

# EPIC

JOGO DE CARTAS

DEVIR

MANUAL

*A primeira guerra dos deuses cindiu o mundo. Os deuses estavam recriando a realidade de tal maneira que o universo não conseguiu sobreviver... O grande nada voltou, deixando os deuses a lutar no vácuo.*

*Eventualmente, um compromisso foi firmado. Os deuses juntaram suas forças para recriar o universo, mas, desta vez, havia regras que até estes seres divinos deviam obedecer. Os deuses não poderiam mais batalhar diretamente, lutando entre si sobre a tecedura da realidade. Agora, os seus combates seriam travados no mundo mortal, com poderosos campeões e eventos devastadores.*

## **Introdução**

Este conjunto tem 120 cartas (com o verso Epic Card Game), 8 marcadores de dois lados e este manual. As cartas são usadas para montar decks. Se uma carta mandar você colocar um marcador de campeão em jogo, use os marcadores incluídos no conjunto. Se faltar marcador, você pode usar tiras de papel ou algo parecido para representar mais marcadores campeões.

No início de uma partida básica para 2 jogadores, embaralhe as cartas de jogo e distribua 30 cartas para todo jogador. Estas formam seus respectivos decks. Todo jogador deve reservar um espaço, próximo ao seu deck, para sua pilha de descarte. As cartas são coloca-

das, viradas para cima, na pilha de descarte e todos os jogadores podem examinar qualquer pilha de descarte a qualquer momento.

Todo jogador começa com 30 pontos de vida. Você perde pontos à medida que recebe dano. Use dados, papel e caneta, ou o que você quiser, para anotar seus pontos de vida.

Escolha de forma aleatória quem começa a partida. Depois disso, todo jogador compra uma mão inicial de cinco cartas de seus respectivos decks. Começando pelo jogador inicial escolhido, os participantes podem “mulligan”.

## **Regra do “mulligan”**

Após comprar sua mão inicial, todo jogador pode escolher qualquer número de cartas para colocar embaixo de seus respectivos decks e, em seguida, comprar a mesma quantidade de cartas e perder a mesma quantidade em pontos de vida.

## **Vencer ou Perder**

Se seus pontos de vida chegarem a 0 ou menos, você perde a partida. Se eliminar todos os seus oponentes, você vence a partida. Você também vence a partida se precisar comprar cartas, mas não houver mais cartas em seu deck.

## Eventos

Os eventos representam a vontade dos deuses de causar impacto no mundo mortal. Você pode jogar eventos durante qualquer turno. Quando jogar um evento, faça o que este indica na carta e, depois, coloque a carta em sua pilha de descarte.

### ***Custo***

Em cada turno, todo jogador ganha um ouro. O custo de uma carta fica no canto superior direito. Algumas cartas custam um ouro **1** para jogar, enquanto outras são gratuitas **0**.

### ***Alinhamento***

Há quatro alinhamentos em Epic, sendo que cada um tem sua própria cor.    

### ***Texto da Carta***

O que a carta faz.

### ***Tipo da Carta***

Há dois tipos de cartas em Epic: **Eventos** e **Campeões**.



## Apocalipse



### EVENTO MALIGNO

Compre duas cartas.

— OU —

Se for o seu turno, derrote todos os campeões.

© 2016 White Wizard Games LLC

Illust. Souveraine

## Campeões

Os campeões são heróis ou monstros que ficam em jogo e lutam por você. Você só pode jogar campeões em seu turno.

### **Classe**

A espécie e/ou profissão da carta. Algumas cartas fazem referência a outras classes de carta.

### **Ataque**

A quantidade de dano que um campeão provoca em combate.

### **Defesa**

A quantidade de dano que deve ser atribuída a um campeão, num único turno, para derrotá-lo. (Campeões derrotados são colocados na pilha de descarte de seu dono).

### **Palavras-chave**

As habilidades especiais que os campeões possuem. Veja a lista completa na página 15.



## Guarda do Palácio

1



HUMANO CAMPEÃO BENIGNO



**Tributo**

→ Você pode banir o campeão alvo.

*“Ninguém passará.”*

## Como jogar uma carta

Para jogar uma carta, pague os custos (se a carta custar um ouro, você perde seu ouro neste turno) e coloque a carta à sua frente, virada para cima. Ninguém pode reagir ou atrapalhar você, de forma alguma, enquanto jogar sua carta.

