



ЭПИК
— НАСТОЛЬНАЯ ИГРА —

СТРАЖИ
ДЖУНГЛЕЙ

Правила

Состав игры



Коробка



Правила



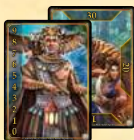
60 игровых карт



22 карты приспешников
человек/демон



12 карт приспешников
волк/зомби



4 карты здоровья



2 карты-памятки



1 маркер хода



2 маркера золота







20 жетонов +  + 

Вступление

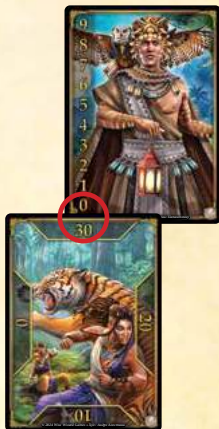
Первая война богов разорвала мир на части. Без конца вмешиваясь в плетение тканей реальности, они заставили всю вселенную вновь обратиться в великое ничто... Им больше не за что было сражаться.

Спустя многие годы, проведённые в пустоте, богам всё же удалось уладить прошлые разногласия. Они объединились, чтобы воссоздать вселенную заново, однако на этот раз боги создали правила, которые даже они были обязаны соблюдать. Отныне им было запрещено сражаться напрямую, чтобы не разорвать ткань реальности. Теперь их войны можно было вести только в мире смертных с помощью могущественных существ и разрушительных событий.

Подготовка к игре

1. Выберите **колоды**. Разделите карты по 4 символам фракций, указанным в их левом верхнем углу: «Добро» ()», «Природа» ()», «Зло» () и «Мудрость» ()». Затем каждый игрок выбирает карты 2 любых фракций и перемешивает их между собой лицевой стороной вниз, формируя тем самым свою колоду. Другие способы формирования колод описаны в разделе «Различные форматы игры» на стр. 25.
2. Оставьте перед собой достаточно места для своей **игровой зоны**.
3. Оставьте место рядом со своей колодой для **сброса**. Карты в сброс кладутся в открытую, и игроки всегда могут смотреть карты в любом сбросе.
4. Сложите **карты приспешников** в стопку рядом с игровой зоной. Когда какое-либо свойство предписывает вам ввести приспешника в игру, берите его из этой стопки.

5. Каждый игрок выставляет показатель своего **здоровья** на 30 единиц. Получая урон, вы будете уменьшать показатель здоровья. Каждый игрок берёт карту здоровья «с десятками» и аналогичную карту «с единицами». Совмещайте числа на этих картах, чтобы отслеживать свой текущий показатель здоровья. Справа указан пример совмещения карт при 30 единицах здоровья.



6. Игроки берут **карты-памятки**.
7. Случайным образом выберите первого игрока.
8. Каждый игрок берёт на **руку** 5 карт из своей колоды.
9. Каждый игрок может пересдать свои карты (см. далее).
10. Каждый игрок берёт маркер золота и кладёт стороной с **1** вверх. Первый игрок получает маркер хода и первым совершает ход.

Пересдача карт

После того как все игроки взяли свои первоначальные карты на руки, каждый игрок (начиная со второго) может их пересдать. Для этого выложите сколько угодно карт с руки, перемешайте их и поместите под низ своей колоды. Затем возьмите столько же карт с верха своей колоды и потеряйте столько же единиц здоровья.

Победа и поражение

Если ваш показатель здоровья упадёт до 0, вы выбываете из игры. Если все ваши противники выбывают из игры, вы побеждаете. В редких случаях вы также можете победить, если вам нужно взять карту из своей колоды, но она при этом пуста. Если здоровье всех игроков одновременно опустится до 0 (или ниже), игра завершается вничью.

Перед вами стандартный вариант раскладки игры.

Игрок 1

Памятка



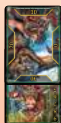
Рука



Колода Сброс



Здоровье



Игровая зона



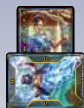
Золото



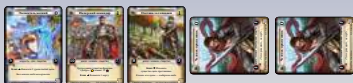
Боевая зона



Приспешники



Маркер хода

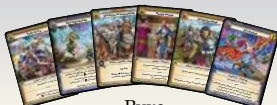


Здоровье

Памятка



Рука



Колода Сброс



Игрок 2

События

События отражают собой волю богов, влияющую на мир смертных. Вы можете разыгрывать события во время хода любого игрока, даже во время боя. Разыграв событие, примените его свойство, после чего поместите его карту в сброс владельца.



