



EPIC
— CARD GAME —

POJEDYNEK

Przewodnik – szybki start

Epic: Pojedynek – szybki start

Witaj w *Epic: Pojedyнку!* Z pomocą tego przewodnika przeprowadzimy cię przez twoją pierwszą rozgrywkę. Przygotuj się na dobrą zabawę!

Przygotowanie

Odłóż instrukcję na bok – nie będzie ci potrzebna w tej rozgrywce.

Daj każdemu graczowi kartę pomocy. Ułóżcie ją stroną „Przebieg tury gracza” do góry. Możecie jej używać jako szybkiego przypomnienia zasad podczas gry.

Wyciągnij z pudełka talie kart: *dziką/złą* oraz *światłą/dobłą*. Wyjmij je z folii, ale **nie tasuj ich!** Jeśli już to zrobiłeś, bez obaw – listę kart znajdziesz zarówno na dołączonej karcie oddzielającej talie graczy, jak i na stronie 22. Uporządkuj karty w podanej kolejności i nie tasuj ich.

Daj jednemu graczowi *dziką/złą* talię (będzie on odtąd nazywany 1. Graczem), a drugiemu *światłą/dobłą* talię (będzie on 2. Graczem). Każdy gracz kładzie swoją talię rewersem do góry w zasięgu ręki.

Ostatnia zafoliowana talia zawiera karty liczników życia i karty znaczników *Człowieka/Demona* oraz *Wilka/Zombie*. Je także rozpakuj. Daj każdemu graczowi po jednej karcie życia z wartościami „jedności” i „dziesiątek”, a karty znaczników odłóż na bok.

Wyjmij z pudełka dwa duże żetony złota (monety) oraz żeton tury (w kształcie sztandaru). Każdy gracz kładzie przed sobą jeden żeton złota (złotą stroną do góry), a żeton tury przekaz 1. Graczowi.

Skoro wszystko gotowe, pora nauczyć się grać w *Epic: Pojedynek!*

Jak zacząć?

Każdy gracz ustawia swój licznik życia na **30 punktach życia** – patrz ilustracja po prawej.

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy obniży życie przeciwnika do zera (lub poniżej)!

Każdy gracz dobiera pięć kart ze swojej talii.

1. Gracz: Twoje karty są *dzikie* (zielone z symbolem 🐾) – patrz lewy, górny róg karty) i *złe* (czerwone z symbolem 🩸). Dobrałeś na rękę: *Aspirującą Piromantkę*, *Gorliwą Nekromantkę*, *Leśnego Olbrzyma*, *Wycie* oraz *Požarcie*.

Każda **przynależność** (czyli *dobry* (☀️), *dziki* (🐾), *zły* (🩸) i *światły* (🌀)) charakteryzuje się zdolnościami, które często pojawiają się na ich kartach, ale nie musisz znać ich z wyprzedzeniem. Czytaj treść kart w miarę, jak będziesz je dobierać.

2. Gracz: Twoje karty są *światłe* (niebieskie z symbolem 🌀) i *dobre* (żółte z symbolem ☀️) – patrz lewy, górny róg karty). Dobrałeś na rękę: *Żywiotaka Piorunów*, *Słoneczny Cios*, *Łowcę Nagród*, *Kapłana Wojennego* oraz *Grę na Czas*.

Po dobraniu kart musicie zdecydować, czy chcecie je zatrzymać. Poświęćcie chwilę na przeczytanie treści kart i zapoznanie się z ich działaniem.



W grze *Epic* występują dwa rodzaje kart: czempioni i wydarzenia. **Czempioni** to bohaterowie, stworzenia i potwory, które pozostają dłużej w grze i walczą w twoim imieniu. Z kolei **wydarzenia** dzieją się tylko raz, po czym trafiają na stos kart odrzuconych.

2. Gracz całkiem nieźle ocenia swoją początkową rękę (czyli karty na ręce), ale 1. Gracz powinien uważniej przyjrzeć się swojej. Przeczytaj treść karty *Gorlitwa Nekromantka*.

Gorlitwa Nekromantka posiada potężną zdolność, która jednak nie będzie efektywna w początkowej fazie rozgrywki, gdy przeciwnik nie ma wielu czempionów na swoim stosie kart odrzuconych. Idziemy o zakład, że uda się znaleźć kartę, która przyda się bardziej – i dlatego 1. Gracz powinien skorzystać z możliwości **mulliganu**. Gdy chcesz to zrobić, musisz odłożyć z ręki dowolną liczbę kart na spód swojej talii (w losowej kolejności), a następnie dobrać tyle samo kart z wierzchu talii i utracić tyle samo punktów życia, odpowiednio zaznaczając to za pomocą swoich kart liczników życia. W tym przypadku 1. Gracz chce odłożyć tylko jedną kartę.

1. Gracz: Odłóż *Gorlitwę Nekromantkę* na spód swojej talii. Następnie dobrać kartę z wierzchu swojej talii i obniż swoje życie o 1 punkt, do 29 – patrz ilustracja po prawej.

Nowa karta, którą dobrałeś, to *Mroźny Wstrząs* – daje ona lepsze możliwości w początkowej fazie rozgrywki. Jesteś gotowy – pora byś rozpoczął swoją turę.



Pierwsza tura – 1. Gracz

Kiedy zaczyna się nowa tura, obaj gracze powinni sprawdzić, czy ich **żeton złota** są odwrócone złotą stroną do góry (1). Niezużyte złoto nie przechodzi na kolejną turę, więc zwykle warto wydać je, jeśli masz taką możliwość.

1. Gracz: W porządku, ty zaczynasz! Upewnij się, że masz **żeton tury**, który wskazuje, czyja jest obecnie tura. Połóż go po swojej stronie stołu – patrz ilustracja po prawej.

