

EPIC

JUEGO DE CARTAS

DEVIR

REGLAMENTO

La primera guerra de los dioses arrasó el mundo. Las constantes reconstrucciones de la realidad a manos de cada uno de los dioses fue algo que el universo no pudo soportar... Fue el regreso a la nada más absoluta, dejando a los dioses con sus disputas en el inmenso vacío.

Por fin, se llegó a un acuerdo. Los dioses unieron sus fuerzas para crear un nuevo universo, pero, en esta ocasión, establecieron reglas que incluso ellos deberían acatar. Los dioses ya no podrían seguir batallando entre sí directamente, tensando el tejido de la realidad hacia sus respectivos fueros. Ahora sus guerras se libran en el mundo de los mortales, a través de poderosos campeones y devastadores sucesos.

Inicio

El juego se compone de 120 cartas (con el dorso Epic), 8 tarjetas de campeón de refuerzo (a doble cara) y este reglamento. Las cartas se utilizan para construir mazos. Si una carta indica que pongas en juego un campeón de refuerzo, utiliza las tarjetas que vienen incluidas en el juego. Si te quedas sin tarjetas, puedes utilizar en su lugar pedacitos de papel o algo parecido.

Para iniciar una partida básica entre dos jugadores, baraja todas las cartas y reparte 30 a cada jugador, para que construyan su mazo con ellas. Cada jugador deberá disponer de espacio junto a su mazo, para situar su

pila de descarte. En la pila de descarte, las cartas deben ponerse boca arriba, y cualquier jugador podrá revisar cualquier pila de descarte en cualquier momento.

Cada jugador empieza la partida con 30 puntos de vida. Al recibir puntos de daño, se restan de los puntos de vida. Puedes llevar la cuenta de tus puntos de vida con dados, con papel y lápiz, o como creas conveniente.

Se sortea quién jugará primero y, luego, cada jugador roba cinco cartas de su mazo para componer su mano inicial. Empezando por el primer jugador, ambos jugadores pueden aplicar la regla «mulligan».

Regla «mulligan»

Después de robar su mano inicial, cada jugador puede escoger la cantidad que quiera de las cartas que tiene en la mano y ponerlas al final de su mazo; seguidamente, robará cartas nuevas hasta completar su mano y se restará tantos puntos de vida como cartas robadas de este modo.

Victoria y derrota

Si tus puntos de vida se reducen a cero o menos, pierdes la partida. Si eliminas a todos tus oponentes, eres el ganador. También ganas la partida si tienes que robar una carta de tu mazo y ya no quedan cartas.

Sucesos

Los sucesos representan el impacto de la voluntad de los dioses sobre el mundo de los mortales. Puedes jugar sucesos en cualquier turno. Cuando juegas un suceso, debes llevar a cabo lo que se indica en la carta y, seguidamente, depositarla en tu pila de descarte.

Coste

Cada turno, cada jugador gana un punto de oro. El coste de cada carta se indica en su esquina superior derecha. Jugar ciertas cartas cuesta un punto de oro (1), mientras que otras no tienen coste alguno (0).

Alineamiento

En Epic hay cuatro alineamientos, cada uno con su propio color. 

Texto de reglas

Lo que hace la carta.

Tipo de carta

En Epic hay dos tipos de cartas: sucesos y campeones.



Apocalipsis



MALIGNO SUCESO

Roba dos cartas.

O

Si es tu turno, destruye a todos los campeones.

© 2016 White Wizard Games LLC

Illust. Souveraine



Campeones

Los campeones son héroes o monstruos que entran en juego y luchan por ti. Solo puedes jugar campeones en tu turno.

Clase

La especie y/o profesión de la carta. Algunas cartas hacen referencia a la clase de otra carta.

Ataque

La cantidad de daño que inflige el campeón en combate.

Defensa

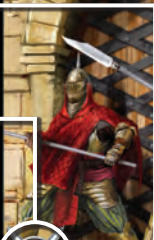
La cantidad de daño que puede soportar un campeón en un solo turno antes de ser destruido. (Los campeones destruidos se colocan en la pila de descarte de su propietario.)

Habilidades

Las habilidades especiales que tienen los campeones. En la página 15 hay una lista completa de todas las habilidades.



Guardia de palacio



LEGAL HUMANO CAMPEÓN



Tributo • Puedes ahuyentar
al campeón objetivo.

