

EPIC
— CARD GAME —

POJEDYNEK

Instrukcja

Zawartość:



Pudełko z grą



Instrukcja



Przewodnik Szybki start



60 kart do gry



22 karty znaczników
Człowiek/Demonia



12 kart znaczników
Wilk/Zombie



4 karty liczników
życia



2 karty pomocy



2 karty ze spisem
talii gracza



2 żetony złota



1 żeton tury

Na stronie www.EpicCardGame.com/learn znajdziecie dodatkowo filmy z rozgrywkami, objaśnienia i uaktualnienia (wyłącznie w języku angielskim).

Uwaga! Niniejsza instrukcja zawiera zasady gry Epic: Pojedynek. Inne zestawy gry Epic zawierają dodatkowe zasady, które znajdziecie na naszej stronie WWW, pod podanym wyżej linkiem.

Wprowadzenie

Pierwsza wojna bogów roztrzaskała wszechświat na kawałki – rzeczywistość nie była w stanie oprzeć się ich niszczycielskiemu wpływowi, raz za razem formowana na nowo. Powróciła wielka nicość i odtąd bogowie musieli toczyć swoje spory w próżni.

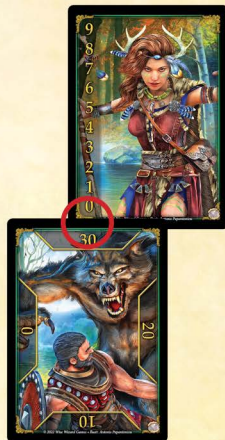
W końcu jednak udało się osiągnąć porozumienie. Bogowie połączyli siły, by odbudować wszechświat, lecz tym razem według prawideł, których przestrzegać musieli nawet oni. Koniec z bezpośrednimi wojnami – odtąd mogli je prowadzić wyłącznie w świecie śmiertelników, używając jako swoich narzędzi potężnych czempionów i niszczycielskich wydarzeń.

Jak zacząć?

Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka w *Epic: Pojedynek*, **ZATRZYMAJCIE SIĘ**. Odłóżcie instrukcję i postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi w przewodniku *Szybki start*.

1. Wybierzcie swoje **talie**. Podzielcie karty na 4 stosy, zgodnie z przynależnością określoną w lewym górnym rogu: *dobry* (☀), *dziki* (🐾), *zły* (👹) i *światły* (🌀). Każdy z graczy wybiera po dwie przynależności, bierze wszystkie należące do nich karty i tasuje je razem, by stworzyć swoją talię. Inne sposoby wybierania talii opisujemy na stronie 17, w akapicie „Różne formaty rozgrywki”.
2. Upewnijcie się, że macie przed sobą dużo miejsca na swoje **obszary gry**.
3. Zostawcie również nieco miejsca obok swojej talii na **stos kart odrzuconych**. Ilekroć gracz odkłada karty na ten stos, robi to zawsze awersem do góry. Każdy z graczy ma prawo w dowolnym momencie przejrzeć dowolny stos kart odrzuconych.
4. Odłóżcie na bok karty znaczników (*Człowieka/Demonia* oraz *Wilka/Zombie*), tworząc z nich pulę znaczników. Kiedy jakaś karta nakazuje umieścić znacznik w grze, bierze się go zawsze z tej puli.
5. Każdy gracz ustawia wartość swojego **życia** na 30. Kiedy gracz otrzymuje obrażenia, pomniejsza o ich wartość swoje życie. Gracze otrzymują po dwie karty liczników życia – z wartościami „jedności” i „dziesiątek”. W trakcie gry śledzą za ich pomocą swoje życie, odpowiednio je ustawiając (patrz przykład ustawienia 30 punktów życia).

6. Każdy gracz otrzymuje **kartę pomocy**.
7. Wyłóńcie losowo pierwszego gracza.
8. Każdy gracz dobiera na **rękę 5 kart** ze swojej talii.
9. Każdy gracz może dokonać wymiany kart (tzw. „mulligan” – patrz następny akapit).
10. Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę. (Bierze on **żeton tury**. Każdy gracz otrzymuje także **żeton złota** i kładzie go stroną **1** do góry.)