Zwykle na początku swojej tury dobierasz kartę, ale pierwszy gracz pomija ten krok w swojej pierwszej turze.

Masz na ręce sporo kart oddziałujących na czempionów przeciwnika, ale mało własnych czempionów. Dobierz teraz więcej kart, by spróbować temu zaradzić. Znajdź na ręce kartę (1) o nazwie *Pożarcie*. Zauważ, że posiada ona symbol złota w prawym górnym rogu (1). Oznacza to, że zagranie tej karty **będzie cię kosztować złoto**.

Niektóre karty wydarzeń, jak np. *Pożarcie*, mają dwa różne efekty, przedzielone separatorem – ALBO –. Gdy zagrywasz taką kartę, wybierasz, którego z tych efektów chcesz użyć.

Zagraj *Pożarcie* i wybierz efekt „Dobierz 2 karty”. Odwróć żeton złota na stronę ze srebrnym księżycem, by oznaczyć, że wydałeś swoje złoto w tej turze. Dobierz 2 karty z talii i odłóż *Pożarcie* na swój stos kart odrzuconych (awersem do góry, obok talii). Dobrałeś *Morze Ognia* oraz *Przyczajonego Wilkołaka*. Nieźle, te karty bardzo się później przydadzą!


Choć nie masz już złota do wydania, wciąż możesz zagrywać **darmowe** karty. Znajdź na ręce kartę o nazwie *Leśny Olbrzym*. Ma ona koszt 0 w prawym górnym rogu, co oznacza, że możesz zagrać ją za darmo!



Zagraj *Leśnego Olbrzyma* z ręki i połóż go przed sobą na stole. W przeciwieństwie do kart wydarzeń, które po rozpatrzeniu trafiają na stos kart odrzuconych, czempioni zostają w grze i dla ciebie walczą.

Z pewnością chciałbyś teraz zaatakować i rozbić w pył swojego przeciwnika. Niestety, jeszcze nie możesz tego zrobić – a to dlatego, że twój *Leśny Olbrzym* jest **rozstawiany**.

Gdy czempion wchodzi do gry, uważa się go za **rozstawianego**. Taki czempion nie może atakować, ale może blokować. Kiedy zaczyna się twoja tura, czempioni znajdujący się w grze zakończyli rozstawianie i są gotowi do ataku!

Wciąż masz kartę o koszcie , którą mógłbyś zagrać – *Wycie* – ale o wiele lepiej byłoby zagrać ją w bitwie, więc zachowaj ją chwilowo na ręce. Nie masz w grze czempionów, którzy mogliby atakować i nie chcesz zagrywać więcej kart, więc pora ogłosić, że zakończyłeś swoją turę.

Na tym etapie 2. Gracz ma możliwość włączenia się do gry, zanim twoja tura dobiegnie końca.

W turze przeciwnika masz możliwość zagrywania kart, gdy jesteś atakowany i gdy przeciwnik ogłasza, że chce zakończyć swoją turę.

2. Gracz: Twój przeciwnik wydał złoto, a tobie nie grozi żadne bezpośrednie niebezpieczeństwo, więc to dobry moment, żeby zaopatrzyć się w dodatkowe karty. Odwróć żeton złota na srebrną stronę, by zagrać *Grę na Czas* – ponieważ nie jesteś atakowany, wybierz efekt, który umożliwia dobrać 2 karty. Dobierasz *Transmogryfikację* oraz *Rozgrzeszenie*, a *Grę na Czas* odkładasz awerssem do góry na swój stos kart odrzuconych.

Ponieważ nie chcesz robić niczego więcej w turze swojego przeciwnika, pasujesz.

1. Gracz: Nadal nie masz złota i nie chcesz zagrywać *Wycia*, więc ty również pasujesz. Twoja tura dobiega końca.


Druga tura – 2. Gracz

Obaj gracze dysponują w każdej turze złotem do wydania, dlatego powinni teraz odwrócić żetony na złotą stronę. Robią to na początku każdej tury (bez względu na to, kto rozgrywa turę) – w ten sposób zawsze mają złoto do wydania zarówno we własnej turze, jak i w turze swojego przeciwnika.

2. Gracz: Weź żeton tury na swoją stronę stołu i dobierz kartę (jest nią *Imperialny Dowódca*). O rany, teraz masz naprawdę niezłą rękę! Pora zasypać obszar gry czempionami i przejąć kontrolę nad rozgrywką!

Odszukaj na ręce kartę *Kapłana Wojennego* i sprawdź jej koszt w prawym górnym rogu. Wynosi 0, co oznacza, że zagrywasz ją teraz za darmo (połóż *Kapłana Wojennego* przed sobą na stole). Zwróć uwagę, że posiada ona słowo kluczowe **Hołd**. Zdolność Hołdu rozpatruje się natychmiast po wejściu czempiona do gry.

Zdolność Hołdu karty *Kapłana Wojennego* nakazuje umieścić w grze dwa znaczniki *Człowieka*, więc dobierz z puli dwie karty znaczników *Człowieka/Demon*a i połóż je (stroną *Człowieka* do góry) obok *Kapłana Wojennego*. Pamiętaj, że wszyscy ci czempioni są rozstawiani aż do początku twojej następnej tury, co oznacza, że chwilowo nie możesz nimi atakować.