«No pasarán».

Jugar una carta

Para jugar una carta, paga su coste (si la carta cuesta un punto de oro, pierdes el que te correspondía en tu turno) y colócala boca arriba delante de ti en la mesa. Nadie puede replicar o interferir de algún otro modo mientras juegas tu carta.

Si se trata de una carta de suceso, debes llevar a cabo lo que se indica en la carta y en el orden que se indica; seguidamente, coloca la carta en tu pila de descarte.

Si se trata de una carta de campeón, dicha carta permanece en juego. A menos que le suceda algo, tu campeón permanecerá en juego durante el resto de la partida, y puedes utilizarlo para atacar, para bloquear y para usar sus poderes y habilidades.

Nota: se considera que un campeón tuyo se está «desplegando» hasta que empieces tu siguiente turno, con el campeón ya en juego. Un campeón que se está desplegando no puede atacar ni usar poderes , pero puede bloquear.

Poderes y habilidades

Poderes

Algunas cartas tienen poderes que puedes utilizar. El coste para usar el poder aparece en el lado izquierdo de los dos puntos «:», y el efecto del poder aparece en el lado derecho.

Por ejemplo:

 : Inflige 2 puntos de daño a un objetivo.

Habilidades

Algunas cartas tienen habilidades. Las habilidades no las usas tú; sencillamente, ocurren. Algunas habilidades son permanentes y otras se desencadenan.

Habilidades permanentes

Las habilidades permanentes se aplican mientras la carta está en juego. Por ejemplo:

Tus campeones humanos obtienen +1 .

Habilidades desencadenadas

Las habilidades desencadenadas tienen lugar cuando se cumple determinada condición. Las habilidades desencadenadas siempre presentarán un icono de flecha (➡). La condición que desencadena la habilidad se describe a la izquierda de la flecha y el efecto de la habilidad, a la derecha; por ejemplo:

Cuando esta carta es destruida ➡ Roba una carta.

Cuando se cumple la condición de una habilidad desencadenada, el efecto tendrá lugar la próxima vez que cualquier jugador pueda jugar cartas. Todas las habilidades desencadenadas deben resolverse antes de jugar cualquier otra carta adicional.

Nota: a veces pueden ocurrir simultáneamente varias habilidades desencadenadas. En ese caso, el jugador que está jugando su turno en ese momento es el primero en resolver todas sus habilidades desencadenadas, en el orden que quiera; luego lo hará el jugador a su izquierda, y así sucesivamente.

Posiciones de campeón

Un campeón puede estar en tres posiciones:

Preparado (carta en posición vertical)

Este campeón está preparado para atacar, bloquear o usar poderes con coste de agotamiento ().

Agotado () (carta en posición horizontal)

Cuando un campeón ataca, se agota. Cuando está agotado, un campeón no puede atacar, ni bloquear, ni usar poderes que tengan coste de agotamiento.

Invertido (carta girada 180°)

Cuando un campeón bloquea, se gira 180°. Los campeones en posición invertida no pueden volver a bloquear durante ese turno, pero pueden usar poderes con coste de agotamiento.

El turno

Paso 1: ambos jugadores pierden el oro que tengan y ganan un punto de oro (1).

Paso 2: roba una carta (menos en el primer turno del jugador que inicia la partida) y pon a tus campeones en posición de preparado. En este momento tienen lugar las habilidades que se desencadenan «al iniciarse el turno».

Paso 3: juega cartas, usa poderes y ataca tanto como quieras. Si atacas, pasa a la fase de batalla.

Paso 4: anuncia que quieres finalizar tu turno. **El otro jugador puede jugar sucesos y poderes.** Si lo hace, vuelve de nuevo al paso 3. Si no lo hace, procede con el final de turno.

Nota: por lo general, tú eres el único que puede jugar cartas o usar poderes en tu turno. Lo que juegues, tiene lugar, sin más; en Epic no hay «réplica». Las únicas ocasiones en las que puedes jugar sucesos y poderes durante el turno de un oponente son:

- Cuando te atacan.
- Después de que hayas bloqueado.
- Cuando un oponente intenta finalizar su turno

Fase de batalla

Cuando atacas, se inicia una batalla. Cada fase de batalla se divide en tres subfases: elección de atacantes, elección de bloqueadores y reparto de daño.

