



Ces règles sont à l'intention de joueurs expérimentés de jeux de cartes à collectionner. Les débutants devront plutôt se référer aux règles basiques sur epiccg.fr

En scellé ou en draft, la taille minimum d'un deck est de 30 cartes (pour votre première partie, mélangez simplement 2 boosters d'Epic™).

Taille de la main de départ : 5 cartes

Mojo de départ : 30

Si vous avez 0 Mojo ou moins, vous perdez immédiatement.

Si vous n'avez plus de carte dans votre deck, vous gagnez la partie.


Mulligan : Placez autant de cartes que vous le voulez en dessous de votre deck et piochez ce même nombre. Perdez 1 Mojo pour chaque carte piochée de cette façon. Le mulligan se décide dans l'ordre du tour de jeu et ne peut se faire qu'une seule fois par partie.



Jouer une Carte

Lorsque vous jouez une carte, vous annoncez toutes les cibles et payez tous les coûts, puis vous la placez « sur la ligne ». La dernière carte à être ajoutée sur la ligne est la première à être résolue. Quand une carte ou un effet sur la ligne se résout, les joueurs ont la possibilité de rajouter des cartes ou des effets sur la ligne.

Coût pour Jouer une Carte


Au début du tour de chaque joueur, chaque joueur gagne une action


() . Les actions qui ne sont pas dépensées à la fin d'un tour sont perdues.


Si le symbole  se trouve sur le coin supérieur gauche d'une carte, jouer cette carte coûte votre action. Si une carte a le symbole  à la place, alors vous la jouez gratuitement.




Quand Jouer une Carte

L'icône dans le coin supérieur droit d'une carte indique à quel moment elle peut être jouée (c'est la vitesse de la carte).

 (Build, Construction en français) : Ne peut être jouée que pendant l'étape de Construction. Ne peut être jouée que quand la ligne est vide.

 (Paced, Cadence en français) : Ne peut être jouée que pendant les étapes de Pré-Bataille et de Construction. Ne peut être jouée que quand la ligne est vide.



 (Fast, Rapide en français) : Peut être jouée n'importe quand.


   (Instantaneous, Instantané en français) : Identique aux symboles uniques, mais se résout immédiatement. Aucune réponse ne peut être jouée, et le joueur conserve la priorité.




Le Tour


Les tours sont découpés en 5 étapes.

Etape de Préparation : Le joueur actif prépare (redresse) tous ses champions et objets, puis pioche une carte. Aucune carte ou capacité ne peut être jouée durant cette étape.

Etape de Pré-Bataille : Le joueur actif peut jouer des cartes et capacités  . Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  .

Etape de Bataille : Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  . Le joueur actif peut faire autant d'attaques qu'il le souhaite (voir Bataille, ci-dessous).




Etape de Construction : Le joueur actif peut jouer des cartes et capacités  et  . Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  .

Etape de Fin : Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  . A la fin de cette étape, le joueur actif défausse pour ne plus avoir que 10 cartes en main, et tous les joueurs préparent (redresse) les champions et objets flippés (tourné à 180°). Tous les dommages sont retirés des champions et les effets « jusqu'à la fin du tour » prennent fin.

Note : Le tout premier tour de jeu du premier joueur dans la partie débute à l'étape de Construction. Durant votre tour, vous êtes le joueur actif et le premier à obtenir la priorité. Quand un joueur a la priorité, il peut ajouter autant d'effets ou de cartes qu'il le souhaite sur la ligne, puis la priorité est cédée au joueur à sa gauche.



Bataille

A chaque étape de Bataille :

- 1) Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  .
- 2) Le joueur actif peut finir son étape de Bataille ou choisir un groupe constitué d'un ou plusieurs champions pour attaquer. Utiliser (incliner à 90°) tous les champions attaquants. Seuls les champions préparés peuvent attaquer. Tous les champions d'un groupe doivent attaquer le même joueur.
- 3) Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  .
- 4) Le joueur défenseur peut choisir un groupe constitué d'un ou plusieurs champions pour bloquer l'attaque. Flipper (incliné à 180°) tous les champions bloqueurs. Seuls les champions préparés peuvent bloquer. Pour pouvoir bloquer, un champion doit être capable de bloquer au moins un champion du groupe attaquant.
- 5) Tous les joueurs peuvent jouer des cartes et capacités  .
- 6) Les champions avec portée infligent leur dommage.

Note : Les champions infligent des dommages égaux à leur offense. Si un champion bloque ou est bloqué par plusieurs champions, il peut répartir ses dommages comme il le souhaite. Si un champion reçoit des dommages égaux ou supérieurs à sa défense, il est détruit. Un groupe de champion qui n'est pas bloqué inflige ses dommages au joueur défenseur.

- 7) Les champions sans portée infligent leur dommage.
- 8) L'attaque prend fin et l'on revient au début de l'étape de Bataille. Le joueur actif peut répéter ce processus autant de fois qu'il le souhaite.