Masz na ręce kolejnego czempiona o koszcie 0 – jest nim *Żywiołak Piorunów*. Zagraj go. Jego zdolność Hołdu zadaje 2 obrażenia dowolnemu celowi. Mógłbyś zadać je *Leśnemu Olbrzymowi*, ale zwróć uwagę na wartość w fioletowej tarczy na jego karcie () oznaczającą **obronę**. Obrona *Leśnego Olbrzyma* wynosi 7 – ponieważ 2 obrażenia to za mało, żeby go **złamać** (czyli pokonać), więc zamiast tego zadaj te obrażenia bezpośrednio 1. Graczowi.

Czempion zostaje **złamany**, gdy przyjmie w **pojedynczej turze** obrażenia równe jego obronie (lub ją przekraczające). Niektóre karty potrafią też złamać czempiona bezpośrednio – bez zadawania żadnych obrażeń.

1. Gracz: Obniż swoje życie o 2 punkty. Auć! Twoja wartość życia wynosi już tylko 27.

2. Gracz: Wciąż masz złoto do wydania! Wykorzystaj je, żeby zagrać *Łowcę Nagród*. Ta karta także ma zdolność *Hołdu*, która pozwala ci **wypędzić** jednego z czempionów przeciwnika. Twój przeciwnik ma tylko jednego czempiona w grze, więc nie krępuj się i wypędź kartę *Leśnego Olbrzyma*.

1. Gracz: Odłóż wypędzonego *Leśnego Olbrzyma* na spód swojej talii.

Kiedy **wypędzasz** czempiona, musisz go odłożyć na spód talii gracza, do którego należy – nie na stos kart odrzuconych. Chociaż podstawowym sposobem zwyciężania w *Epic* jest obniżenie życia przeciwnika do zera, wygrywasz także wtedy, gdy miałbyś dobrać kartę, ale twoja talia jest pusta. Wypędzanie kart uzupełnia talię przeciwnika, utrudniając mu w ten sposób zwycięstwo.

2. Gracz: Skończyło ci się złoto i darmowe karty, ale masz w grze pięciu czempionów! Pora zakończyć tę turę.

1. Gracz: Nie możesz dopuścić, aby ta tura zakończyła się, gdy nie masz żadnego czempiona w grze! Odwróć swój żeton złota i zagraj *Przyczajonego Wilkołaka*.

Wydarzenia możesz zagrywać w turze dowolnego gracza (swojej oraz w turze przeciwnika). Czempionów zwykle zagrywa się w swojej turze – jeśli jednak czempion posiada słowo kluczowe **Zasadzka**, można go zagrywać w turze przeciwnika, tak jak wydarzenia.

Przyczajony Wilkołak posiada zdolność *Hołdu*, która pozwala ci dobrać kartę. Dobierasz *Rozwścieczonego Cyklopa* – kawał z niego chłop! Ponieważ lepiej zatrzymać darmową kartę w pogotowiu, pasujesz, oddając inicjatywę przeciwnikowi.

2. Gracz: Wciąż nie możesz nic zagrać, więc ty też pasujesz i twoja tura się kończy.

Trzecia tura – 1. Gracz

Najpierw rzeczy podstawowe: 1. Gracz przejmuje żeton tury, a następnie obaj gracze odwracają żetony złota na złotą stronę. Zwróćcie także uwagę, że *Przyczajony Wilkołak* nie jest już rozstawiany – co oznacza, że może w tej turze atakować.

1. Gracz: Dobierz kartę (*Czempion Niegodziwych*) i weź ją na rękę. No dobra, czas na potężnego potwora! Odwróć swój żeton złota i zagraj *Rozwścieczonego Cyklopa*. Posiada on zdolność zwaną **Zrywem**.

Czempioni ze słowem kluczowym **Zryw** ignorują zasadę rozstawiania – co oznacza, że mogą atakować w turze, w której wchodzi do gry.

Możesz teraz rozpocząć bitwę. Rzuć na pierwszy ogień *Rozwścieczonego Cyklopa* – zaatakuj nim, **wyczerpując** go (obracając na bok o 90°). Nie masz na ręce żadnych wydarzeń, które chciałbyś teraz zagrać, więc pasujesz.

Kiedy czempion atakuje, należy go **wyczerpać**, obracając jego kartę o 90°. Wyczerpanie oznacza, że taki czempion nie będzie mógł ponownie zaatakować ani blokować, aż do twojej następnej tury.


Wszystkie etapy bitwy są rozpisane na karcie pomocy, po stronie „Przebieg tury gracza”.

Jeśli atak nie zostanie zablokowany, czempion zada broniącemu się graczowi obrażenia równe wartości swojego **ataku**, oznaczonego za pomocą czerwonego symbolu mieczy (🗡️).



Jeśli atak zostanie zablokowany, atakujący (lub grupa atakujących) zada obrażenia blokującemu (lub grupie blokujących), a blokujący (lub grupa blokujących) zada obrażenia atakującemu (lub grupie atakujących).

2. Gracz: W porządku, piłka (czy raczej *Rozwścieczony Cyklop*) jest po twojej stronie. Nie masz żadnego wydarzenia, które byłoby skuteczne przeciwko temu Cyklopowi, więc główny dylemat to: bronić się czy nie bronić?

Możesz blokować kilkoma czempionami, żeby spróbować złamać Cyklopa. *Żywiolak Piorunów*, *Kapitan Wojenny* i *Łowca Nagród* mogą zadać łącznie 18 obrażeń. To wystarczy, by złamać Cyklopa, ale w efekcie obrażeń zadanych przez Cyklopa zostałyby złamanych dwóch twoich czempionów. Co więcej, *dzikie talie* mają swoje sposoby na wzmacnianie czempionów w bitwie, a to oznacza dodatkowe ryzyko.