Фракция — карты из данного набора относятся к четырём фракциям, отличающимся по цвету: «Добро» (☀️), «Природа» (🐾), «Зло» (👹) и «Мудрость» (👁️).

Цена — стоимость карты, указанная в её правом верхнем углу. Для розыгрыша некоторых карт нужно потратить золото (1), в то время как остальные карты бесплатные (0). В начале каждого хода оба игрока переворачивают свои маркеры золота стороной с 1 вверх (при игре вдвоём).

Тип карты — игра включает в себя карты двух типов: события и существа.

Описание — то, что делает эта карта.

Существа

Существа — это герои и монстры, которые находятся в вашей игровой зоне и сражаются за вас. Вы можете разыграть карту существа только в основной фазе своего хода (см. стр. 14), если только у неё нет ключевого слова «Засада» (см. стр. 20).



Класс — разновидность и/или специальность карты. Сам по себе класс карты не даёт каких-либо преимуществ, однако свойства некоторых карт могут влиять на карты определённых классов.

Атака — число урона, которое это существо наносит в бою.

Защита — общее число урона, которое необходимо нанести этому существу за один ход, чтобы уничтожить его. Карта уничтоженного существа помещается в сброс владельца.

Ключевые слова — это сокращения для определённых правил или свойств. См. их подробное описание на стр. 17.

Розыгрыш карт и «Золотое правило»

Чтобы сыграть карту с руки, заплатите её цену (если она стоит **1**), переверните свой маркер золота на сторону с **0**), а затем выложите её в свою игровую зону лицевой стороной вверх.

Если это карта события, немедленно примените её свойства в указанном на ней порядке. Затем поместите эту карту события в свой сброс.

Если это карта существа, с этого момента она считается находящейся «в игре». Разыгранное существо остаётся в игре, пока его не вернут на руку, не уничтожат или не изгонят.

«Золотое правило»: игрок может разыгрывать карты, только если обладает инициативой (см. стр. 12) и в игре нет активированных, но ещё не применённых свойств карт. Игроки не могут разыгрывать карты, пока все активированные свойства карт не будут применены. После того как игрок разыграл карту, он всё ещё сохраняет инициативу и может либо разыграть следующую карту, либо передать инициативу противнику.

Таланты

У некоторых карт есть особые таланты. Связанным с талантами игровым эффектам всегда предшествует двоеточие (:). Слева от двоеточия указана цена применения таланта.



Свойства

У некоторых карт есть свойства. Активация свойств карт данного набора не требует от вас каких-либо дополнительных действий. Свойства бывают постоянными или активируемыми.

Постоянные свойства

Постоянные свойства работают всегда с момента, как они появляются в игре, и до момента, когда они покидают игру.

Активируемые свойства

Активируемые свойства применяются, когда соблюдено определенное условие. Активируемые свойства отмечены символом со стрелкой (➔). Условие, необходимое для применения свойства, указано слева от стрелки, а эффект — справа. Вы не можете проигнорировать эффект активируемого свойства, если только в описании эффекта не используется слово «можете». Например:

Когда эта карта уничтожена ➔ Возьмите карту.

Если вы разыгрываете карту события и она активирует свойство существа, сначала завершите розыгрыш события и только потом примените активированное свойство существа. *Примечание: если существо покидает игру из-за свойства события, его собственное свойство всё равно применяется.*



Активируемое свойство


Постоянное свойство

Текст стопки сброса

Если у карты есть талант или свойство, текст которого заключён в серую рамку, эффекты этих талантов или свойств можно применить, только пока такая карта находится в стопке сброса.



Прибывающее существо

Разыгранное существо до начала вашего следующего хода считается *прибывающим*. Прибывающее существо не может атаковать или применять таланты с , но может блокировать.

Положение карты существа


В ходе игры вы будете поворачивать карты ваших существ, тем самым отслеживая их статус и возможности.




Подготовленная Задействованная Развёрнутая



Подготовленная

(лежащая вертикально лицом к владельцу)


Карты существ входят в игру в вертикальном «подготовленном» положении лицом к владельцу. Если подготовленное существо является прибывающим (см. выше), оно может блокировать, но не атаковать или применять таланты с . Если подготовленное существо уже не яв-

ляется прибывающим либо если у него есть ключевое слово «Блиц», оно может как блокировать, так и атаковать или применять таланты с .