Mulligan (zasada wymiany kart)

Po tym, jak gracze dobiorą początkowe karty na rękę, każdy z nich może skorzystać z opcji *mulliganu* – czyli wymienić karty, rozpoczynając od gracza, który będzie grał jako drugi. Aby to zrobić, gracz wybiera dowolną liczbę kart z ręki, tasuje je rewersem do góry i odkłada na spód swojej talii. Następnie dobiera tyle samo kart z wierzchu talii i traci tyle samo punktów życia (odnotowuje to za pomocą kart liczników życia).

Wygrana i przegrana

Jeśli twoje życie spadnie do 0 (lub poniżej tego progu), przegrywasz. Jeśli wszyscy twoi przeciwnicy zostali wyeliminowani, wygrywasz. Choć to rzadki przypadek, wygrywasz także wtedy, kiedy masz dobrać kartę z talii, ale jest ona pusta. Jeśli wszyscy gracze stracą całe swoje życie jednocześnie, dochodzi do remisu.

Przykładowe rozłożenie elementów gry.

1. GRACZ

karta pomocy ręka talia stos kart odrzuconych

życie obszar gry złoto

żeton tury

życie złoto

karta pomocy ręka talia stos kart odrzuconych

2. GRACZ

The diagram illustrates the setup for two players. At the top, labeled '1. GRACZ', are the player's components: a 'karta pomocy' (help card), a 'ręka' (hand) of 3 cards, a 'talia' (deck), and a 'stos kart odrzuconych' (discard pile). Below this is the 'obszar gry' (play area), which includes a 'życie' (life) zone with 2 cards, a 'bitwa' (battle) zone with 2 cards, and a 'żeton tury' (turn token). To the right of the play area are 'złoto' (gold) pieces and 'znaczniki' (markers). At the bottom, labeled '2. GRACZ', are the second player's components: a 'karta pomocy', a 'ręka' of 5 cards, a 'talia', and a 'stos kart odrzuconych'. The 'życie' zone for the second player also has 2 cards. The 'złoto' and 'znaczniki' are shared between both players.

Wydarzenia

Wydarzenia reprezentują wpływ woli bogów na świat śmiertelników. Możesz zagrywać wydarzenia w turze dowolnego gracza, również podczas bitwy. Kiedy zagrywasz wydarzenie, rozpatrz tekst jego działania, a następnie odłóż je na swój stos kart odrzuconych.



Przynależność - w grze *Epic* występują cztery przynależności, oznaczone kolorami: *dobry* (☆), *dziki* (♣), *zły* (♥) i *światły* (♠).

Koszt - w prawym górnym rogu każdej karty widnieje jej koszt. Zagranie niektórych kart kosztuje złoto (1), podczas gdy inne są darmowe (0). W rozgrywce dwuosobowej na początku każdej tury obaj gracze ustawiają swoje żetony złota na stronę 1.

Typ karty - wydarzenia i czempioni to dwa typy kart zagrywanych w grze *Epic*.

Tekst działania - opisuje, co robi dana karta.

Czempioni

Czempioni to bohaterowie i potwory, którzy po zagranie zostają w grze i walczą po twojej stronie. Czempiona możesz zagrać wyłącznie w Fazie Głównej swojej tury (patrz strona 11), chyba że posiada on słowo kluczowe Zasadzka (patrz strona 16).



Klasa - gatunek i/lub profesja czempiona. Klasa sama w sobie nie ma żadnego działania, ale w grze występują karty, które w różny sposób oddziałują na określone klasy.

Atak - wartość obrażeń, jaką czempion zadaje w bitwie.

Obrona - łączna liczba obrażeń, jaką trzeba zadać czempionowi w trakcie jednej tury, żeby go złamać. Gdy czempion zostanie złamany, jego właściciel odkłada go na swój stos kart odrzuconych.

Słowa kluczowe - stanowią odniesienia do dodatkowych zasad i efektów. Ich lista znajduje się na stronach 15-16.

Zagrywanie kart oraz złota zasada

Aby zagrać kartę z ręki, opłać jej koszt (jeśli wynosi **1**), odwróć żeton złota na stronę z **0**), a następnie połóż ją przed sobą awerssem do góry.

Jeśli to karta wydarzenia, rozpatrz ją natychmiast i w całości (zdanie po zdaniu), zgodnie z kolejnością tekstu na karcie. Następnie odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.