Mógłbyś też zablokować czempionem, na którym ci nie zależy, na przykład znacznikiem *Człowieka* – i pozwolić, żeby Cyklop go złamał. Przyjrzyjmy się jednak kartom na twojej ręce. Masz na niej *Imperialnego Dowódcę*, który daje +3  innym twoim *dobrym* czempionom. Choć więc znaczniki *Człowieka* wydają się obecnie słabe, *Imperialny Dowódca* znacząco zwiększyły ich siłę. Wiesz także, że masz obecnie niewielką przewagę nad 1. Graczem (30 życia do jego 27), a co więcej odzyskasz 4 punkty życia za pomocą *Rozgrzeszenia*. Wydaje się więc, że możesz sobie pozwolić na utratę 12 punktów życia w wyniku ataku Cyklopa. Pamiętaj, że życie to w gruncie rzeczy jeden z zasobów, który możesz wydawać lub zachowywać, w zależności od potrzeb.

Ponieważ Cyklop został wyczerpany, a ty masz w grze więcej czempionów niż 1. Gracz, jesteś przekonany, że w następnej turze będziesz mógł przeprowadzić duży atak. Dlatego też ostatecznie decydujesz się nie blokować i pasujesz.

1. Gracz: Twój przeciwnik zdecydował, że nie będzie blokować – to doskonała okazja, żeby zagrać *Wycie*, które specjalnie trzymałeś na ręce. Zagraj *Wycie* i zdecyduj, że chcesz dać Cyklopowi +5  i +5 . Odłóż *Wycie* na stos kart odrzuconych i spasuj.

2. Gracz: Nie masz żadnych przydatnych wydarzeń, więc postanawiasz spasować i przyjąć 17 obrażeń z ataku *Rozwścieczonego Cyklopa*, co obniża twoje życie do 13 punktów. Uch, powiedziec, że to bolało, to jakby nic nie powiedziec! Cóż, przynajmniej nie broniłeś się grupą swoich czempionów, bo skończyłoby się to istną jatką.

1. Gracz: Skończyło ci się złoto i uczyniłeś swoim *Rozwościeszonym Cyklopem* wystarczające spustoszenie, więc decydujesz się zakończyć turę. Mógłbyś co prawda zaatakować *Przyczajonym Wilkołakiem*, ale bezpieczniej będzie zatrzymać go przygotowanego do blokowania, bo przeciwnik ma w grze kilku gotowych do ataku czempionów.

Masz na ręce *Czempiona Niegodziwych* o koszcie 0, ponieważ jednak posiada on słowo kluczowe *Zasadzka*, możesz odwlec jego zagranie do tury przeciwnika. Pasujesz.


2. Gracz: To odpowiednia chwila na zagranie *Rozgrzeszenia!* Wydaj złoto, by to zrobić (odwróć żeton na drugą stronę), a następnie zyskaj 4 punkty życia (do 17) oraz dobierz 2 karty (*Imperialna Kawaleria* i *Zbrojenie*). Na koniec odłóż *Rozgrzeszenie* na swój stos kart odrzuconych.

Obaj gracze pasują i tura dobiega końca.


Czwarta tura – 2. Gracz


2. Gracz przejmuje żeton tury. Obaj gracze odwracają żetony złota na złotą stronę. Żaden z czempionów 2. Gracza nie jest już rozstawiany (wszyscy mogą atakować).

2. Gracz: Dobierz kartę (*Mobilizacja*). Wygląda naprawdę przydatnie! To darmowe wydarzenie, więc możesz je zagrać w turze dowolnego gracza, bez względu na to, czy masz złoto, czy już je wydałeś, więc warto je na razie zachować.

Wydaj złoto (odwróć żeton), żeby zagrać *Imperialnego Dowódcę*. Jego zdolność Hołdu pozwala ci dobrać kartę *Wygnanie*. *Imperialny Dowódca* posiada zdolność, która zapewnia wszystkim twoim pozostałym *dobrym* czempionom +3 .

W porządku, twoja armia czeka w gotowości, pora rzucić ją do bitwy! Wyczerp oba znaczniki *Człowieka*, żeby zaatakować nimi jednocześnie. Następnie pasujesz.

Możesz przeprowadzać **ataki grupowe**, wyczerpując wielu czempionów jednocześnie. Zadają oni obrażenia w wysokości ich łącznej wartości , dzięki czemu mogą być w stanie złamać potężniejszego blokującego czempiona. Często będziesz jednak wolał atakować pojedynczo, bo całą grupę atakujących **może zablokować pojedynczy czempion**.

1. Gracz: Mógłbyś zagrać *Morze Ognia*, żeby złamać oba znaczniki *Człowieka* i *Łowcę Nagród* – ponieważ jednak przeciwnik nie ma zbyt wiele życia, kusi cię, żeby zachować sobie możliwość zadania mu 7 obrażeń. Mógłbyś też blokować *Przyczajonym Wilkołakiem*, ale z *Imperialnym Dowódcą* w grze, łączna wartość  znaczników *Człowieka* jest wystarczająca, żeby go złamać. Postanawiasz spasować bez blokowania.

2. Gracz: Wszystko zdaje się przebiegać zgodnie z planem. Pasujesz, a twoje znaczniki *Człowieka* zadają 1. Graczowi aż 8 obrażeń (po 4 każdy).

1. Gracz: Obniż swoje życie do 19 punktów. Spokojnie, nic się nie stało – a tymi irytującymi znacznikami *Człowieka* zajmiesz się później.

2. Gracz: Wciąż jesteś w swojej Fазie Głównej, co oznacza, że możesz rozpocząć kolejną bitwę! Wyczerp *Kapłana Wojennego*, obracając go w prawo o 90°, a następnie spasuj.

