты, то после этого вернитесь к шагу Б.

Выбор защитника

Защищающийся игрок может выбирать Чемпиона или группу Чемпионов для защиты (блокировки атаки). Эти Чемпионы поворачиваются на 180 градусов.

Только готовые Чемпионы могут вставать на защиту.

Если атака блокируется, то атакующие остаются заблокированными, даже если защитник покидает игру.

Если Чемпион блокирует атакующего в группе, тогда вся группа блокируется (даже если среди них есть Чемпионы, которые в иных условиях были бы не заблокированы).

Д. Атакующий игрок снова может играть События и Силы, затем пасовать.

Е. Защитник может играть любые События и Силы, а затем пасовать.

Ж. Если защитник сыграл какие-либо карты, снова вернитесь к шагу Д.

Примечание: Атакующие объявляются во время шага А, защитники - на шаге Д. Чемпионы, входящие в игру, не могут быть объявлены атакующими или защитниками.

Распределение урона

Во время этого шага, игроки не могут играть карты и использовать силы.

Атакующие и защитники одновременно наносят друг другу урон, равный значению их атаки.

Погибшие Чемпионы помещаются в стопку сброса своего владельца.

Атакующие чемпионы наносят урон защитникам (или атакованному игроку, если он не выставил защитников). Они в свою очередь наносят урон атакующим. Игроки сами распределяют полученный урон между Чемпионами по своему усмотрению.

Затем происходят вызванные способности, возникшие на шаге повреждений. На них указано условие "В конце боя".

Атакующий игрок возобновляет шаг 3 и снова может атаковать.

Заключительная Фаза

Игроки не могут играть карты и применять силы в Заключительной фазе.

В этот момент срабатывают способности с условием "В конце хода".

Все повреждения удаляются с карт, а Чемпионы возвращаются в состояние готовности.

Примечание: Единственный момент, когда вы можете играть карты (События и Силы) в ход другого игрока - это фаза Боя, когда игрок атакует вас.

Ключевые Слова и Условия

Воздушный

Воздушные Чемпионы могут быть заблокированы только другими воздушными.

Жетоны Чемпионов

Жетоны Чемпионов являются обычными Чемпионами, за исключением того, что они сбрасываются в запас жетонов. (Они не могут пойти кому-то в руку, в колоду или сброс карт).

Засада

Вы можете играть Чемпиона с Засадой в любой момент, когда сыграна соответствующая карта События, даже во время хода противника. Помните, что ваши Чемпионы "развёртываются" (см. ниже) до тех пор, пока вы не начнёте ими ходить.

Изгнание

Изгнанная карта помещается под низ колоды своего владельца. Если у игрока несколько изгнанных карт, сначала перемешайте их, а потом уберите.

Израсходованный

Закрытая карта, повёрнутая на бок

Лояльность 2

Когда Чемпион с этим свойством входит в игру, вы можете показать в руке 2 карты той же фракции, что и Чемпион. Если вы это сделали, то можете получить эффект, указанный после стрелки на карте этого Чемпиона.

Награда

Когда Чемпион с Наградой входит в игру, вы сразу применяете эффект, указанный после стрелки.

Неблокируемый

Чемпионы с этим свойством не могут быть заблокированы.

Неуязвимый

Такой Чемпион не может погибнуть от различных повреждений. (Если вы играете карту силы для уничтожения Чемпиона, то вы не можете применить эту силу.)

Очистка

Чтобы совершить Очистку, сбросьте 2 карты и вытяните 1.


Призыв

Призыв возвращает карту из вашего сброса в руку.

Пробивание

Когда вы распределяете урон защитникам от Чемпионов с Пробиванием, оставшаяся часть урона может быть назначена на самого игрока. (Урон от Событий и других Чемпионов не влияет на игрока при наличии защитников).

Разбитый

Разбитая карта помещается в сброс своего владельца. Чемпион погибает, если он получает урон равный или больше .

Развёртывание

Ваши Чемпионы развёртываются до тех пор, пока вы не начнёте

использовать их в свой ход. Они не могут атаковать, использовать силы, но могут быть защитниками.

Разгром

Чемпионы с Разгромом могут атаковать и использовать силы в состоянии развёртывания.

Способности Союзника 

Эти способности срабатывают, когда вы играете платную карту одной из фракций. (Бесплатные карты не вызывают способности союзника).

Справедливый

Когда справедливый Чемпион наносит урон, вы получаете столько же здоровья.

Стойкий

Пока этот Чемпион находится в игре, он не может стать целью события, заклинания или способности.

Примечание: Стойкие Чемпионы могут быть сыграны, чтобы получить повреждения, которые зависят от событий (например, Апокалипсис).

Фракции (4-х цветов)

В игре Эпос есть четыре фракции разного цвета. Вы можете объединять любые фракции в своей колоде, а также играть карты любого цвета, но иногда вам будут нужны карты определённого цвета, чтобы получить бонусы в соответствии с этим цветом.