Jeśli to karta czempiona, zostaje ona w grze. Aby czempion opuścił grę, coś musi się z nim stać (musi zostać w jakiś sposób usunięty z gry).

Złota zasada: gracz może zagrać kartę tylko wtedy, gdy posiada inicjatywę (patrz strona 10) i żadne zagranie nie czeka na rozpatrzenie. Nikt nie może odpowiadać ani zagrywać kart aż do chwili, gdy wszystko zostanie rozpatrzone. Gdy zagranie zostanie rozpatrzone, gracz, który je wykonał, zachowuje inicjatywę i może wykonać kolejne zagranie lub oddać inicjatywę (zakończyć swoją turę).

Zdolności

Niektóre karty posiadają zdolności. Zdolności się nie używa – działają one automatycznie. Niektóre zdolności są stałe, a inne aktywowane.

Zdolności stałe

Staća zdolność działa przez cały czas. Jej działanie rozpoczyna się w chwili zagrania karty, a kończy w chwili, gdy karta opuści obszar gry.



zdolność aktywowana

zdolność stała

Zdolności aktywowane

Zdolności aktywowane działają w chwili, gdy spełniony zostanie określony warunek. Zdolności te posiadają ikonę strzałki (➔). Warunek aktywujący taką zdolność znajduje się po lewej stronie strzałki, a działanie zdolności – po prawej. Jeśli zdolność nie mówi wyraźnie, że „możesz” jej użyć, jest ona obowiązkowa – nie wolno ci zignorować jej efektów. Przykład zdolności aktywowanej:

Kiedy ta karta zostanie złamana ➔ Dobierz kartę.

Jeśli zagrasz wydarzenie i aktywuje ono zdolność czempiona, w pierwszej kolejności rozpatrz wydarzenie, a w drugiej zdolność czempiona. *Uwaga! Jeśli to wydarzenie sprawi, że czempion opuści grę, jego zdolność wciąż jest rozpatrywana.*

Rozstawianie

Czempion jest rozstawiany aż do chwili, gdy rozpoczniesz swoją turę, mając go w grze. Rozstawiany czempion nie może atakować, ale może blokować.

Ustawienie czempiona

W trakcie rozgrywki będziesz obracać karty swoich czempionów w następujący sposób, żeby śledzić ich możliwości:



przygotowany



wyczerpany



odwrócony

Przygotowany (w pozycji pionowej)

Czempion wchodzi do gry w pionowej pozycji „przygotowanej”. Jeśli czempion jest przygotowany, ale wciąż jest rozstawiany (patrz wyżej), może blokować, ale nie może atakować. Jeśli czempion jest przygotowany i nie jest rozstawiany – albo jeśli jest przygotowany i posiada słowo kluczowe Zryw – może zarówno atakować, jak i blokować.

Wyczerpany (obrót o 90°)

Kiedy twój czempion atakuje, obróć go o 90° do pozycji „wyczerpanej” (tak, by jego tekst był ustawiony bokiem do ciebie). Oznacza to, że nie będzie mógł on atakować ani blokować aż do rozpoczęcia twojej następnej tury. Twoi wyczerpani czempioni przygotowują się (są obracani pionowo) na początku twojej tury.

Odwrócony (obrót o 180°)

Kiedy twój czempion blokuje, obróć go o 180° do pozycji „odwróconej” (tak, by jego tekst był ustawiony do góry nogami względem ciebie). Oznacza to, że nie będzie on mógł blokować aż do rozpoczęcia następnej tury. Odwrócenie czempioni wszystkich graczy przygotowują się (są obracani do pozycji pionowej) na końcu każdej tury.

Cele i efekty częściowe

Efekty są rozpatrywane zdanie po zdaniu. Jeśli jakiś efekt odnosi się do celów, cele te są wybierane dopiero w momencie rozpatrywania tego efektu. Innymi słowy, celów nie wybierasz od razu w momencie zagrania karty czy aktywowania zdolności.

Jeżeli efekt nie może zostać rozpatrzony całkowicie, rozpatrz tak dużą jego część, jak to tylko możliwe, postępując zgodnie z kolejnością zdań na karcie.