Elección de atacantes

A) El jugador atacante elige al campeón o al grupo de campeones que atacará, poniéndolos en posición de agotado.

Solo pueden atacar los campeones en posición de preparado.

Los campeones que hayas jugado en ese turno están desplegándose y no podrán atacar.

B) El jugador atacante puede jugar cualquier cantidad de poderes y de sucesos, o pasar.

C) El defensor puede jugar cualquier cantidad de poderes y de sucesos, o pasar. Si el defensor juega algo, vuelve de nuevo al punto B.

Elección de bloqueadores

D) El jugador defensor elige qué campeón o grupo de campeones va a bloquear (en caso de hacerlo). Los campeones elegidos se giran 180°.

Solo pueden bloquear los campeones en posición de preparado.

Si se bloquea el ataque, se considerará bloqueado incluso en el caso de que los bloqueadores abandonen el juego.

Si un campeón bloquea a cualquier atacante, todo el grupo atacante se considerará bloqueado (incluso si en el grupo atacante hay algún campeón que, en otra circunstancia, fuera imparable).

E) El jugador atacante puede jugar cualquier cantidad de poderes y de sucesos, o pasar.

F) El defensor puede jugar cualquier cantidad de poderes y de sucesos, o pasar. Si el defensor juega algo, vuelve de nuevo al punto E.

Nota: los atacantes se declaran en el punto A y los defensores en el punto D. Ningún campeón en juego se considera atacante o defensor de forma automática.

Reparto de daños

En este momento, nadie puede jugar cartas ni poderes.

Tanto los campeones atacantes como los que bloquean, de forma simultánea, causan una cantidad de daño igual a su valor de ataque, y cualquier campeón que resulte destruido por ese daño se colocará en la pila de descarte de su propietario.

Los campeones atacantes causan daño a los campeones que bloquean (o al jugador defensor si el ataque no se bloquea). Los campeones bloqueadores causan daño a los campeones atacantes. El jugador que controla a un campeón decide dónde aplicar el daño y puede repartirlo como crea conveniente.

Seguidamente, se resuelve cualquier habilidad desencadenada que se haya producido durante la fase de daños. Por último, se resuelven las habilidades desencadenadas que tienen efecto «al finalizar la batalla».

El jugador atacante retoma el punto 3 de su turno y, si lo desea, puede volver a atacar.

Final de turno

Nadie puede jugar cartas ni poderes al final del turno.

Se resuelven las habilidades desencadenadas que tienen efecto «al finalizar el turno». Si el jugador que está finalizando su turno tiene más de siete cartas en su mano, debe descartarse hasta quedarse con siete cartas.

Todos los campeones se recuperan de su daño y todos los campeones en posición invertida pasan a la posición de preparado.

Nota: las únicas ocasiones en las que se permite jugar sucesos y poderes durante el turno de tu oponente son cuando te atacan, después de que hayas bloqueado y cuando tu oponente declara que quiere finalizar su turno.

Glosario

Alineamiento (color –    )

En Epic hay cuatro alineamientos, cada uno de un color. Tu mazo puede contener cartas de todos los alineamientos. No hay restricciones en los colores de las cartas que puedes usar, pero a veces puedes obtener bonificaciones si los haces coincidir (v. habilidades de aliado y lealtad).

Volador

Los campeones voladores solo pueden ser bloqueados por otros campeones voladores.

Habilidades de aliado ( →,  →,  →,  →)

Estas habilidades se desencadenan cuando juegas una carta de coste **1** y del alineamiento indicado (las cartas sin coste no desencadenan las habilidades de aliado).

Emboscar

Puedes jugar un campeón que sea capaz de emboscar en cualquier momento en el que puedas jugar un suceso, incluso durante el turno de tu oponente. Recuerda que tus campeones se estarán desplegando (v. más adelante) hasta que inicies tu turno con ellos ya en juego.

Ahuyentar

Una carta ahuyentada debe colocarse en la parte inferior del mazo de su propietario. Si a un jugador le han ahuyentado varias cartas al mismo tiempo, debe barajarlas antes de devolverlas al mazo.

Cargar

Los campeones que sean capaces de cargar pueden atacar y utilizar poderes (🔪) mientras se despliegan.

Destruir

Una carta destruida se coloca en la pila de descarte de su propietario. Un campeón resulta destruido si recibe una cantidad de daño igual o superior a su 🛡️ en un solo turno.