Задействованная (повёрнутая на 90°)

Когда ваше существо атакует или применяет талант с , задействуйте его карту, повернув её на 90° (так, чтобы текст на ней располагался к вам боком). Такое положение обозначает, что это существо не может атаковать, блокировать или применять таланты с  до начала вашего следующего хода, во время которого оно вновь подготавливается (его карта возвращается в вертикальное положение лицом к вам).

Развёрнутая (повёрнутая на 180°)

Чтобы заблокировать атаку вражеского существа своим, поверните его карту на 180° (так чтобы её текст был обращён к противнику). Такое положение обозначает, что это существо не может блокировать снова до начала вашего следующего хода, но всё ещё может применять таланты с . Все развёрнутые карты существ подготавливаются (возвращаются в вертикальное положение лицом к владельцу) в конце каждого хода.

Цели свойств и их частичное применение

Любые свойства карт применяются в порядке их описания (по одному предложению). Если для какой-либо части свойства карты нужно выбрать цель (-и), то игрок выбирает их только тогда, когда начнётся применение именно этой части свойства. Другими словами, игрокам не нужно выбирать цели подобного свойства сразу же после розыгрыша такой карты до активации предыдущей части её свойства.

Если какую-либо часть свойства карты невозможно применить, примените максимально возможное число других свойств этой карты в указанном в её описании порядке.

Если вы разыгрываете карту «Иссушение», но в игре нет существ, игнорируйте первую часть её свойства. Даже если ни одно существо не стало её целью, вы всё равно получите 9 единиц здоровья.



Некоторые свойства позволяют вам самому решить, станет ли кто-нибудь их целью («*можете выбрать существо...*») и/или сколько будет таких целей («*2 существа-цели или меньше...*»). В остальных случаях вы обязаны выбрать соответствующие цели, если это возможно. Если количество потенциальных целей меньше необходимого, вы должны выбрать все доступные. Порой это может быть невыгодно для вас. Например, если единственным находящимся в игре существом является ваш демон-приспешник и вы применяете свойство карты «Иссушение», вы обязаны выбрать её целью своего демона. Хотя порой это может оказаться выгодным, особенно если вам очень нужны 9 единиц здоровья!

Розыгрыш карт

При розыгрыше карты вы выкладываете её в свою игровую зону.

Инициатива

Лишь игрок с инициативой может разыгрывать карты. Когда игрок с инициативой пасует, инициатива переходит к игроку слева от него.

Одновременная активация

Если несколько игровых свойств активируются одновременно, они составляют так называемый «набор активации». В этом случае игрок с инициативой (или игрок с маркером хода, если инициативы ни у кого нет) выбирает одно из своих активировавшихся свойств, применяет его эффекты и повторяет этот процесс, пока не применит эффекты всех своих активировавшихся свойств из набора. Затем то же самое делает игрок слева от него и так далее. Если во время применения эффектов свойств из набора активируются дополнительные свойства, они составляют новый, отдельный набор активации. Разные наборы активации следует разыгрывать в том порядке, в котором они были составлены.

Структура хода

Примечание: в партиях с тремя или более игроками начальная и основная фазы хода немного отличаются от стандартных. Подробнее на стр. 27.

Начальная фаза

Во время этой фазы ни у кого из игроков нет инициативы и никто не может разыгрывать карты. Начальная фаза включает в себя 5 шагов:

1. Вы получаете маркер хода.
2. Оба игрока переворачивают свои маркеры золота стороной с **1** вверх.
3. Вы берёте карту из колоды (если только вы не первый игрок и это не ваш первый ход в партии).
4. Вы подготавливаете своих существ (поверните их карты вертикально лицом к себе).
5. Вы применяете эффекты карт, активирующиеся «в начале хода».

Основная фаза

Когда вы начинаете основную фазу своего хода (или возвращаетесь к ней), вы получаете инициативу.

Только вы можете разыгрывать карты во время основной фазы своего хода (если только вы не атакуете или не объявляете о завершении своего хода). Во время основной фазы своего хода вам доступны следующие действия:

- Разыграть карту.
- Перейти к фазе боя (см. далее).