Przykładowo, jeśli po zagraniu *Wysiania Esencji* w grze nie ma żadnych czempionów, pierwsza część tekstu jest ignorowana. Mimo to, nawet jeśli nie możesz obrać za cel żadnego czempiona, wciąż zdobywasz 9 punktów życia.

UWAGA: Karta *Wysianie Esencji* nie występuje w zestawie podstawowym
Epic: Pojedynek.



Niektóre efekty pozwalają ci zdecydować, czy chcesz wybrać dowolny cel (np. „*możesz złamać wybranego czempiona*”) i/lub jak wiele celów będziesz mógł wybrać (np. „*do dwóch*” wybranych czempionów”). W innym przypadku wybranie celu jest obowiązkowe, jeśli jest możliwe. Jeśli nie ma wystarczającej liczby celów, musisz wybrać tyle, ile jesteś w stanie. W pewnych przypadkach może to być dla ciebie niekorzystne. Przykładowo, jeśli jedynym czempionem w grze jest twój znacznik *Demon*, a chcesz zagrać *Wyssanie Esencji*, musisz obrać go za cel. Być może warto to zrobić, jeśli potrzebujesz 9 punktów życia!

Wykonanie zagrania

Wykonanie zagrania oznacza zagranie karty.

Inicjatywa

Zagrania może wykonywać wyłącznie gracz posiadający inicjatywę. Kiedy gracz posiadający inicjatywę spsuje, zyskuje ją gracz siedzący po jego lewej stronie.

Porządek tury

Uwaga! W rozgrywkach z udziałem trzech i więcej osób Faza Początkowa i Faza Główna przebiegają nieco inaczej, zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 19.

Faza Początkowa

W tej fazie nikt nie posiada inicjatywy i nikt nie może wykonywać zagrań. W Fazie Początkowej swojej tury:

1. Otrzymujesz żeton tury.
2. Zarówno ty, jak i drugi gracz, ustawiacie swoje żetony złota na stronę **1**.
3. Dobierasz kartę (chyba że jesteś pierwszym graczem, a to pierwsza tura rozgrywki, wówczas pomijasz ten krok).
4. Przygotowujesz swoich czempionów, którzy są wyczerpani (obracasz ich do pozycji pionowej).

Faza Główna

Kiedy rozpoczynasz swoją Fazę Główną albo do niej powracasz, zdobywasz inicjatywę.

Podczas Fazy Głównej swojej tury tylko ty możesz wykonywać zagrania (aż do chwili, kiedy zaatakujesz lub spróbujesz zakończyć swoją turę).

Podczas swojej Fazy Głównej możesz:

- wykonywać zagrania;
- ogłaszać Fazę Bitwy (patrz niżej).

Możesz to robić tyle razy, ile chcesz oraz w dowolnej kolejności. Kiedy będziesz gotowy, daj przeciwnikowi znać, że chcesz zakończyć swoją turę, pasując. Wówczas on może wykonywać zagrania, a potem spasować, lub spasować bez wykonywania zagrań. Następnie:

- jeśli przeciwnik nie wykonywał zagrań, przejdź do Fazy Końcowej;
- jeśli przeciwnik wykonywał zagrania, możesz powrócić do swojej Fazy Głównej albo przejść do Fazy Końcowej.

Faza Bitwy

Kiedy atakujesz, rozpoczynasz bitwę. Każda Faza Bitwy dzieli się na pięć kroków.

Krok 1: wybór atakujących

W tym kroku nikt nie posiada inicjatywy i nikt nie może wykonywać zagrań.

Atakujący gracz wybiera czempiona lub grupę czempionów, którzy będą atakować, i wyczerpuje ich.

- Tylko przygotowani (obróceni pionowo) czempioni mogą atakować.
- Czempioni, którzy weszli do gry w tej turze, są rozstawiani (dlatego nie mogą atakować, chyba że posiadają słowo kluczowe Zryw).

Krok 2: przed wyborem blokujących

Atakujący gracz zyskuje inicjatywę.

Gracz, który ma inicjatywę, może wykonywać zagrania, a potem spasować, albo spasować bez wykonywania zagrań. Powtarzajcie ten krok aż do chwili, gdy wszyscy gracze spasują kolejno po sobie, nie wykonując żadnych zagrań. Następnie przejdźcie do kroku wyboru blokujących (krok 3).