Se for uma carta de evento, faça tudo o que a carta indicar (na ordem explicitada), e depois a coloque na sua pilha de descarte.

Se for uma carta de campeão, esta fica em jogo. A menos que algo ocorra com a carta, seu campeão ficará em jogo até o fim da partida, e você pode usar este campeão para atacar, bloquear e usar seus poderes e habilidades.

*Nota: Um campeão fica “destacado” até que você inicie seu turno. Um campeão destacado não pode atacar ou usar poderes , mas pode bloquear.*

## Poderes e Habilidades

### Poderes

Algumas cartas têm poderes que você pode usar. O custo para usar o poder fica à esquerda dos dois pontos, e o que o poder faz aparece à direita.

Por exemplo:

 : Provoca 2 de dano em seu alvo.

## Habilidades

Algumas cartas têm habilidades. Você não usa habilidades; elas simplesmente se manifestam. Algumas habilidades são contínuas, outras são desencadeadas.

### Habilidades contínuas

Habilidades contínuas são empregadas enquanto a carta estiver em jogo. Por exemplo:

**Seus campeões humanos ganham +1** .

### Habilidades desencadeadas

Habilidades desencadeadas têm efeito quando uma condição é cumprida. Habilidades desencadeadas sempre têm um ícone de flecha (→). A condição que desencadeia a habilidade fica à esquerda da flecha, e o que a habilidade faz fica à direita. Por exemplo:

**Quando esta carta for derrotada → Compre uma carta.**

Quando uma condição para a habilidade desencadeada é cumprida, o efeito acontece na próxima vez que qualquer jogador puder jogar cartas. Todas as habilidades desencadeadas devem ser resolvidas antes de qualquer outra carta adicional ser jogada.

*Nota: Às vezes, várias habilidades desencadeadas ocorrerão ao mesmo tempo. Neste caso, o jogador do turno resolve primeiro todas as suas habilidades desencadeadas, em qualquer ordem, e depois o jogador à sua esquerda faz o mesmo etc.*

## Posições de Campeões

Há três posições para um campeão: preparado, girado ou consumido.

**Preparado** (alinhado verticalmente)

Este campeão está pronto para atacar, bloquear ou consumir poderes com um custo de consumo (  ).

**Consumido** (alinhado horizontalmente)

Atacar e consumir um poder com um custo de consumo (  ) deixa o campeão consumido. Uma vez consumido, um campeão não pode mais atacar, bloquear ou consumir poderes com um custo de consumo (  ).

**Girado** (giro de 180 graus)

Bloquear um ataque faz um campeão girar. Campeões girados não podem mais bloquear neste turno, mas podem usar poderes com um custo de consumo (  ).

# O Turno

**Passo 1:** Ambos os jogadores perdem o ouro que tiverem (se houver algum) e ganham 1 ouro **1**.

**Passo 2:** Você compra uma carta (não no primeiro turno do jogador inicial) e prepara seus campeões. Então, começa a desencadear “No começo do turno”.

**Passo 3:** Jogue cartas, use poderes e/ou ataque tantas vezes quanto quiser. Se você atacar, prossiga para a Fase de Combate.

**Passo 4:** Anuncie que você quer terminar seu turno. **O outro jogador pode jogar eventos e poderes.** Caso isto aconteça, volte para o passo 3. Se não acontecer, avance para a Fase Final.

*Nota: Normalmente, você é a única pessoa que pode jogar cartas ou usar poderes em seu turno. Ao fazer isto, os efeitos simplesmente se manifestam – não há “resposta” em Epic. As únicas vezes em que você pode jogar eventos e poderes no turno do seu oponente são:*

- *quando o oponente atacar você;*
- *depois de você bloquear; e*
- *quando o oponente tenta terminar o turno dele.*

## Fase de Combate

Quando você ataca, um “combate” se inicia. Toda a fase de combate é dividida em três etapas: escolher atacantes, escolher bloqueadores e provocar dano.

### **Etapa de escolher atacantes**

**A)** O jogador que ataca escolhe qual campeão, ou grupo de campeões, realizará o ataque. O jogador consome o campeão (ou campeões).

Apenas campeões preparados podem atacar.

Campeões jogados neste turno estão destacados e ainda não podem atacar.