Вы можете совершать каждое из вышеуказанных действий в любом порядке сколько угодно раз. Когда вы завершите все свои действия, спасуйте, тем самым объявив противнику о своём намерении завершить ход. Он также может разыграть карты и спасовать либо не играть ничего и сразу спасовать. Затем:

- Если противник не разыграл ни одной карты, перейдите к фазе конца хода.
- Если противник разыграл хотя бы одну карту, вы можете либо вернуться к своей основной фазе, либо перейти к фазе конца хода.


Фаза боя

Решив атаковать, вы вступаете в фазу боя. Каждая фаза боя состоит из пяти шагов.

Шаг 1: выбор атакующих

Во время этого шага ни у кого из игроков нет инициативы и никто не разыгрывает карты.

Атакующий игрок выбирает, какое существо (или группа существ) будет атаковать, и задействует его карту (поворачивает на 90°).

- Атаковать могут лишь подготовленные существа (карты которых лежат вертикально лицом к владельцу).
- Существа, которые вошли в игру на этом ходу, считаются прибывающими (и не могут атаковать или применять таланты с , если у них нет ключевого слова «Блиц»).

Шаг 2: перед блокированием

Атакующий игрок получает инициативу.

Игрок с инициативой может либо спасовать, либо разыграть карты и спасовать. Повторяйте данный шаг до тех пор, пока все игроки не спасуют подряд, после чего переходите к следующему шагу.

Примечание: если защищающийся игрок хочет ввести в игру новых существ и использовать их для блокирования атаки во время следующего шага (например, разыграв карту существа со свойством «Засада» или событие, позволяющее ввести в игру приспешников), то он может сделать это только во время этого шага. Вошедшее в игру существо не становится блокирующим автоматически; если вы не заявите об этом, то противник сможет успеть уничтожить его после передачи ему инициативы, не дав вам возможности объявить о блокировании!

Шаг 3: выбор блокирующих

Во время этого шага ни у кого из игроков нет инициативы и никто не разыгрывает карты.

Защищающийся игрок выбирает, какое существо (или группа существ) будет блокировать атаку, и разворачивает его карту на 180°.

- Блокировать могут только подготовленные существа, чьи карты лежат вертикально лицом к владельцу.

- Если существо блокирует хотя бы одного из атакующих, оно блокирует также и всех остальных атакующих существ в группе, даже если оно неспособно заблокировать отдельную атаку некоторых из них. Например, если существо с «Полётом» и существо без «Полёта» атакуют вместе, то они оба могут быть заблокированы одним существом без ключевого слова «Полёт».
- Если игрок заявляет, что его существо блокирует атаку, все атакующие существа остаются заблокированными, даже если блокирующее существо было уничтожено или изгнано до шага нанесения урона.


Шаг 4: перед нанесением урона

Защищающийся игрок получает инициативу.


Игрок с инициативой может либо спасовать, либо разыграть карты и спасовать. Повторяйте данный шаг до тех пор, пока все игроки не спасуют подряд, после чего переходите к следующему шагу.

Шаг 5: нанесение урона

Во время этого шага ни у кого из игроков нет инициативы и никто не разыгрывает карты.

Все сражающиеся существа одновременно наносят урон, равный их показателю .

- 1А. Если атака не была заблокирована, атакующие существа наносят урон защищаемому игроку.
- 1Б. Если атака была заблокирована, атакующий игрок распределяет нанесённый урон между блокирующими существами, после чего защищающийся игрок распределяет свой урон между атакующими существами.

2. Существа, получившие урон, равный или превышающий их показатель , считаются уничтоженными.
3. Атакующий игрок продолжает свою основную фазу.

Фаза конца хода

Во время этой фазы ни у кого из игроков нет инициативы и никто не разыгрывает карты. В своей фазе конца хода вы совершаете следующие шаги:

1. Примените эффекты карт, активирующиеся «в конце хода».
2. Если у вас на руке больше 7 карт, то вы сбрасываете карты с руки, пока их не останется ровно 7.
3. Все существа восстанавливают защиту до максимума.
4. Подготовьте всех развёрнутых существ (если в игре есть существа, чьи карты повёрнуты на 180°, разверните их обратно, чтобы они лежали вертикально лицом к владельцу).
5. Все эффекты карт, длящиеся «до конца хода», теряют силу.