Uwaga! Jeżeli gracz broniący chciałby zagrać nowych czempionów, by użyć ich do blokowania w kolejnym kroku (np. za pomocą czempionów ze zdolnością Zasadzki albo wydarzenia, które tworzy znaczniki czempionów), ten moment to jego ostatnia szansa. Czempion wchodzący do gry nie jest automatycznie zadeklarowany jako blokujący; atakujący gracz może go wcześniej złamać!

Krok 3: wybór blokujących

W tym kroku nikt nie posiada inicjatywy i nikt nie może wykonywać zagrań.

Broniący gracz wybiera czempiona lub grupę czempionów, którzy będą blokować (chyba że nie chce wybrać żadnego), i obraca ich do pozycji odwróconej (ustawia do góry nogami).

- Tylko przygotowani (obróceni pionowo) czempioni mogą blokować.
- Jeśli czempion blokuje dowolnego z atakujących czempionów, blokuje wszystkich atakujących czempionów, nawet jeśli niektórzy z nich byłiby w innej sytuacji niemożliwi do zablokowania. Przykładowo, jeśli czempion ze słowem kluczowym Lot i czempion bez tej zdolności atakują razem, grupę tę może zablokować pojedynczy czempion bez słowa kluczowego Lot.
- Jeśli atak zostanie zablokowany, atakujący czempion jest blokowany nawet w sytuacji, gdy blokujący czempion opuści grę przed przydzieleniem obrażeń.


Krok 4: przed przydzielaniem obrażeń

Broniący gracz zyskuje inicjatywę.

Gracz, który ma inicjatywę, może wykonywać zagrania, a potem spasować, albo spasować bez wykonywania zagrań. Powtarzajcie ten krok aż do chwili, gdy wszyscy gracze spasują kolejno po sobie, nie wykonując żadnych zagrań. Następnie przejdźcie do kroku przydzielania obrażeń (krok 5).

Krok 5: przydzielanie obrażeń

W tym kroku nikt nie posiada inicjatywy i nikt nie może wykonywać zagrań.

Wszyscy czempioni biorący udział w bitwie zadają jednocześnie obrażenia równe ich .

- 1A. Jeśli atak nie został zablokowany, atakujący czempioni zadają obrażenia broniącemu graczowi.
- 1B. Jeśli atak został zablokowany, atakujący gracz rozdziela obrażenia pomiędzy blokujących czempionów, a następnie broniący gracz rozdziela obrażenia pomiędzy atakujących czempionów. Obrażenia przewyższające obronę NIE przechodzą na broniącego gracza.
2. W wyniku przydzielenia obrażeń czempioni mogą zostać złamani. Takie karty odkłada się na stos kart odrzuconych ich właściciela.
3. Atakujący gracz powraca do swojej Fazy Głównej.



Faza Końcowa

W tej fazie nikt nie posiada inicjatywy i nikt nie może wykonywać zagrań.
W Fазie Końcowej swojej tury:

1. Jeśli masz na ręce więcej niż siedem kart, odrzuć tyle z nich, by pozostało ci ich siedem.
2. Usuń wszystkie obrażenia ze wszystkich czempionów, którzy nie zostali złamani.
3. Przygotujcie wszystkich czempionów, którzy są odwróceny (jeśli karty dowolnych czempionów są obrócone do góry nogami po blokowaniu, ustawcie je pionowo).
4. Kończą się efekty odnoszące się do „tej tury”.



Słowa kluczowe i terminy

Niektóre karty korzystają ze słów kluczowych, które stanowią odwołania do dodatkowych zasad i efektów. Wszystkie słowa kluczowe opisane w tej części instrukcji są oznaczone symbolem gwiazdki (*).

Hołd*

Kiedy czempion ze słowem kluczowym Hołd wejdzie do gry pod twoją kontrolą, natychmiast rozpatrz wszystkie efekty znajdujące się za strzałką (➔).





Kontrola/kontrolujący

Kontrolujesz wydarzenia, które zagrywasz, czempionów w swoim obszarze gry oraz wszystkie efekty, które te karty generują, znajdując się pod twoją kontrolą.

Lot*

Czempioni ze słowem kluczowym Lot mogą być blokowani wyłącznie przez innych czempionów ze zdolnością Lotu. Czempion ze słowem kluczowym Lot wciąż może blokować czempionów bez tej zdolności.