**B)** O jogador que ataca pode usar qualquer número de poderes e eventos, e depois ...passa a vez.

**C) O jogador que defende pode usar qualquer número de poderes e eventos, e depois passa.** Se o jogador que defende usar alguma coisa, volte para a etapa B depois que ele o fizer.

### **Etapa de escolher bloqueadores**

**D)** O jogador que defende escolhe qual campeão, ou grupo de campeões, realiza um bloqueio (se houver algum). Estes campeões são girados (em um giro de 180 graus).

Apenas campeões preparados podem bloquear.

Se o ataque for bloqueado, ele permanece bloqueado mesmo se o bloqueador(es) não estiver mais em jogo.

Se um campeão bloquear qualquer atacante, o grupo inteiro que ataca é bloqueado (mesmo que alguns campeões do grupo que ataca sejam não bloqueáveis).

**E) O jogador que ataca pode jogar qualquer número de poderes e eventos, e depois passa.**

**F) O jogador que defende pode jogar qualquer número de poderes e eventos, e depois passa.** Se o jogador que defende usar alguma coisa, volte para a etapa E depois que isto acontecer.

*Nota: Atacantes são declarados na etapa A e bloqueadores são declarados na etapa D. Campeões que entram no jogo não são automaticamente declarados como atacantes ou bloqueadores.*

### **Etapa de dano**

Ninguém pode jogar cartas ou poderes durante a etapa de dano.

Campeões que atacam e bloqueiam provocam ao mesmo tempo dano igual ao seu número de ataques, e quaisquer campeões derrotados por este dano são colocados na pilha de descarte de seu dono.

Campeões atacantes provocam dano aos campeões bloqueadores (ou ao jogador defensor, se o ataque não for bloqueado). Campeões bloqueadores provocam dano aos campeões atacantes. O jogador que controla um campeão decide onde vai provocar o dano. O jogador pode escolher dividir o dano da forma que quiser.

Então, resolva quaisquer habilidades desencadeadas que foram geradas durante a etapa de dano. Por fim, começa a ser desencadeado o “No final do combate”.

O jogador que ataca retoma o passo 3 de seu turno. Eles podem atacar novamente.

## **Fase Final**

Ninguém pode jogar cartas ou poderes durante esta fase.

Resolva quaisquer habilidades desencadeadas “No final do turno”.

O jogador do turno descarta até chegar a 7 cartas (se ele tiver mais do que isso em sua mão).

Todo dano é removido dos campeões e todos os campeões girados ficam preparados.

# Palavras-chave e Termos

**Alinhamento** (cor –    )

Há quatro alinhamentos em Epic, e cada um deles tem uma cor. Você pode jogar cartas com qualquer combinação de alinhamento em seu deck. Não há restrição de cor, mas, às vezes, você consegue vantagens por combinar cores iguais. (Ver Habilidades de Aliado e Lealdade).

## **Aéreo**

Campeões aéreos só podem ser bloqueados por outros campeões aéreos.

**Habilidades de Aliado** ( →,  →,  →,  →)

Estas habilidades são desencadeadas quando você joga uma **1** carta do alinhamento indicado. (Cartas gratuitas não desencadeiam habilidades de aliado).

## **Emboscada**

Você pode jogar um campeão com emboscada a qualquer momento que for permitido jogar um evento, mesmo durante o turno do oponente. Lembre-se de que seus campeões ficam destacados (veja abaixo) até que comece seu turno com estes em jogo.

## Banir

Uma carta banida é colocada embaixo do deck de seu dono. Se um jogador tiver várias cartas banidas simultaneamente, embaralhe-as antes.

## Blitz

Campeões blitz podem atacar e usar poderes  quando estão destacados.

## Derrotar

Uma carta derrotada é colocada na pilha de descarte de seu dono. Um campeão é derrotado se sofrer dano maior ou igual ao seu  num único turno.

## Atropelar

Se você provocar dano de número igual ao  de um bloqueador, com campeões de atropelar, qualquer dano restante dos campeões de atropelar pode ser atribuído ao jogador defensor. (Um dano decorrente de eventos e de outros campeões é inútil).

## Destacado

Seus campeões ficam destacados até que você inicie seu turno com os campeões em jogo. Um campeão destacado não pode atacar ou usar poderes , mas pode bloquear.

## **Consumir** ↶

Para girar de lado uma carta.