Ключевые слова и термины

В описании свойств некоторых карт используются ключевые слова, представляющие собой сокращения для определённых правил или эффектов. В данном разделе указаны их значения (ключевые слова отмечены символом «*»).

Бешенство*

Игровые эффекты, указанные справа от ключевого слова «Бешенство», применяются только тогда, когда хотя бы у одного из ваших противников больше карт на руке, чем у вас. Если у каждого вашего противника столько же карт на руке, сколько и у вас, или меньше, эффекты «Бешенства» не действуют.

«Бешенство» может начинать и переставать действовать прямо во время хода и активации каких-либо других эффектов.

Пример: у вас на руке 3 карты, а у вашего противника 4. Вы атакуете «Взбесившимся носорогом» (указанный на его карте эффект «Бешенства» действует, так что существо имеет ключевое слово «Прорыв»). Ваш противник блокирует атаку своим «Человеком-приспешником». В подобной ситуации он может либо смириться и получить 14 урона от атаки с «Прорывом», либо избежать этого, сыграв 1 карту с руки, чтобы эффект «Бешенства» перестал действовать.

Когда какое-либо активируемое свойство имеет в составе своего эффекта ключевое слово «Бешенство», проверьте, действует ли оно в момент применения данного свойства.

Пример: карта «Древень» обладает двумя одинаковыми активируемыми




свойствами: «Клич → Бешенство — Возьмите 1 карту». Оба этих свойства активируются, как только «Древень» входит в игру, независимо от числа карт на руках игроков. Разыграв «Древня», последовательно примените первое и второе свойства, на каждом шаге проверяя, действует ли в этот момент эффект «Бешенства». В результате розыгрыша этой карты вы можете как взять 1 или 2 карты, так и не взять ни одной.

Благочестивость*

Когда существо с ключевым словом «Благочестивость», находящееся под вашим контролем, наносит урон, получите столько единиц здоровья, сколько урона оно нанесло. Разные эффекты «Благочестивости», полученные из нескольких источников одновременно, не складываются.

Блиц*

Когда существо с этим ключевым словом входит в игру (или если оно получает «Блиц» в ходе игры), оно может атаковать или применять таланты с  в том же ходу, в котором было разыграно.

Верность 2*

Когда карта с ключевым словом «Верность 2» входит в игру под вашим контролем, можете раскрыть (*показать противникам*) 2 карты с руки, совпадающих с разыгранной картой по фракции. Сделав это, примените игровой эффект, указанный справа от стрелки (→→).

Владеть/владелец


Вы владеете картами, находящимися в вашей колоде с начала игры, а также картами приспешников, которые вы вводите в игру.

Воззвание*

Вы можете разыгрывать карты с ключевым словом «Воззвание» прямо из своего сброса, не затрачивая указанную в правом верхнем углу карты цену. После применения всех эффектов карты, разыгранной с помощью «Воззвания», сразу же изгоните её, вместо того чтобы сбрасывать.

Пока карта «Причастие» находится в вашем сбросе, вы можете потратить своё золото, чтобы применить к ней «Воззвание». Сделав это, разыграйте это событие бесплатно, примените его игровой эффект как обычно (возьмите 2 карты), а затем положите «Причастие» под низ своей колоды.

Задействовать

Повернуть карту на 90° (так чтобы текст на ней располагался к вам боком), например во время атаки или применения таланта с .

Засада*

Вы можете разыграть существо с засадой в ход любого игрока, даже во время боя. Помните, что только что вошедшие в игру существа считаются прибывающими (см. «Прибывать») до тех пор, пока вы не начнёте свой ход с этими существами в своей игровой зоне.

Изгнать

Когда какое-либо свойство изгоняет карту, её владелец помещает её под низ своей колоды. Если свойство изгоняет сразу несколько карт, их владелец помещает их под низ своей колоды в случайном порядке.



Клич*

Когда существо со свойством «Клич» входит в игру под вашим контролем, примените игровой эффект, указанный справа от стрелки (→).

Контроль/Контролирующий

Вы контролируете события, которые вы разыграли, существ, находящихся в вашей игровой зоне, а также все свойства карт, действующие, пока они находятся под вашим контролем. Некоторые игровые эффекты позволяют вам разыгрывать карты противника или брать под свой контроль разыгранных ими существ. Если вы взяли под контроль существо противника, оно становится прибывающим, даже если у него есть ключевое слово «Блиц». Если после этого существо дополнительно получает «Блиц» от других эффектов, оно перестаёт быть прибывающим.