Przynależność (kolor –)

W grze *Epic* występują cztery przynależności, każda oznaczona innym kolorem: *dobry* () , *dziki* () , *zły* () , *światły* () . Możesz posiadać w swojej talii karty dowolnych przynależności – nie ma ograniczeń co do kolorów zagrywanych kart.

Rozstawianie

Twoi czempioni są rozstawiani aż do chwili, gdy rozpoczniesz swoją turę, mając ich w grze. Rozstawiany czempion nie może atakować, ale może blokować.

Własność/właściciel

Jesteś właścicielem kart, które w chwili rozpoczęcia gry znajdują się w twojej talii, a także znaczników, które sam umieścisz w grze.

Wyczerpanie

Obrócenie karty o 90° (tak, by jej tekst był ustawiony do ciebie bokiem), na przykład w chwili atakowania.


Wypędzenie

Kiedy karta jest wypędzana, jej właściciel odkłada ją na spód swojej talii. Jeśli kilka kart zostanie wypędzonych jednocześnie, ich właściciel musi odłożyć je na spód swojej talii w losowej kolejności.

Zasadzka*

Czempiona ze słowem kluczowym Zasadzka możesz zagrywać w turze dowolnego gracza, nawet podczas bitwy. Pamiętaj, że czempioni są rozstawiani (patrz poprzednia strona) do chwili, gdy rozpoczniesz z nimi w grze swoją turę.

Złamanie

Kiedy karta zostaje złamana, jej właściciel odkłada ją na swój stos kart odrzuconych. Czempion zostaje złamany, jeżeli w pojedynczej turze otrzyma łączną sumę obrażeń równą lub przekraczającą jego wartość .

Znaczniki czempionów

Znaczniki czempionów są traktowane tak jak normalni czempioni, z tą różnicą, że gdy taki znacznik opuszcza grę, zwróć go do puli znaczników. Znaczniki czempionów nie mogą trafić na rękę żadnego gracza, do jego talii ani stosu kart odrzuconych. Jeśli skończą się wam znaczniki, możecie użyć kartek papieru lub innych zamienników, które będą je reprezentować.

Zryw*

Czempion, który wchodzi do gry ze słowem kluczowym Zryw (lub je zyskuje), traci rozstawianie. Oznacza to, że gracz może nim atakować, nawet jeśli nie miał go w grze, kiedy rozpoczął swoją turę.

Różne formaty rozgrywki

Ten zestaw zawiera 60 kart do gry (nie licząc kart znaczników, liczników życia itp.), co jest wystarczające w przypadku większości formatów rozgrywki w trybie dwuosobowym. Dodatkowo gracze i niektóre formaty wymagają większej liczby kart z innych zestawów lub z dodatkowych kopii niniejszego zestawu. Przy każdym formacie podaliśmy wymagana do gry liczbę kart – upewnijcie się, że wasze zestawy ją zawierają.

Formaty ograniczone

W formatach ograniczonych każdy gracz tworzy 30-sto kartową talię z ograniczonej puli kart. Jeśli nie jest to wyraźnie zaznaczone, nie obowiązują żadne inne ograniczenia.

Losowa „trzydziestka” (od 2 do 8 graczy, 30 kart na gracza)

W tym formacie gracze tworzą losowe talie, tasując pulę kart i rozdając każdemu po 30 kart. Możecie też rozdać każdemu po 60 kart, a następnie każdy gracz dobiera z nich 30, które uważa za najsilniejsze.

Draft z paczek (od 3 do 8 graczy, 30 kart na gracza)



Potasujcie karty i rozdajcie każdemu graczowi 10-cio kartową „paczkę”. Potwórzcie to jeszcze dwa razy, tak by każdy miał trzy osobne paczki. Rozpocznijcie draft – każdy gracz wybiera po jednej karcie z pierwszej paczki, dodaje ją do swojej osobistej, zakrytej puli draftu i przekazuje pozostałą część paczki graczowi po lewej. Każdy gracz bierze przekazaną mu paczkę, dobiera kolejną kartę do swojej puli draftu i znów przekazuje pozostałą część paczki w lewo. Powtarzajcie to aż do chwili, gdy skończy się pierwsza paczka.