1. Gracz: Nie chcesz teraz zagrywać żadnych nowych kart i decydujesz się zablokować atak za pomocą *Przyczajonego Wilkołaka*, obracając go do góry nogami do pozycji **odwróconej** i kładąc przed atakującym *Kapłanem Wojennym*.

Gdy czempion blokuje, **odwraca się go** (ustawia do góry nogami). Taki czempion pozostaje odwrócony (i nie może więcej blokować) aż do zakończenia bieżącej tury (patrz pkt. 3 *Fazy Końcowej*).

1. GRACZ

karta pomocy



ręka



talia



stos kart odrzuconych



życie



obszar gry



bitwa



życie



złoto



złoto

karta pomocy



ręka




talia



stos kart odrzuconych



2. GRACZ


Obaj gracze zdecydowali, że nie chcą zagrywać kart wydarzeń, więc przechodzą do zadawania obrażeń. *Kapitan Wojenny* – wzmocniony efektem *Imperialnego Dowódcy* – zadaje *Przyczajonemu Wilkołakowi* 8 obrażeń. Z kolei *Przyczajony Wilkołak* zadaje *Kapitanowi Wojennemu* 9 obrażeń. Obaj czempioni przyjmują obrażenia równe ich  (lub większe), co oznacza, że obaj zostają złamani. Odłóżcie obu czempionów na odpowiednie stosy kart odrzuconych. **Zauważcie, że nadmiarowe obrażenia nie przechodzą bezpośrednio na Graczy.**

2. Gracz: Wracamy do twojej Fazy Głównej, więc możesz znów zaatakować! Wyczerp *Żywiolaka Piorunów*, żeby wykonać nim atak, po czym spaszuj.

1. Gracz: Zagraj *Czempiona Niegodziwych*. Chciałbyś nim blokować, najpierw jednak 2. Gracz ma szansę odpowiedzieć własnym zagranieniem.

2. Gracz: Nie masz nic przeciwko temu zagranieniu, więc pasujesz.



1. Gracz: Zablokuj *Żywiolaka Piorunów* swoim *Czempionem Niegodziwych* (odwróć go do góry nogami). Następnie spaszuj.

2. Gracz: Mógłbyś teraz wykorzystać kartę *Zbrojenie*, żeby dać swojemu *Żywiolakowi* +10 , dzięki czemu przetrwałby on starcie. Wolisz jednak zachować to wydarzenie do wzmocnienia większego ataku. Pasujesz.

Nikt nie zagrywa żadnych wydarzeń, więc można przystąpić do przydzielania obrażeń – obaj czempioni zadają ich wystarczająco dużo, by się wzajemnie złamać. Odłóżcie ich na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

2. Gracz: Nie przestawajmy wywierać na przeciwniku presji. Wyczerp *Łowcę Nagród*, żeby ponownie zaatakować, a następnie spaszuj.

1. Gracz: Nie masz czempionów do blokowania, a poza tym karty *światła* i *dobre* są słabe w zadawaniu bezpośrednich obrażeń, więc możesz przyjąć czasem cios. Pasujesz.

2. Gracz: W porządku, *Łowca Nagród* nie został zablokowany. Sprawdźmy, czy nie byłibyśmy w stanie wykorzystać tego, żeby poważnie nadszarpnąć życie przeciwnika. Zagraj *Zbrojenie* i wybierz +7  dla *Łowcy Nagród*, a następnie odłóż *Zbrojenie* na stos kart odrzuconych. No proszę, *Łowca Nagród* ma teraz 18 ! To chwilowo wystarczy, więc pasujesz.

1. Gracz: O rany, ten atak może ci zadać mnóstwo obrażeń! Na szczęście wciąż dysponujesz w tej rundzie swoim złotem i możesz zagrać własne wydarzenie. Wydaj złoto (odwróć żeton), żeby zagrać *Mroźny Wstrząs*. Zadaj 6 obrażeń *Łowcy Nagród* i 6 obrażeń 2. Graczowi, a następnie odłóż *Mroźny Wstrząs* na swój stos kart odrzuconych. *Łowca Nagród* zostaje złamany, zanim ma szansę zadać jakiegokolwiek obrażenia!

2. Gracz: Odłóż *Łowcę Nagród* na swój stos kart odrzuconych i obniż swoje życie z 17 do 11 punktów. Znowu powracasz do swojej Fazy Głównej, ale skończyli ci się czempioni, którymi chciałbyś zaatakować, więc pasujesz.

1. Gracz: Ty także pasujesz i tura dobiega końca.

Piąta tura – 1. Gracz

1. Gracz przejmuje żeton tury. Obaj gracze odwracają swój żeton złota na złotą stronę.


1. Gracz: Dobierz kartę (*Snujący się Koszmar*) a następnie **przygotuj** kartę *Rozwścieczonego Cyklopa*, obracając go pionowo.

Jeśli na początku swojej tury masz jakichkolwiek czempionów, którzy są wyczerpani (po ataku) i/lub odwróceniu (po blokowaniu), są oni **przygotowywani** – czyli obracani z powrotem do pozycji pionowej. Są oni teraz gotowi, by znowu atakować lub blokować.

Rozwścieczony Cyklop jest przygotowany i gotowy do bitwy! Wyczerp go, żeby zaatakować, a następnie spasuj. Znaczniki *Człowieka* należące do 2. Gracza są wyczerpane, co oznacza, że jeśli twój przeciwnik zechce blokować, będzie musiał poświęcić w tym celu cennego *Imperialnego Dowódcę*. Jego sytuacji nie poprawia fakt, że nie może on przyjąć 12 obrażeń, bo zostało mu 11 punktów życia.