Непоколебимость*

Существ с ключевым словом «Непоколебимость» нельзя изгнать.


Неуловимость*

Существ с ключевым словом «Неуловимость» нельзя выбрать «целью» эффектов карт событий, применяемых талантов или свойств, разыгрываемых игроками.

Примечание: существам с ключевым словом «Неуловимость» всё ещё можно назначать урон во время боя. Также на них действуют все массовые (без выбора целей) игровые эффекты, вроде «Уничтожьте всех существ».

Неуязвимость*


Существо с ключевым словом «Неуязвимость» нельзя уничтожить, как назначив урон во время боя, так и другими эффектами, предписывающими «уничтожить» су-

щество. Вы не можете уничтожить «неуязвимое» существо, чтобы заплатить цену применения других игровых эффектов, вроде «», уничтожьте 1 существо под вашим контролем: Введите в игру 2 демона-приспешника».

Полёт*

Атаку существа с ключевым словом «Полёт» может заблокировать только другое существо с таким ключевым словом. Существа с «Полётом» по-прежнему могут блокировать существ без «Полёта».


Прибывать

Ваши существа считаются прибывающими до тех пор, пока вы не начнёте свой ход с этими существами в своей игровой зоне. Прибывающее существо не может атаковать или применять таланты с «», но может блокировать.

Приспешники

Приспешники считаются обычными существами, за исключением того, что, когда они покидают игру, они возвращаются в стопку приспешников, а не кладутся в сброс. Приспешники ни при каких обстоятельствах не могут попасть на руку, в колоду или сброс любого из игроков. Если в стопке не осталось нужного вам приспешника, используйте любые подручные предметы, чтобы его заменить.

Прорыв*

Если урон от ваших существ с «Прорывом», который вы назначили блокирующим существам, равен их , весь оставшийся неназначенный урон, нанесённый существами с ключевым словом «Прорыв» и только ими (нельзя добавить к нему урон от событий или существ без «Прорыва»), можно назначить защищающемуся игроку.

Раскопка*

«Раскопка» позволяет вам положить две карты из своей стопки сброса под низ своей колоды в любом порядке. Сделав это, возьмите 1 карту. *Примечание: вы не обязаны применять это свойство, если не хотите.*

Союзные свойства (☀️ → 🐾 → 🩸 → 🔮 →)

Союзные свойства отмечены символом соответствующей фракции со стрелкой (➡️). Когда вы разыгрываете карты с ценой 1, принадлежащие к указанной фракции, активируются соответствующие союзные свойства на ваших картах, находящихся в игре. (Такие свойства нельзя активировать, разыгрывая карты с ценой 0).





Трансформировать





Когда вы трансформируете то или иное существо, поместите его карту под низ колоды владельца. Затем контролировавший существо игрок вводит в игру на своей стороне указанную в тексте эффекта замену (к примеру, «Волка-приспешника»). Замена считается совершенно новой только что разыгранной картой. Если игрок трансформирует сразу несколько существ одновременно, верните их под низ колоды владельца в случайном порядке.

Примечание: «Трансформация» не считается «изгнанием» карты. Если в этот момент существо-цель участвовало в бою, оно полностью из него выходит.

Уничтожить

Когда карта уничтожена, владелец помещает её в свой сброс. Существо считается уничтоженным, когда оно за один ход получает количество урона, равное или превышающее его 🛡️.

Фракция (цвет —    

Карты данного набора относятся к четырём фракциям, отличающимся по цвету: «Добро» ()», «Природа» ()», «Зло» () и «Мудрость» ()». Вы можете разыгрывать и добавлять в колоду карты любых фракций, нет никаких ограничений по их взаимодействию. Некоторые карты позволяют активировать дополнительные игровые эффекты за розыгрыш или раскрытие карт совпадающих с ними фракций (см. «Союзные свойства» или «Верность»).

Хрип*

Когда существо с ключевым словом «Хрип», находящееся под вашим контролем, по какой-либо причине выходит из игры, примените игровой эффект, указанный справа от стрелки (→).

Эффекты свойства «Хрип» применяются независимо от причины, по которой ваше существо покинуло игру. Неважно, было ли оно уничтожено, изгнано, возвращено на руку, трансформировано и т. д. «Хрип» не активируется, когда контроль над вашим существом переходит другому игроку.