Различные варианты игры

Ограниченный вариант

В этом варианте каждый игрок создаёт колоду из 30-ти карт из ограниченного карточного резерва.

Герметичный вариант

Каждый игрок случайным образом получает 30 карт. Перемешайте и играйте! Если желаете, можете раздать больше карт, а игроки набирают 30 карт на своё усмотрение, пытаясь создать наилучшую колоду.

Драфт-Пакет (3-4 игрока, 5-8 игроков с двумя наборами)




Раздайте каждому игроку три стопки по 10 карт. Держите их отдельно друг от друга. Сначала игрок просматривает первую свою стопку, выбирает одну карту, помещает её лицом вниз и передаёт остальную часть карт игроку слева. Каждый игрок берёт переданную стопку и выбирает ещё одну карту. Продолжайте таким образом до тех пор, пока не закончится первая стопка. Теперь сделайте то же самое со второй стопкой, только на этот раз передавайте карты игроку справа. Выбирая карты из третьей стопки, снова передавайте карты налево. У вас должна получиться колода из 30 карт. Теперь всё перемешайте и приступайте к игре!

Открытый Драфт (2 игрока)

Возьмите перетасованную колоду (не менее 60 карт). Определите первого игрока и выложите 4 карты из колоды лицом вверх на середину стола. Игрок А выбирает карту. Затем игрок Б выбирает две карты. Игрок А забирает последнюю карту. Повторите этот процесс, чередуясь, пока все карты не будут разобраны. Каждый игрок формирует колоду из 30-ти карт.

Тройной Драфт (8 игроков, требуется 3 набора игры)

Возьмите три набора игры Эпос. Удалите две копии каждой карты

с символом  в нижнем правом углу, оставляя по одной копии , и три копии каждой карты с символом . Каждому игроку раздайте три стопки по 12 карт. Затем действуйте также, как в варианте Драфт-Пакет, пока у каждого не будет по 36 карт, из которых игроки сформируют колоду из 30 карт.



Формирование Колоды

Для варианта Формирование Колоды игроки создают свои колоды заранее.

Предварительно Сформированные Колоды (2-4 игрока на один комплект)

Каждый комплект игры содержит четыре уже заранее собранные колоды. Просто разделите все карты по цвету, и у вас будет четыре сбалансированные колоды! Таким образом, каждый будет играть за одну или две фракции.

Полностью Сформированная Колода (для любого количества игроков)

Каждый игрок формирует свою колоду из собственного комплекта игры. Колоды должны содержать не менее 60 карт, и не более трёх копий каждой карты. Кроме того, за каждую бесплатную карту  колода должна содержать две копии платной карты  одной и той же фракции.

Вариант Мультиплеер (Могопользовательский)

Вот некоторые общие правила для всех вариантов Мультиплеер: Определите первого игрока и продолжайте игру по очереди по часовой стрелке.

Игроки в начале своего хода берут одну карту из колоды (в отличие от игры на двух игроков).

Когда игрок выбывает из игры, все карты его колоды также выходят из игры.

В начале своего хода вы теряете всё золото и получаете 1 золото. После вашего хода вы также теряете всё золото и получаете 1 золото.

Помните: вы не можете получить ещё золота, пока не наступит ваш ход, независимо от количества игроков.

Свободный вариант

Игроки столкнутся друг против друга за одним столом. В этом варианте не существует никаких ограничений во время атаки. Ваши события и заклинания действуют на любого игрока. Побеждает последний, оставшийся в живых, игрок.

Охотник - Первая Кровь

Играется также, как и Свободный вариант, за исключением того, что вы можете атаковать только игрока, сидящего слева, а события разыгрывать на доступные цели справа и слева от вас. Ваши карты могут влиять на вас и соседних игроков. Игра заканчивается, когда один из игроков выбывает. Игрок справа от него одерживает победу. (Независимо от того, кто его устранил. Так что играйте осторожно!)

Охотник - Последний Оставшийся

Играется также как и Первая Кровь, за исключением того, что когда игрок устраняется, игра продолжается. Игрок справа от выбывшего получает 5 здоровья и тянет карту.

Командный Мультиплеер

В этом варианте каждая команда из нескольких игроков считается единым целым. Игра длится до тех пор, пока не останется одна команда.

Гидра (равное количество игроков в каждой команде.)

Команды играют вместе в один и тот же раунд. Каждый игрок имеет собственную колоду, стопку сброса, Чемпионов и золото, но количество

здоровья общее и в 30 раз превышает число игроков в команде. Атаки направляются на игроков противоположной команды. А Чемпионы игроков могут атаковать и блокировать в группах с Чемпионами товарищей по команде.

...и ещё больше различных вариантов.

Есть много разных вариантов игры Эпос! Мы рекомендуем вам придумать свой собственный вариант.

Для изучения большего количества вариантов, включая Набег и Император, перейдите, пожалуйста, по ссылке EpicCardGame.com/formats.

Есть вопросы? Используйте ссылку EpicCardGame.com/rules.