Arrollar

Si tus campeones arrolladores asignan a cada bloqueador una cantidad de daño igual a su 🛡️, todo punto de daño sobrante de los campeones arrolladores podrá ser asignado al jugador defensor (atención: esto no es aplicable al daño procedente de sucesos y de otros campeones).

Desplegar

Tus campeones estarán desplegándose hasta que inicies tu turno con ellos ya en juego. Un campeón que está desplegándose no puede atacar ni utilizar poderes (🔪), pero puede bloquear.

Agotar (↶)

Poner una carta de lado, en posición horizontal.

Lealtad 2

Cuando un campeón con nivel 2 de lealtad entra en juego, puedes revelar dos cartas que tengas en la mano y que sean del mismo alineamiento que el campeón. Si lo haces, consigues el efecto descrito después de la flecha (➡).

Tributo

Cuando un campeón capaz de rendir tributo entra en juego, obtienes el efecto descrito después de la flecha (➡).

Recuperar

Una carta recuperada vuelve a tu mano desde la pila de descarte.

Reciclar

Para reciclar, puedes ahuyentar dos cartas que se encuentren en tu pila de descarte. Si lo haces, roba una carta.

Virtud

Cuando un campeón virtuoso inflige daño (➡) Ganas la misma cantidad en puntos de vida.

Campeones de refuerzo

Las tarjetas de campeones de refuerzo se utilizan como cualquier otro campeón normal; la única diferencia es que, cuando una de dichas tarjetas debe abandonar el juego, la devuelves a tu montón de reserva de campeones de refuerzo. Recuerda: los campeones de refuerzo no pueden ir ni a la mano, ni al mazo, ni a la pila de descarte de ningún jugador.

Imparable

Los campeones imparables no pueden ser bloqueados.

Perseverante

Mientras el campeón esté en juego, no se le puede ahuyentar.

Inalcanzable

Mientras el campeón esté en juego, no puede ser el objetivo de un suceso, de un poder o de una habilidad.

Nota: los campeones inalcanzables pueden ser elegidos para recibir daño durante la batalla, y sufren el efecto de aquellos sucesos que no necesitan de objetivo (como «Apocalipsis»).

Indestructible

El campeón no puede ser descartado a causa de un efecto de destrucción o de daño (si el coste de un poder requiere la destrucción de un campeón indestructible, no puedes jugar ese poder).

LAS MUCHAS VARIANTES DE EPIC

Limitadas

En las variantes limitadas, cada jugador puede construir un mazo de 30 cartas a partir de un surtido limitado de cartas.

Mazo cerrado

(de 2 a 4 jugadores, de 5 a 8 jugadores con dos juegos Epic)

A cada jugador se le reparten 30 cartas al azar. Se barajan y ¡a jugar! Si lo preferís, se pueden repartir más cartas y que cada jugador elija las 30 que prefiera para construir su mazo.

Selección por lotes *(de 3 a 4 jugadores, de 5 a 8 jugadores con dos juegos Epic)*

Reparte a cada jugador tres «lotes» separados de 10 cartas cada uno. Para empezar, cada jugador revisa su primer lote, elige una carta, la pone boca abajo para formar una pila, y pasa el resto del lote al jugador que tiene a su izquierda. Cada jugador coge el lote que le acaban de pasar y elige otra carta para añadir a su pila. Y así sucesivamente hasta que se agote el primer lote de cada jugador. A continuación, se hace lo mismo con el segundo lote, pero, esta vez, pasándolo hacia el jugador de la derecha.

Se repite la operación con el tercer lote, pasándolo de nuevo al jugador de la izquierda. Al final, cada jugador tendrá un mazo de 30 cartas. Se barajan y ¡a jugar!

Selección abierta *(2 jugadores)*

Forma un lote de al menos 60 cartas Epic y barájalo. Se decide qué jugador elige primero (jugador A), y se muestran las cuatro primeras cartas del lote. El jugador A elige una carta; luego, el jugador B elige dos cartas; finalmente, el jugador A se queda con la restante. Repite este proceso, alternando cada vez el jugador que elige primero, hasta que se acaben las cartas. Cada jugador construye así un mazo de 30 cartas.