Następnie zróbcie to samo z drugą paczką, tym razem jednak przekazując karty w prawo. Podczas draftu trzeciej paczki ponownie przekazujcie karty w lewo. Po zakończeniu draftu każdy gracz powinien mieć 30-sto kartową talię.

Mroczny draft (2 graczy, 100 kart)





Potasujcie karty i rozdajcie obu graczom po 5 kart. Każdy gracz wybiera z ręki jedną kartę i dodaje ją do swojej osobistej, zakrytej puli draftu. Następnie obaj gracze wymieniają się pozostałymi czterema kartami i wybierają spośród nich dwie, dodając je także do swoich puli draftu. Pozostałe dwie karty odkładają na wspólny, zakryty stos kart odrzuconych. Cały proces należy powtórzyć jeszcze dziewięciokrotnie, by każdy gracz stworzył 30-sto kartową talię.

Draft z kostki (do 8 graczy, wiele kopii zestawów)


Weźcie trzy kopie dowolnego zestawu (lub zestawów) i usuńcie z puli po dwie kopie każdej karty z symbolem  widniejącym w prawym dolnym rogu (w puli powinno się znajdować po jednej kopii każdej karty z ). Upewnijcie się, że macie co najmniej 36 kart na gracza. (Liczba graczy wspieranych w tym trybie przez poszczególne zestawy: gra podstawowa – 8; wszystko z zestawu *Tyrani* – 3; wszystko z zestawu *Revolta* – 3; wszystko z zestawu *Panteon* – 4; *Pojedynek* – 4; *Strażnicy Gotwany* – 4; wszystko z zestawu *Zaginione Plemię* – 4). Potasujcie karty i rozdajcie każdemu graczowi po trzy 12-sto kartowe „paczki”. Następnie gracze przeprowadzają draft kart z paczek (patrz strona 17), aż każdy z nich będzie mieć pulę 36 kart, z której musi stworzyć minimum 30-sto kartową talię.

Formaty konstruowane

Prekonstruowany (2 graczy, *Pojedynek*)

Posortujcie karty z niniejszego zestawu na cztery przynależności, oznaczone symbolem w lewym górnym rogu: *dobry* () , *dziki* () , *zły* () , *świątły* (). Każdy gracz wybiera po dwie przynależności i tasuje należące do nich karty, by stworzyć swoją talię. Poszczególne zestawy gry *Epic* mają inne możliwości tworzenia talii prekonstruowanych.

W pełni konstruowany (od 2 do 8 graczy, wiele kopii zestawów)

Każdy gracz buduje talię, korzystając z własnej kolekcji *Epic*. Talia musi się składać z co najmniej 60 kart i nie może zawierać więcej niż trzech kopii dowolnej karty. Ponadto za każdą kartę o koszcie  z danej

przynależności, talia musi zawierać co najmniej dwie karty o koszcie ❶ z tej samej przynależności. (Przykład: jeśli talia zawiera siedem *światłych* kart ❶, musi też zawierać co najmniej czternaście *światłych* kart ❶.)

Rozgrywka wieloosobowa

Poniższe zasady dotyczą rozgrywek, w których bierze udział co najmniej trzech graczy.

Na początku rozgrywki każdy gracz ustawia swój żeton złota na stronę ❶.

Pierwszy gracz dobiera kartę na początku swojej pierwszej tury (inaczej niż ma to miejsce w rozgrywce dwuosobowej).

Gracze rozgrywają swoje tury i przekazują inicjatywę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Na początku każdej tury, a także w chwili jej zakończenia, gracz, który rozgrywa swoją turę, ustawia żeton złota na stronę ❶. Gracze nie otrzymują złota w turach innych graczy, niezależnie od tego, ilu graczy bierze udział w rozgrywce.

Jeśli jesteś w swojej Fazie Głównej i chcesz zakończyć turę, spasuj. Po tym, jak wszyscy gracze spasują kolejno po sobie:

- jeśli nikt nie wykonywał żadnych zagrań, przejdź do Fazy Końcowej;
- jeśli ktoś wykonywał zagrania, możesz powrócić do swojej Fazy Głównej albo przejść do Fazy Końcowej.