2. Gracz: Czas na blok z zaskoczenia! Wydadaj swoje złoto (odwróć jego żeton) i zagraj czempiona z *Zasadzką*, czyli *Imperialną Kawalerię*. Następnie rozpatrz jego zdolność *Hołdu*, umieszczając w grze trzy znaczniki *Człowieka*. Chciałbyś blokować, ale najpierw przeciwnik ma szansę odpowiedzieć wydarzeniem.

1. Gracz: Mógłbyś zagrać *Morze Ognia*, żeby pozbyć się tych znaczników *Człowieka*, ale masz inne plany na wydanie w tej turze swojego złota. Dlatego pasujesz.

2. Gracz: Będziesz blokować *Rozwścieczonego Cyklopa* grupą złożoną z *Imperialnej Kawalerii* i dwóch znaczników *Człowieka* – odwróć wszystkie te karty, by oznaczyć, że biorą udział w blokowaniu. Ponieważ *Rozwścieczonego Cyklopa* wynosi 17, musisz zadać mu co najmniej tyle samo obrażeń, by go złamać. Na szczęście twój *Imperialny Dowódca* wciąż daje wszystkim twoim pozostałym *dobrym* czempionom +3 do . Blokujący czempioni także zostaną złamani, ale to koszt, który warto ponieść, żeby pozbyć się tak niebezpiecznego czempiona przeciwnika.

1. GRACZ

karta pomocy



ręka



talia



stos kart odrzuconych



życie



obszar gry

bitwa



złoto




życie



złoto



karta pomocy



ręka



talia



stos kart odrzuconych



2. GRACZ

Obaj gracze rezygnują z możliwości zagrywania wydarzeń, a wszyscy czterej czempioni zadają wystarczająco dużo obrażeń, żeby się nawzajem złamać. Rozwścieczonego Cyklopa i Imperialną Kawalerię odłóżcie na odpowiednie stosy kart odrzuconych, a dwa blokujące znaczniki Człowieka z powrotem do puli znajdujące się poza obszarem gry.

1. Gracz: Znow możesz zagrywać karty, więc wydajesz swoje złoto (odwróć jego żeton), żeby zagrać *Snujący się Koszmar*. Ta karta posiada zdolność Hołdu, która umieszcza w grze *Demon*. Weź z puli znacznik Człowieka/*Demon* i umieść go w swoim obszarze gry, stroną *Demon* do góry. Pamiętaj – zarówno *Snujący się Koszmar*, jak i znacznik *Demon* są obecnie rozstawiani, co oznacza, że w tej turze nie mogą atakować.

Snujący się Koszmar ma jeszcze jedną zdolność, zwaną **Lotem**.

Czempioni, którzy mają słowo kluczowe **Lot**, mogą być blokowani wyłącznie przez innych czempionów, posiadających zdolność Lotu.

1. Gracz: Nie masz już złota i nie możesz wykonywać żadnych zagrań, więc kończysz swoją turę.

2. Gracz: Masz na ręce kartę wydarzenia, którą możesz zagrać. Zagraj *Mobilizację*, żeby umieścić w grze trzy znaczniki Człowieka, a następnie odłóż to wydarzenie na swój stos kart odrzuconych.

Następnie obaj gracze pasują i tura się kończy.


Szósta tura – 2. Gracz

Gracz przejmuje żeton tury; obaj gracze odwracają swój żeton złota na złotą stronę.

2. Gracz: Dobierz kartę (*Smoczątko*) i przygotuj swoich czempionów. Dobrześ własnego czempiona ze zdolnością Lotu, jednakże ten należący do 1. Gracza jest potężniejszy – zastanówmy się, jak go „uziemić”.

Odwróć żeton złota, by zapłacić za zagranie *Słonecznego Ciosu*, i wypędź *Snującego się Koszmar*. Odłóż *Słoneczny Cios* na swój stos kart odrzuconych.


1. Gracz: Odłóż *Snującego się Koszmar* na spód swojej talii.

2. Gracz: Dzięki bonusowi +3 do , zapewnianemu przez *Imperialnego Dowódcę*, nawet jeden z twoich znaczników *Człowieka* jest dość silny, by stanąć w szranki ze znacznikiem *Demon*. Dlatego wyczerp jeden ze znaczników *Człowieka*, żeby wykonać nim atak, a następnie spasuj.

1. Gracz: Starczy tego dobrego! Trzeba się wreszcie pozbyć tego irytującego *Imperialnego Dowódcy*. Wydadaj złoto (odwróć żeton) i zagraj *Morze Ognia*, żeby zadać 7 obrażeń *Imperialnemu Dowódcy* – dostatecznie dużo, by go złamać (trafia on na stos kart odrzuconych swojego właściciela). Następnie odłóż *Morze Ognia* na własny stos kart odrzuconych.

2. Gracz: Niestety nie możesz wykonać żadnych innych zagrań, więc pasujesz.

1. Gracz: Obróć do góry nogami znacznik *Demon*, żeby zablokować atak znacznika *Człowieka*.

Obaj gracze pasują. Ponieważ *Imperialny Dowódca* opuścił już grę, znaczniki *Człowieka* nie otrzymują dłużej +3 do ; zadają teraz tylko 1 obrażenie, a to za mało, by złamać *Demon*. *Demon* zadaje w odpowiedzi 4 obrażenia, łamiąc *Człowieka*. Usuń znacznik *Człowieka* z gry.

2. Gracz: Może i są słabi, ale jest ich wielu! Wyczerp 5 znaczników *Człowieka*, żeby przeprowadzić atak grupowy, a następnie spasuj.

1. Gracz: Twój znacznik *Demon* jest odwrócony (ustawiony do góry nogami), co oznacza, że blokował w tej turze. Nie masz niczego więcej, czym mógłbyś blokować.