Note : Un champion peut attaquer ou utiliser ses capacités le tour ou il arrive en jeu. Seuls les champions et objets préparés peuvent utiliser les capacités contenant  ou  dans leurs coûts.

Mots Clefs

Airborne (Aérien)

Un attaquant aérien ne peut être bloqué que par un défenseur aérien ou avec portée.

Alignement (Alignement)

Les alignements sont : Good (Bonne, cartes dorées) Evil (Mauvaise, cartes violettes), Wild (Sauvage, cartes vertes) et Unaligned (Non-alignée, cartes bleu ciel). L'alignement n'a aucun effet sur le jeu, mais peut servir de référence.

Exemple : Bannissez le champion Mauvais ciblé.

Banish (Bannir)

Mettre au dessous du deck de son propriétaire.

Break (Détruire)

Mettre dans la défausse de son contrôleur. Si un champion reçoit des dommages égaux à sa défense, il est détruit.

Breakthrough (Percée)

Lorsqu'un champion avec percée inflige ses dommages, le défenseur reçoit les dommages en excès des défenses des champions bloqueurs.

Damage Ward « Number » (protection « X » contre les dommages)

Réduit de X chaque instance de dommages.

Exemple : un champion avec protection 5 des dommages est ciblé par un événement qui lui inflige 7 dommages. Il n'en subit que 2.

Deadly (Mortel)

Un ou plusieurs dommages mortels détruit un champion.

♣ (Défense)

Le nombre de dommages qu'il faut infliger à un champion pour le détruire.

↶ (Expend (Utiliser))

Incliner la carte à 90°.

↷ (Flip (flipper))

Incliner la carte à 180°.

Hunter (Chasseur)

Un champion chasseur peut attaquer normalement ou attaquer un champion contrôlé par un autre joueur (cela ne cible pas). Pour qu'un groupe puisse attaquer un champion, il faut que tous les champions du groupe attaquant soient chasseurs. Si le champion chassé est préparé, flippez-le lorsque l'attaque est déclarée.

Le contrôleur du champion chassé est considéré comme le défenseur, et les dommages de percée lui sont infligés. Il peut choisir un autre champion pour bloquer normalement. S'il le fait, le champion cassé n'est plus impliqué dans le combat, mais il est toujours flippé.

Un effet empêchant un joueur d'être attaqué n'empêche pas ses champions d'être chassés.

Un chasseur ne peut attaquer qu'un champion qu'il pourrait bloquer. Ainsi, un chasseur sans aérien ou portée ne peut pas attaquer un champion aérien.

★ (Offense)

Le nombre de dommages qu'un champion inflige en combat.

Origin (Origine)

La nature de la carte. L'origine peut être Magical (Magique, fond de carte en éclair), Natural (Naturelle, fond de carte en écailles) ou Constructed (Construite, fond de carte en rouages). L'origine n'a aucun effet sur le jeu, mais peut servir de référence.

Prepare (Préparer)

Redresser une carte.

Range (Portée)

Peut bloquer les champions aériens et inflige ses dommages en premier.

Reveal (Révéler)

Montrer une carte à tous les joueurs.

Stop (Stopper)

Retirer une carte de la ligne et la placer dans la défausse sans la résoudre.

Type

Ce qu'est la carte. Il y a trois types de cartes à Epic : Champions, Objets et Evénements. Les champions sont les héros et les monstres qui restent en jeu et combattent pour vous. Les objets sont des choses ou des lieux qui restent en jeu et ont des capacités. Les événements, comme un tremblement de terre ou un assassinat, se déroulent puis vont dans votre défausse.

Veiled (Voilé)

Un champion voilé peut être joué face cachée (de façon à ce que vos adversaires ne le voient pas) pendant votre étape de Construction en payant \triangle . Vous pouvez le dévoiler (retourner face découverte) n'importe quand lorsque vous avez la priorité. Il doit être dévoilé après la déclaration des bloqueurs s'il est attaquant ou bloqueur.

Il doit aussi être dévoilé s'il est ciblé, s'il doit recevoir des dommages, être cassé, bannis, s'il quitte le jeu ou si une carte doit vérifier son état (comme son alignement, son origine, son offense...).

S'il est ciblé en étant sur la ligne, il est révélé et sera résolu face découverte. Ce n'est pas considéré comme le dévoiler et cela ne déclenche pas des effets de dévoilage.

Lorsqu'il est voilé, un champion est considéré comme n'ayant ni alignement ni origine.

« X » Ward (Protection contre « x »)

Ne peut pas recevoir de dommages, être détruit, bannis, bloqué ou affecté par quelque chose étant « X », tant qu'il est en jeu.

Exemple : Un champion avec Protection contre le Mal ne sera pas détruit quand un événement Mauvais ayant pour effet « détruisez tous les champions » se résout.