## **Lealdade 2**

Quando um campeão com lealdade 2 entra em jogo, você pode revelar duas cartas com o alinhamento deste campeão que estão na sua mão. Se fizer isso, você ganha o efeito indicado à direita da flecha →.

## **Tributo**

Quando um campeão com tributo entra em jogo, você ganha o efeito indicado à direita da flecha →.

## **Reaver**

Se usar reaver, uma carta sai de sua pilha de descarte e volta para sua mão.

## **Reciclar**

Para reciclar, você pode banir duas cartas em sua pilha de descarte. Se fizer isso, compre uma carta.

*Nota: Reciclar é opcional.*

## **Justo**

Se um campeão justo provocar dano → você ganha a mesma quantidade em pontos de vida.

## **Marcador de Campeões**

Os marcadores de campeões são tratados como campeões normais, porém quando um marcador de campeão sai do jogo, este é devolvido para sua pilha de marcadores extras. *(Marcadores não podem ir para a mão de alguém, para o deck, ou para a pilha de descarte).*

## **Não bloqueável**

Campeões não bloqueáveis não podem ser bloqueados.

## **Não banível**

Enquanto o campeão estiver em jogo, este não pode ser banido

## **Não alvo**

Enquanto o campeão estiver em jogo, este não pode ser o “alvo” de um evento, poder ou habilidade.

*Nota: campeões com a característica de não-alvo podem ser escolhidos para receber dano num combate, e são afetados por eventos que não estabelecem alvo (como Apocalipse).*

## **Não derrotável**

O campeão não será colocado na pilha de descarte por causa de um efeito de derrotar ou de um dano. *(Se você precisar derrotar um campeão não derrotável como parte de um custo de poder, é proibido jogar este poder).*

# OS VÁRIOS FORMATOS DE EPIC

## Limitado

Em formatos Limitados, todo jogador monta um deck de 30 cartas a partir de um grupo limitado de cartas.

### Selado

*(2-4 jogadores, 5-8 jogadores com dois conjuntos)*

Todo jogador recebe aleatoriamente 30 cartas. Embaralhe e comece a jogar! Se quiser, distribua mais cartas e faça os jogadores escolherem as 30 melhores para montar um deck.

### Pack Draft

*(3-4 jogadores, 5-8 jogadores com dois conjuntos)*

Distribua três grupos de 10 cartas para todo jogador. Mantenha os “grupos” separados. Para começar, todo jogador olha o seu primeiro grupo, escolhe uma carta, coloca-a virada para baixo em uma pilha e passa o resto das cartas para o jogador à sua esquerda. Todo jogador pega o grupo de cartas que recebeu e escolhe outra carta para a sua pilha. Continue assim até que o primeiro grupo de cartas de todo jogador tenha acabado. Então, faça a mesma coisa com o segundo grupo, mas, desta vez, passe as cartas para o jogador à sua direita.

No terceiro grupo, volte a passar as cartas para o jogador à sua esquerda. Todos os participantes acabam com um deck de 30 cartas. Aí, é só embaralhar e começar a partida!

## **Draft Aberto** *(2 jogadores)*

Pegue um conjunto embaralhado de, pelo menos, 60 cartas de Epic. Escolha qual jogador começa (“Jogador A”), e revele quatro cartas do topo da pilha. O Jogador A escolhe uma carta. O Jogador B escolhe duas cartas e, depois, o Jogador A pega a última carta. Repita este processo, alternando o jogador que começa a escolher, até que todas as cartas sejam compradas. Todo jogador monta um deck de 30 cartas.

## **Epic Cube Draft**

*(8 jogadores, 3 conjuntos necessários)*

Pegue 3 conjuntos de cartas Epic e retire duas cópias de toda carta com um  no canto inferior direito, deixando uma cópia de cartas com , e três cópias de toda carta com . Distribua aleatoriamente três “grupos” de 12 cartas para todo jogador. Os jogadores, então, realizam um Pack Draft até que todo um tenha 36 cartas para montar um deck de, no mínimo, 30 cartas.

# **Construído**

Em formatos Construídos, os decks dos jogadores são feitos com antecedência.

## **Pré-construído**

*(2-4 jogadores por conjunto)*

Todo conjunto de Epic contém quatro decks pré-construídos. Separe todas as cartas por cor e você

terá quatro decks equilibrados!