Различные форматы игры

Данный набор включает в себя 60 карт (а также карты припешников, карты здоровья и т. д.), и их достаточно для игры вдвоём почти в любом формате. Для партий с большим числом игроков, а также для некоторых других форматов игры вам понадобится вторая копия этого набора или «Эпик. Дуэльный набор». В описании каждого упомянутого ниже формата указано необходимое для его розыгрыша количество карт. Убедитесь, что у вас их достаточно.

Limited

Limited — ограниченный формат, где игроки собирают колоду из ограниченного «пула» случайных карт.

Для участия в партии такого формата игроки открывают одну или сразу несколько копий игры «Эпик» и собирают свою колоду из 30 любых попавшихся им карт. Больше никаких ограничений в этом формате нет (если только игроки не договорились о них отдельно).

Колода случайных карт (2–8 игроков, 30 карт на игрока)

Игроки собирают случайные колоды, перемешав все карты из «пула» и раздав каждому игроку 30 карт. Также можно раздать каждому игроку 60 карт и позволить отобрать 30 из них, чтобы сформировать свою колоду.

Драфт из «пула» (3–8 игроков, 30 карт на игрока)


Перемешайте карты и раздайте каждому игроку «пул» из 10 карт. Повторяйте это действие, пока у каждого игрока не будет по три отдельных «пула». Сначала каждый игрок выбирает по одной карте из своего первого «пула» и кладёт её лицевой стороной вниз в собственную отдельную стопку, после чего передаёт оставшиеся карты из своего первого «пула» игроку слева от себя. Получив карты, игрок выбирает из них ещё одну карту и также кладёт в свою стопку. Продолжайте данный процесс, пока все карты из первого «пула» каждого игрока не будут выбраны.

Затем повторите то же самое со вторым «пулом», но передавайте оставшиеся карты уже игроку справа от вас. После этого повторите то же самое с третьим «пулом», но снова передавайте оставшиеся карты игроку слева. В конце концов у каждого игрока сформируется стопка из 30 карт, которая и станет его колодой.

Драфт втёмную (2 игрока, 100 карт)

Перемешайте все карты и раздайте игрокам по 5 карт. Каждый игрок выбирает по одной карте с руки и кладёт её лицевой стороной вниз в собственную отдельную стопку, после чего отдаёт другому игроку оставшиеся 4 карты. Затем каждый игрок выбирает по две карты из своей новой руки и также кладёт их в свою стопку. Оставшиеся на руках карты игроки кладут лицевой стороной вниз в отдельный общий сброс. После этого шага в стопке каждого игрока должно быть по 3 карты. Повторите описанный процесс ещё 9 раз, чтобы в стопке каждого игрока оказалось по 30 карт, которые и сформируют их колоду.

Тройной драфт (до 8 игроков, несколько наборов игры)

Возьмите сразу несколько копий игры «Эпик». Отделите от них карты с  символом в правом нижнем углу и оставьте только по одной копии каждой такой карты (остальные уберите обратно в коробку). Убедитесь, что у вас есть хотя бы по 36 карт на игрока. Перемешайте все карты и раздайте каждому игроку три «пула» по 12 карт. Затем игроки отбирают себе карты через драфт из «пула» (см. стр. 25), пока у каждого не наберётся стопка из 36 карт. С помощью этих карт каждый игрок формирует свою колоду из 30 карт.

Constructed

Constructed — формат с собранными колодами, где участники начинают партию с заранее подготовленной колодой.

Preconstructed (2 игрока, Стражи джунглей)

Разделите карты из этого набора по 4 фракциям, указанным в их левом верхнем углу: «Добро» (★), «Природа» (🐾), «Зло» (👹) и «Мудрость» (👁). Затем каждый игрок выбирает по две фракции и перемешивает их карты лицевой стороной вниз, формируя свою колоду. Правила данного формата игры с использованием других наборов «Эпик» могут отличаться.

Full Constructed (2–8 игроков, несколько наборов игры)

Каждый игрок собирает колоду из собственных карт игры «Эпик», которая должна состоять из хотя бы 60 карт. В колоде не должно быть более 3 копий одной и той же карты. Также за каждую 0 карту одной фракции в колоде должны находиться хотя бы 2 1 карты той же фракции. (Например, если в колоде находятся семь 0 карт фракции «Мудрость», то в ней также должны находиться хотя бы четырнадцать 1 карт фракции «Мудрость».)