Selección Epic al cubo

(8 jugadores, se necesitan 3 juegos Epic)

Coge tres juegos de cartas Epic y quita dos copias de cada carta con un  en la esquina superior derecha, dejando así una copia de cartas  y tres copias de cada carta . Al azar, reparte a cada jugador tres «lotes» de 12 cartas. Seguidamente, se hace una selección por lotes (v. más arriba) hasta que cada jugador tenga una pila de 36 cartas, con las que podrá construir un mazo que debe contener un mínimo de 30 cartas.

Construidas

Para las variantes construidas, los jugadores construyen sus mazos de antemano.

Mazos preconstruidos

(de 2 a 4 jugadores por cada juego Epic)

Cada juego Epic contiene cuatro mazos preconstrui-

dos. Solo tienes que separar todas las cartas por colores, ¡y ya tienes cuatro mazos bien equilibrados!

Construcción total *(cualquier número de jugadores)*

Cada jugador construye un mazo a partir de su propia colección de cartas Epic. Los mazos deben estar formados por un mínimo de 60 cartas, con no más de tres copias de cada carta. Así mismo, por cada carta (0) de un alineamiento, el mazo debe contener dos copias de una carta (1) del mismo alineamiento.

Multijugador

En las partidas multijugador, deben aplicarse una serie de reglas:

Determinar qué jugador empieza; la partida discurre en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que empieza roba una carta al iniciar su turno (a diferencia de las partidas de dos jugadores).

Cuando un jugador queda eliminado de la partida, todas las cartas que empezaron en su mazo quedarán también fuera de la partida.

Al empezar tu turno, pierdes todo el oro y, seguidamente, obtienes 1 punto de oro. Al finalizar tu turno, pierdes todo el oro y vuelves a obtener 1 punto de oro. Recuerda: no volverás a conseguir oro hasta que vuelva a empezar tu turno, sin importar cuántos jugadores participen en la partida.

Tangana

En torno a una mesa, los jugadores se enfrentan todos contra todos. En una tangana, no hay restricciones sobre los jugadores a los que puedes atacar, y tus sucesos y poderes de campeón pueden tener como objetivo a cualquier jugador. Gana el último que quede en juego.

Cacería – Primera sangre

Funciona igual que una tangana, excepto que únicamente puedes atacar al jugador sentado a tu izquierda, y solamente puedes jugar sucesos sobre los jugadores sentados a tu izquierda y a tu derecha. Tus cartas solo pueden afectarte a ti y a los jugadores situados inmediatamente a tu izquierda y a tu derecha. Ten cuidado, porque la partida finaliza cuando un jugador queda eliminado y el vencedor será el jugador sentado a su derecha.

Cacería – Solo puede quedar uno

Funciona igual que la cacería a primera sangre, con la salvedad de que, cuando un jugador queda eliminado, la partida continúa. El jugador a la derecha del eliminado gana 5 puntos de vida y roba una carta.

Multijugador por equipos

En las partidas multijugador por equipos, cada equipo se considera como una única entidad. La partida prosigue hasta que solo quede un equipo.

Hidra *(el mismo número de jugadores en cada equipo)*

Un equipo de jugadores comparte el mismo turno.

Cada jugador tiene su propio mazo, su pila de descartes, sus campeones y su oro, pero comparten entre todos una cantidad de vida que, inicialmente, asciende a 30 veces el número de jugadores que componen el equipo. Los ataques se dirigen contra un equipo oponente. Los campeones de un jugador pueden atacar y bloquear agrupándose con los campeones de sus compañeros de equipo.

Y aún hay más...

¡Hay tantas maneras de jugar a Epic! Te recomendamos que tú también pruebes alguna de tu cosecha.

Para aprender más variantes, como la de Incursión y la de Emperador, visita EpicCardGame.com/formats.

¿Tienes alguna duda? EpicCardGame.com/rules.





Créditos



Idea, creación y desarrollo del juego:
Robert Dougherty

Dirección de desarrollo y artística:
Darwin Kastle

Ayudantes de dirección artística:
Graphics Manufacture

Edición y ayudante de desarrollo:
Nathan Davis

Ayudante de edición: Ian Taylor
Dirección de diseño gráfico: Kaile Dutton

Ayudantes de diseño gráfico:
Vito Gesualdi, Graphics Manufacture

Ayudante de producción: Tan Thor Jen
Dirección de marketing: Debbie Moynihan

Probadores

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



Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: Bascu

Devir Iberia S.L.
Calle Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