### **Construído Cheio** *(qualquer número de jogadores)*

Todo jogador monta um deck a partir de seu próprio conjunto de Epic. Os decks devem ter, pelo menos, 60 cartas, com não mais do que três cópias de toda carta. Além disso, para cada carta **0** de um alinhamento, o deck deve ter, pelo menos, duas cartas **1** do mesmo alinhamento. (Exemplo: se um deck tem sete cartas de mestre **0**, deverá ter, pelo menos, 14 cartas de mestre **1**).

## **Multijogadores**

Há algumas regras que se aplicam a todas as partidas de múltiplos jogadores:

Cada jogador começa com **1**. Escolha qual jogador começa e jogue em sentido horário.

O jogador inicial compra uma carta no começo de seu turno (diferentemente das partidas com 2 jogadores).

Quando um jogador é eliminado da partida, todas as cartas que começaram no seu deck também saem do jogo.

No começo de seu turno, você perde todo o ouro e depois ganha **1**. Depois de seu turno acabar, você perde todo o ouro, e depois ganha **1**. Lembre-se: você não conseguirá outro ouro até que seu turno comece novamente, não importando quantos jogadores estão na partida.

## **Aberto**

Os jogadores se enfrentam em volta de uma mesa. No formato Aberto, não há restrições sobre qual jogador poderá receber um ataque e seus eventos e poderes de campeões podem ter como alvo qualquer jogador. O vencedor é o jogador sobrevivente.

## **Caçador – Primeiro Ataque**

Similar ao formato Aberto, mas você só pode atacar o jogador à sua esquerda e só pode jogar eventos que tiverem como alvo os jogadores à sua esquerda e direita. Suas cartas só podem afetar você e os jogadores à sua esquerda e direita. A partida termina quando um jogador é eliminado: o jogador à direita do jogador eliminado vence (independentemente de quem o eliminou – então jogue com cuidado!).

## **Caçador – O Último a Ficar em Pé**

Similar ao formato Caçador – Primeiro Ataque, mas, quando um jogador é eliminado, a partida continua. A pessoa à direita do jogador eliminado ganha 5 pontos de vida e compra uma carta.

## Equipe com Multijogadores

Para partidas com Múltiplos Jogadores em Equipe, todo equipe é considerada uma única entidade. A partida continua até restar apenas uma equipe.

**Hidra** *(um número igual de jogadores em todo equipe)*

Uma equipe de jogadores compartilha o mesmo turno. Todo jogador tem seu próprio deck, pilha de descarte, campeões e ouro, mas os jogadores dividem um total de pontos de vida, inicialmente valendo 30 vezes o número de jogadores da equipe. Os ataques são direcionados a uma equipe rival. Os campeões de um jogador podem atacar e bloquear em grupos com campeões de colegas de equipe.

**...e muito mais.**

Há muitas outras maneiras de jogar Epic! Nós encorajamos que todos tragam novas ideias para o jogo!

Para mais formatos, incluindo Raid e Imperador, por favor, visite [EpicCardGame.com/formats](http://EpicCardGame.com/formats) (em inglês).

Outras dúvidas? Consulte [EpicCardGame.com/rules](http://EpicCardGame.com/rules) (em inglês) Wizard Games LLC





# Créditos



**Conceito do jogo, criação e desenvolvimento:**  
Robert Dougherty

**Desenvolvimento do jogo e Direção de Arte:**  
Darwin Kastle

**Direção de Arte Adicional:** Graphics Manufacture

**Edição e Desenvolvimento Adicional do Jogo:**  
Nathan Davis

**Edição Adicional:** Ian Taylor

**Design Gráfico:** Kaile Dutton

**Design Gráfico Adicional:** Vito Gesualdi e Graphics  
Manufacture

**Assistente de Produção:** Tan Thor Jen

**Marketing:** Debbie Moynihan

**Jogadores de Teste:**

Ian Estrin, Barbara Gugluizza, Andrew Hanna,  
Michael Iwanicki, Alex Krasa, Cj Moynihan,  
Debbie Moynihan, Adam Podtburg, Emila Ponikiewski,  
Michael Shliselberg, John Tatian, Ian Taylor



**Tradução:**  
Rodrigo Sponchiado Uemura  
**Adaptação gráfica:** Bascu

[www.devir.com](http://www.devir.com)