Игра с 3 и более игроками

Данные правила используются только во время партий с тремя и более игроками.

В начале партии каждый игрок переворачивает свой маркер золота стороной с 1 вверх.

В начале своего первого хода первый игрок берёт карту из своей колоды (в отличие от партии с двумя игроками).

Игроки ходят и передают инициативу по часовой стрелке.

В начале каждого хода игрока, а также дополнительно в конце каждого его хода этот игрок переворачивает свой маркер золота стороной с 1 вверх. Игроки не получают золото в ход другого игрока, независимо от количества игроков.

Когда во время своей основной фазы вы захотите завершить свой ход, пасуйте. Когда все игроки спасуют последовательно друг за другом, совершите следующее:

- Если никто не разыграл ни одной карты, переходите к фазе конца хода.
- Если была сыграна хотя бы одна карта, вы можете либо возобновить свою основную фазу, либо перейти к фазе конца хода.

Когда игрок проигрывает или покидает игру, уберите из игры все карты, которыми он владел. Если под его контролем находились существа других игроков, эти игроки возвращают контроль над своими существами. Если у выбывшего игрока остались какие-либо события или эффекты свойств, которые ещё не были применены или находятся в процессе своего применения, они теряют силу и уходят из игры. Если у выбывшего игрока была инициатива, она переходит к игроку слева от него. Если в данный момент был ход выбывшего игрока, немедленно завершите его. (Всякий раз, когда выбывший игрок должен получить инициативу, вместо этого она передаётся следующему игроку слева от него).

Каждый за себя

Этот формат представляет собой партию «каждый сам за себя». Вы можете атаковать и выбрать целью любого противника. Игрок, оставшийся в игре последним, побеждает.

Охотник — Первая кровь

То же самое, что и «каждый за себя», за исключением того, что вы можете атаковать только игрока слева от себя. Все эффекты свойств ваших карт могут быть направлены только на вас и на ближайших игроков слева и справа от вас (например, эффект «изгоните всех существ» подействует на ваших существ и существ соседних игроков,

но не существ остальных игроков). Когда один из игроков выбывает из игры, игрок справа от него побеждает (при этом неважно, кто именно из игроков стал причиной его выбывания, поэтому будьте внимательны!).

Охотник — Последний выживший

То же самое, что и «Охотник — Первая кровь», но, когда какой-либо игрок выбывает из игры, игрок справа от него не побеждает. Вместо этого он получает 5 единиц здоровья и берёт карту из колоды.

Командная игра

В командной игре сразу несколько игроков представляют собой единого участника партии. Команда, хотя бы один игрок-участник которой остаётся последним выжившим, становится победителем! Также, если какой-либо игрок выполняет альтернативное условие победы (например, когда ему нужно взять карту из колоды, но она при этом пуста), вся его команда побеждает.

Гидра (равные команды)

Каждая команда игроков имеет общий показатель здоровья в количестве 30 единиц за каждого участника. У каждого игрока своя отдельная колода, сброс, существа и маркер золота.

Все незаблокированные атаки наносят урон общему здоровью команды. Существа игроков могут атаковать и блокировать совместно с существами его союзников по команде, а ваши союзники по команде могут блокировать (и помогать совместно блокировать) атаки, направленные против вас.

...и многое-многое другое.

Создатели игры

Идея и развитие игры

Роб Доэрти

Автор набора

Си-Джей Мойнихан

Развитие игры, художественное руководство

Дарвин Касл

Арт-директор и художник

Антонис Папантониу

Графический дизайн, руководитель

Рэнди Делвин

Графический дизайн, редактор

Адам Лахмански

Спасибо!

Выражаем благодарность тысячам игроков, поддержавших нас на платформе Kickstarter, благодаря которым стало возможным издание этого набора!



www.EpicCardGame.com

Epic Card Game™ | All Rights Reserved

© 2024 Wise Wizard Games

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:

Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор:

Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик:

Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики:

Дарья Великсар и Сергей Пузиков

Корректор:

Мария Шульгина

Лицензионный менеджер:

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



СТРАЖИ ДЖУНГЛЕЙ

Edition 1.0 | Epic Card Game Guardians of Gowana™
© 2024 Wise Wizard Games