Obaj gracze pasują, a znaczniki *Człowieka* zadają 1. Graczowi 5 obrażeń.

1. Gracz: Obniż swoje życie do 14 punktów.

2. Gracz: Znów jesteś w swojej Fazie Głównej i masz możliwość zagrywania kart. Wydałeś już złoto, ale wciąż możesz zagrywać darmowe karty. Zagraj *Smoczątko*, a następnie ogłosz, że chcesz zakończyć swoją turę.

1. Gracz: Ty też pasujesz.

Znacznik *Demon*a odzyskuje swoje życie, a tura dobiega końca.

Na koniec każdej tury wszyscy czempioni, którzy otrzymali w danej turze jakiegokolwiek obrażenia, **wracają do pełni zdrowia.**

Siódma tura – 1. Gracz

1. Gracz bierze żeton tury; obaj gracze odwracają żeton y złota na złotą stronę.

1. Gracz: Dobierz kartę (*Pakt Przywołania*) i przygotuj swój znacznik *Demon*a. Pora zająć się tymi kłopotliwymi znacznikami *Człowieka*. Wydaj swoje złoto (odwróć żeton), by zagrać *Aspirującą Piromantkę*.

Zdolność Hołdu karty *Aspirującej Piromantki* zadaje po 4 obrażenia wybranemu graczowi i każdemu z jego czempionów. W grze wieloosobowej (do której potrzebowalibyście dodatkowych zestawów *Epic*) miałbyś możliwość wyboru, na kogo zagrać tę kartę; w grze dwuosobowej jedynym sensownym celem jest twój przeciwnik.

2. Gracz: Zarówno ty, jak i wszyscy twoi czempioni, otrzymujecie po 4 obrażenia. Obniż swoje życie do 7 punktów i usuń z gry wszystkie znaczniki *Człowieka*. Poziom twojego życia jest niebezpiecznie niski – jeśli przeciwnik dobierze właściwą *dziką* kartę, pozwalającą zadawać obrażenia, za chwilę może być po tobie!


1. Gracz: Mógłbyś zaatakować *Demonem*, ale *Smoczątko* 2. Gracza by go złamało, więc chwilowo postanawiasz się wstrzymać. Nie masz innych kart do zagrania, dlatego oznajmiasz, że chcesz zakończyć turę.

2. Gracz: Uzupełnijmy rękę o jakieś ciekawe karty. Odwróć żeton złota, żeby zagrać *Wygnanie* i dobrać dwie karty (*Rycerza Chwały* i *Złodziejkę Czasu*). Następnie spaszuj.

1. Gracz: Ty też pasujesz, kończąc tę turę.
Smoczątko wraca do pełni zdrowia.

Ósma tura – 2. Gracz

Gracz bierze żeton tury; obaj gracze odwracają żetony złota na złotą stronę.

2. Gracz: Dobierz kartę z talii (*Powietrzny Zabójca*). Wydadz swoje złoto (odwróć żeton), żeby zagrać *Rycerza Chwały*. Ta karta posiada zdolność Zrywu, co oznacza, że może zaatakować w bieżącej turze. Ma ona także zdolność Hołdu, pozwalającą dać do dwóm wybranym czempionom po +6 do  – przydziel ten bonus *Smoczątku* oraz samemu *Rycerzowi Chwały*.

Czas na bitwę! Wyczerp *Smoczątko*, żeby nim zaatakować.

1. Gracz: Oj, nie masz żadnego czempiona ze zdolnością Lotu, który zablokowałby *Smoczątko*...

Obaj gracze pasują. Piromantka i Demon patrzą bezsilnie, jak *Smoczątko* przelatuje nad ich głowami, żeby zadać 12 obrażeń bezpośrednio w gracza.

1. Gracz: Obniż swoje życie z 14 do 2 punktów. Zaczyna się robić gorąco!

2. Gracz: Wyczerp *Rycerza Chwały*, żeby znów zaatakować, po czym spaszuj.

1. Gracz: Ponieważ zależy ci, żeby zachować ostatnią kartę na ręce, blokujesz *Rycerza Chwały* grupą, używając do tego celu *Aspirującej Piromantki* i *Demon* – obróć ich do góry nogami dla oznaczenia, że blokują.

Obaj gracze pasują. *Aspirująca Piromantka* i znacznik *Demon* zadają razem wystarczająco dużo obrażeń, żeby złamać *Rycerza Chwały*, ale sami także zostają złamani. Odłóżcie *Rycerza Chwały* i *Aspirującą Piromantkę* na odpowiednie stopy kart odrzuconych, a także usuńcie znacznik *Demon* z gry.


2. Gracz: Nie masz już nic więcej do zagrania, więc próbujesz zakończyć swoją turę.

1. Gracz: Wciąż masz złoto, ale nie zagrywaj jeszcze *Paktu Przywołania*. Chcesz go użyć, by przywrócić do gry potężnego czempiona, ale przeciwnik czerpie z tego korzyść, jeśli robisz to w jego turze, więc warto się jeszcze wstrzymać. Pasujesz, a tura dobiega końca.

Dziewiąta tura – 1. Gracz

1. Gracz przejmuje żeton tury; obaj gracze odwracają swoje żetony złota na złotą stronę.

1. Gracz: Nie przetrwasz kolejnego ataku, więc miejmy nadzieję, że dobierzesz coś dobrego. Dobierasz darmowe wydarzenie: *Uwład*. Chyba uda się nam coś zdziałać!

Zagraj *Uwład* za darmo i wybierz pierwszą zdolność. Złam *Smoczątko 2. Gracza* (trafia ono na jego stos kart odrzuconych), a następnie odzyskaj życie równe jego wartości , czyli w tym przypadku 7. Twoje życie wzrasta do 9!