Kiedy jakiś gracz przegra albo opuści rozgrywkę, usuńcie wszystkie należące do niego karty z gry. Jeśli gracz ten kontrolował czempionów należących do innych graczy, gracze ci odzyskują kontrolę nad swoimi czempionami. Jeżeli na rozpatrzenie czekają jakieś wydarzenia lub aktywacje usuniętego gracza (lub są właśnie rozpatrywane), je także usuńcie z gry. Jeśli usunięty gracz miał inicjatywę, przechodzi ona na gracza po jego lewej stronie. Jeśli trwała tura usuniętego gracza, dokończcie ją bez jego udziału (ilekroć inicjatywę miałby zyskać usunięty gracz, przechodzi ona na gracza po jego lewej stronie).

Każdy na każdego

W tym formacie każdy gra na własny rachunek i może atakować i wybierać za cel dowolnego przeciwnika. Wygrywa ten, kto jako jedyny pozostanie na polu bitwy.

Łowca – Pierwsza krew

Podobnie jak w formacie „Każdy na każdego”, każdy gra na własny rachunek, ale możesz atakować wyłącznie gracza siedzącego po swojej lewej stronie. Twoje efekty odnoszą się i oddziałują wyłącznie na ciebie i graczy siedzących bezpośrednio obok ciebie, po twojej prawej i lewej stronie (przykładowo, efekt „Wypędź wszystkich czempionów” zadziałałby na ciebie i twoich sąsiadów, ale nie miałby żadnego wpływu na pozostałych graczy). Gdy dowolny gracz zostanie wyeliminowany, rozgrywkę wygrywa gracz siedzący po jego prawej stronie (niezależnie od tego, kto doprowadził do tej eliminacji, więc grajcie ostrożnie!).

Łowca – Ostatni na placu boju

Analogicznie jak w formacie „Łowca – Pierwsza krew”, z tą różnicą, że gdy jeden z graczy jest eliminowany, gracz po jego prawej stronie nie wygrywa. Zamiast tego zyskuje 5 punktów życia i dobiera kartę.



Zespołowe formaty wieloosobowe

W zespołowych formatach wieloosobowych każdy zespół jest uważany za pojedynczy byt. Wygrywa ten zespół, który jako ostatni pozostanie na polu bitwy! Ewentualnie, jeżeli dowolny gracz wygra rozgrywkę (np. gdy musi dobrać kartę, a jego talia jest pusta), wygrywa cały jego zespół.

Hydra (zespoły tego samego rozmiaru)

Każdy zespół współdzieli pulę punktów życia, która na początku rozgrywki wynosi trzydziestokrotność liczby graczy w zespole. Ponadto gracze w zespole współdzielą turę. Każdy gracz ma jednak odrębne: talie, stos kart odrzuconych, czempionów i złoto.

Ataki są wymierzone w przeciwny zespół. Czempioni gracza mogą atakować i blokować w grupie wraz z czempionami współgracza z zespołu. Twój współgracz z zespołu może blokować albo pomagać blokować (w grupie) ataki wymierzone w ciebie.

...i jeszcze więcej!

Jeśli interesują was inne formaty rozgrywki, takie jak **Rajd** czy **Imperator**, zajrzyjcie na stronę EpicCardGame.com/formats. (Opisy są dostępne wyłącznie w języku angielskim.)



Twórcy

Projekt gry, rozwój zestawu

Rob Dougherty

Nadzór nad rozwojem zestawu

CJ Moynihan

Rozwój zestawu, kierunek artystyczny

Darwin Kastle

Główny artysta, kierunek artystyczny, projekt graficzny

Antonis Papantoniou

Nadzór nad projektem graficznym

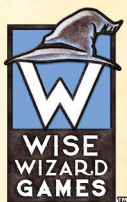
Randy Delven

Projekt graficzny, redakcja wersji angielskiej

Adam Lachmanski

Dziękujemy!

Dziękujemy tysiącom wspierających na Kickstarterze, którzy pomogli powołać ten zestaw gry *Epic* do życia!



Pierwsze wydanie | *Epic Card Game Duels*™ | *Epic Card Game*
Pojedynek™ | ©2022 Wise Wizard Games

EPIC — CARD GAME — POJEDYNEK



Filmy z rozgrywki, FAQ, objaśnienia zasad
i aktualizacje znajdziecie na stronie
EpicCardGame.com/learn.

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