Następnie wydaj złoto (odwróć żeton), by zagrać *Pakt Przywołania*. Użyj drugiej zdolności tego wydarzenia, żeby przenieść czempiona ze stosu kart odrzuconych z powrotem do gry.

Przenieś *Rozwścieczonego Cyklopa* ze swojego stosu kart odrzuconych do gry (a *Pakt Przywołania* odłóż na stos kart odrzuconych). Pamiętaj, *Cyklop* posiada zdolność *Zryw*, co oznacza, że może natychmiast zaatakować! Wyczerp go, żeby przeprowadzić nim atak, a następnie spasz. 2. Gracz nie ma żadnego czempiona w grze i pozostało mu tylko 7 punktów życia, więc ten atak może zakończyć rozgrywkę!

2. Gracz: Odwróć swój żeton złota, żeby zapłacić za zagranie *Złodziejki Czasu*, która posiada zdolność *Zasadzki*. Użyj jej zdolności *Hołdu*, żeby wysłać *Rozwścieczonego Cyklopa* na rękę jego właściciela!

1. Gracz: Weź *Rozwścieczonego Cyklopa* z powrotem na rękę. Wydałeś już swoje złoto w tej turze, więc nie możesz zagrać go ponownie.

Obaj gracze pasują i tura dobiega końca.




Dziesiąta tura – 2. Gracz

2. Gracz bierze żeton tury; obaj gracze odwracają swoje żetony złota na złotą stronę.

2. Gracz: Dobierz kartę (*Runa Usidlenia*). O włos uniknąłeś w poprzedniej turze porażki; czy sam zdołasz zakończyć rozgrywkę w bieżącej?

Wiesz, że jedyną kartą na ręce 1. Gracza jest *Rozwścieczony Cyklop* (którego sam tam wysłałeś w poprzedniej turze), więc w tej turze twoje ataki nie będą blokowane. Zaatakuj *Złodziejką Czasu*, wyczerpując ją, a następnie spasuj.

1. Gracz: Nie jesteś w stanie blokować, więc pasujesz. Masz 9 życia, a właśnie nadciąga atak za 8 obrażeń. Czy wytrwasz jeszcze jedną turę?

2. Gracz: Wydaj swoje złoto (odwróć żeton), żeby zagrać *Transmogryfikację*. Ta karta dodaje +2  wszystkim *światłym* czempionom, jednocześnie odejmując -2  wszystkim pozostałym czempionom. Dobierasz także dwie karty, którymi są *Golem Śmieciowy* i *Ujarmienie*, ale nie będziesz ich potrzebować – *Złodziejka Czasu* jest *światłym* czempionem, co oznacza, że jej standardowe 8  wzrasta do 10.

Ten atak obniża życie 1. Gracza poniżej 0, co zapewnia 2. Graczowi zwycięstwo!

Obaj jednak dowiedliście, że jako wojownicy zasługujecie na uznanie. Przed wami wiele wspaniałych bitew!

Spis talii

Położ kartę #1 na stole, awersem do góry. Następnie połącz na niej w ten sam sposób kartę #2, i tak dalej. Na koniec odwróć złożoną talię rewersem do góry.

1. Gracz: *dziki/zły*

1. Aspirująca Piromantka
2. Gorliwa Nekromantka
3. Leśny Olbrzym
4. Wycie
5. Pożarcie
6. Mroźny Wstrząs
7. Przyczajony Wilkołak
8. Morze Ognia
9. Rozwścieczony Cyklop
10. Czempion Niegodziwych
11. Snujący się Koszmar
12. Pakt Przywołania
13. Uwiad
14. Wir
15. Sługa Mroku
16. Rytualista Zgubonosiciela
17. Mieszkanka Dżicy
18. Przywoływaczka Otchłani
19. Tropiąca Wiwerna
20. Piaskowy Czerw
21. Przebudzenie Zmarłych
22. Spoza Rzeczywistości
23. Siewca Śmierci
24. Widlasty Piorun
25. Leśny Traper
26. Inwazja
27. Uliczny Cwaniak
28. Oszczepniczka
29. Manewr Oskrzydlający
30. Demon Udreki

2. Gracz: *światły/dobry*

1. Żywiołak Piorunów
2. Słoneczny Cios
3. Łowca Nagród
4. Kapłan Wojenny
5. Gra na Czas
6. Transmogryfikacja
7. Rozgrzeszenie
8. Imperialny Dowódca
9. Imperialna Kawaleria
10. Zbrojenie
11. Mobilizacja
12. Wygnanie
13. Smoczątko
14. Rycerz Chwały
15. Złodziejka Czasu
16. Powietrzny Zabójca
17. Runa Usidlenia
18. Golem Śmieciowy
19. Ujarzmienie
20. Dematerializacja
21. Smoczy Rycerz
22. Kronikarka
23. Oddział Szturmowy
24. Burza Dusz
25. Tchnienie Życia
26. Podniebny Wąż
27. Teraz my!
28. Mag Błyskawic
29. Burzowy Smok
30. Bariera

EPIC —CARD GAME— POJEDYNEK

Przewodnik *Szybki start* został napisany przez
Roba Dougherty'ego i Brennę Noonan.
Pierwsze wydanie | Epic Card Game Duels™ |
Epic Card Game Pojedynek™ | ©2022 Wise Wizard Games

Wydawca i dystrybutor w Polsce:
Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
2022 Wydawnictwo IUVI



Kierownik produkcji: Viola Kijowska
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Redakcja i korekta: Viola Kijowska, GrupaMV



OSTRZEŻENIE: Produkt nieodpowiedni dla dzieci
w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje
ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia.