



# EPIC™

LE JEU DE CARTES

## Livret de Règles

*La première guerre divine mit le monde à feu et à sang. La volonté de chaque dieu de remodeler sans cesse la réalité fit plus de dégâts que ce que l'Univers pouvait endurer. Le grand néant revint, laissant les dieux s'entre-déchirer dans les ténèbres.*

*Un compromis finit pourtant par être atteint. Les dieux unirent leurs forces pour recréer l'Univers, mais, cette fois-ci, ils établirent des règles auxquelles tous devraient se plier, y compris eux-mêmes. Les dieux ne purent plus s'affronter directement dans cette lutte acharnée qui déchiétait la structure même de la réalité. Désormais, leurs batailles seraient menées dans le monde des mortels, par de puissants champions et au travers d'événements dévastateurs.*

## **Commencer la partie**

Ce jeu contient 120 cartes (avec l'inscription Epic au dos), 8 cartes Jeton recto-verso et ce livret de règles. Les cartes servent à constituer des decks. Lorsqu'une carte vous indique de mettre en jeu un jeton de Champion, utilisez les Jetons inclus dans ce jeu. Si vous n'en avez pas suffisamment, n'hésitez pas à utiliser des morceaux de papier ou autre pour symboliser des Jetons de Champion supplémentaires.

Pour commencer une partie basique à 2 joueurs, mélangez les cartes et distribuez-en 30 à chaque joueur. Ces cartes constituent les decks. Chaque joueur doit

prévoir un emplacement libre à côté de son deck pour y placer sa défausse. Les cartes sont placées face visible dans la défausse, et tous les joueurs sont libres de consulter toutes les défausses à n'importe quel moment.

Chaque joueur commence avec 30 points de vie. Lorsque vous subissez des dégâts, vous perdez le nombre de points de vie correspondant. Vous pouvez garder le compte de vos points de vie à l'aide d'un dé, d'une feuille de papier et d'un crayon ou de la manière qui vous conviendra.

Déterminez le premier joueur aléatoirement, puis, chaque joueur pioche dans son deck 5 cartes qui constitueront sa main de départ. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut ensuite effectuer un "Mulligan".

## **Règle du Mulligan**

Après avoir pioché sa main de départ, chaque joueur peut décider de placer le nombre de cartes de son choix au-dessous de son deck. Il pioche ensuite le même nombre de nouvelles cartes et perd autant de points de vie.

## **Gagner ou perdre une partie**

Lorsque vos points de vie tombent à 0 ou moins, vous perdez la partie. Si vous éliminez tous vos adversaires, vous gagnez la partie. Vous gagnez également la partie si vous devez piocher une carte mais n'avez plus de cartes dans votre deck.

# Événements

Les Événements représentent l'impact de la volonté des dieux sur le monde des mortels. Vous pouvez jouer des Événements à n'importe quel moment, y compris lorsque ce n'est pas votre tour. Lorsque vous jouez un Événement, appliquez les effets décrits sur la carte, puis placez la carte dans votre défausse.

## Coût

À chaque tour, les joueurs reçoivent 1 or. Le coût d'une carte est indiqué dans le coin supérieur droit. Certaines cartes coûtent 1 or (1) pour être jouées, tandis que d'autres cartes peuvent être jouées gratuitement (0).

## Alignement

Il existe 4 Alignements dans Epic, chacun d'eux est associé à une couleur distincte.



## Texte

Le ou les effets de la carte.

## Type de carte

Il existe 2 types de cartes dans Epic : les Événements et les Champions.



## Apocalypse



### EVENEMENT DU MAL

Piochez deux cartes.  
— OU —  
Si c'est votre tour, détruisez  
tous les Champions.

©2016 White Wizard Games LLC

Illust. Souveraine



# Champions

Les Champions sont les héros et les monstres qui restent en jeu et se battent en votre nom. Vous ne pouvez jouer des Champions que durant votre tour.

## *Classe*

La race et/ou la profession de la carte. Certaines cartes font référence à la Classe d'autres cartes.

## *Attaque*

Le nombre de dégâts infligés par le Champion durant un combat.

## *Défense*

Le nombre de dégâts qui doivent être infligés au Champion en un seul tour pour le détruire. (Les Champions détruits vont se placer dans la défausse de leur propriétaire.)

## *Mots-clés*

Les pouvoirs ou talents possédés par le Champion. Vous en trouverez une liste complète page 15.



## Garde du Palais

1



CHAMPION DU BIEN - HUMAIN



**Tribut** ► Vous pouvez bannir  
le Champion ciblé.


*“Vous ne passerez pas.”*

## **Jouer une carte**

Pour jouer une carte, payez le coût indiqué (si la carte coûte 1 or, vous perdez 1 or pour toute la durée du tour) et placez la carte face visible devant vous sur la table. Personne ne peut interrompre la mise en jeu de votre carte ni y réagir.

S'il s'agit d'une carte Événement, appliquez-en tous les effets, dans l'ordre indiqué sur la carte, puis placez-la dans votre défausse.

S'il s'agit d'une carte Champion, elle reste en jeu. S'il ne lui arrive rien, votre Champion restera en jeu tout au long de la partie et vous pourrez l'utiliser pour attaquer ou bloquer ainsi que pour ses pouvoirs et talents.

*Note : Un Champion est "en déploiement" jusqu'à ce que vous commenciez votre tour avec celui-ci en jeu. Un Champion en déploiement ne peut pas attaquer ou utiliser ses pouvoirs , mais il peut bloquer.*


## **Pouvoirs et talents**

### **• Pouvoirs**

Certaines cartes possèdent des pouvoirs que vous pouvez utiliser. Le coût d'utilisation d'un pouvoir est indiqué avant les deux-points, et l'effet de ce pouvoir est indiqué après les deux-points.



Exemple :


 : Infligez 2 dégâts à une cible.

### • Talents

Certaines cartes ont des talents. Vous n'utilisez pas les talents, ils se déclenchent automatiquement. Certains talents sont permanents, d'autres nécessitent d'être déclenchés.

### • Talents permanents

Les talents permanents s'appliquent tant que la carte est en jeu. Exemple :

**Vos Champions Humains gagnent +1** .

### • Talents déclenchés

Ces talents se déclenchent lorsqu'une condition est remplie. Les talents déclenchés ont toujours un symbole flèche (→). La condition nécessaire au déclenchement du talent est indiquée à gauche de la flèche, et l'effet de ce talent est indiqué à droite. Exemple :

**Lorsque cette carte est détruite → Piochez une carte.**


Lorsque la condition nécessaire au déclenchement d'un talent est remplie, l'effet s'applique la prochaine fois qu'un joueur a la possibilité de jouer des cartes. Tous les effets des talents déclenchés doivent être résolus avant que des cartes supplémentaires puissent être jouées.

*Note : Il peut arriver que plusieurs talents se déclenchent simultanément. Dans ce cas, le joueur dont c'est le tour résout en premier tous les talents déclenchés de ses cartes, dans l'ordre qui lui convient, puis le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite.*



## Positionnement des Champions

Un Champion peut être positionné de trois manières différentes : mobilisé, activé et inversé.


- **Mobilisé** (alignement vertical)

Ce Champion est prêt à attaquer, bloquer ou utiliser ses pouvoirs (  ).

- **Activé** (alignement horizontal)

Attaquer ou utiliser un pouvoir (  ) active un Champion. Une fois activé, un Champion ne peut plus attaquer, bloquer ou utiliser des pouvoirs (  ).

- **Inversé** (rotation de 180°)

Un Champion utilisé pour bloquer doit être inversé. Les Champions inversés ne peuvent pas bloquer une nouvelle fois durant ce tour, mais peuvent utiliser leurs pouvoirs (  ).

## Déroulement du tour

1. Les deux joueurs perdent l'or qu'ils possédaient (s'ils en avaient) et gagnent 1 or (1).
2. Vous piochez une carte (sauf si c'est le premier tour du premier joueur) et mobilisez vos Champions. Puis, tous les effets qui se déclenchent "en début de tour" ont lieu.
3. Jouez des cartes et utilisez leurs pouvoirs et/ou attaques autant que vous le souhaitez. Si vous attaquez, passez à la phase de combat.
4. Annoncez que vous souhaitez finir votre tour. **L'autre joueur peut alors jouer des Événements et des pouvoirs.** Si c'est le cas, recommencez l'étape précédente. Sinon, passez à la phase de fin du tour.

*Note : En règle générale, le joueur dont c'est le tour est le seul à pouvoir jouer des cartes et utiliser des pouvoirs durant son tour. Lorsqu'il le fait, les effets se produisent sans que l'adversaire ne puisse intervenir. Les seuls cas où vous êtes autorisé à jouer des Événements et des pouvoirs durant le tour de votre adversaire sont les suivants :*

- \* Lorsque vous êtes attaqué.
- \* Après avoir contre-attaqué.
- \* Lorsque votre adversaire essaie de finir son tour.

## Combat

Lorsque vous attaquez, cela déclenche un combat. Chaque combat est divisée en trois phases : choix des attaquants, choix des bloqueurs et dégâts.

### 1) Phase de choix des attaquants

A. Le joueur qui attaque choisit quel Champion ou groupe de Champions prendra part au combat et l'active.

\* Seuls les Champions mobilisés peuvent attaquer.

\* Les Champions mis en jeu ce tour-ci sont en cours de déploiement et ne peuvent pas encore attaquer.

B. Le joueur qui attaque peut jouer autant de pouvoirs et d'Événements qu'il le souhaite, puis il passe.

C. **Le joueur défenseur peut jouer autant de pouvoirs et d'Événements qu'il le souhaite, puis il passe. S'il a joué une ou plusieurs cartes, recommencez à partir de l'étape B.**

### 2) Phase de choix des bloqueurs

D. Le joueur défenseur peut choisir un Champion ou un groupe de Champions pour bloquer l'attaque. Ces Champions sont inversés (rotation de 180°).

- \* Seuls les Champions mobilisés peuvent bloquer.
- \* Si l'attaque est bloquée, elle reste bloquée même si le(s) bloqueur(s) quitte(nt) la partie.
- \* Lorsqu'un Champion bloque un attaquant, tout le groupe qui attaque est bloqué (même si certains Champions du groupe d'attaque sont Imblocables ou Aériens).

E. Le joueur qui attaque peut jouer autant de pouvoirs et d'Événements qu'il le souhaite, puis il passe.

**F. Le joueur défenseur peut jouer autant de pouvoirs et d'Événements qu'il le souhaite, puis il passe. S'il a joué une ou plusieurs cartes, recommencez ensuite à partir de l'étape E.**

*Note : Les attaquants sont déclarés à l'étape A, les bloqueurs sont déclarés à l'étape D. Les Champions qui entrent en jeu ne sont pas automatiquement déclarés comme attaquants ou bloqueurs.*

### **3) Phase de dégâts**

Personne ne peut jouer de cartes ou de pouvoirs durant la phase de dégâts.

Les attaquants et les bloqueurs infligent simultanément des dégâts équivalents à leur valeur d'attaque, et tous les

Champions détruits suite à ces dégâts vont se placer dans la défausse de leur propriétaire.

Les Champions attaquants infligent des dégâts aux Champions bloqueurs (ou au joueur qui défend si l'attaque n'a pas été bloquée). Les Champions bloqueurs infligent des dégâts aux Champions attaquants. Le joueur qui contrôle un Champion décide de la répartition des dégâts que celui-ci va infliger. Il peut les répartir de la manière qu'il souhaite.

Résolvez ensuite les effets des talents qui se sont déclenchés durant la phase de dégâts. Enfin, les effets de "fin du combat" s'appliquent.

Le joueur qui attaque reprend à la troisième phase de son tour de jeu. Il peut attaquer à nouveau.

## **Fin de tour**

Personne ne peut jouer de cartes ou de pouvoirs durant cette phase.

Appliquez tous les effets de "fin du tour".

Le joueur dont c'est le tour se défausse jusqu'à avoir un maximum de 7 cartes en main.

Tous les dégâts sont retirés des Champions, et tous les Champions inversés sont à nouveau mobilisés.

## Mots-clé et terminologie

### Activer ( )

Incliner une carte horizontalement.


### Aérien

Les Champions Aériens ne peuvent être bloqués que par d'autres Champions Aériens.

### Alignement (couleur - )

Il existe quatre alignements dans Epic, chacun d'eux est associé à une couleur. Vous pouvez inclure dans votre deck des cartes appartenant à autant d'alignements différents que vous le souhaitez. Il n'y a pas de restriction dans les couleurs des cartes que vous jouez, mais vous obtiendrez parfois des bonus en jouant majoritairement une ou deux couleurs (voir Talents alliés et Loyauté).


### Attaque éclair

Les Champions possédant Attaque éclair peuvent attaquer et utiliser leurs pouvoirs  lorsqu'ils sont en déploiement.


### Bannir

Une carte bannie est placée au-dessous du deck de son propriétaire. Si plusieurs cartes sont bannies simultanément, leur propriétaire doit les mélanger avant de les mettre au-dessous de son deck.

## Déploiement

Vos Champions sont en déploiement jusqu'à ce que vous commenciez votre tour en les ayant déjà en jeu. Un Champion en déploiement ne peut pas attaquer ou utiliser ses pouvoirs , mais il peut bloquer.

## Détruire

Une carte détruite est placée dans la défausse de son propriétaire. Un Champion est détruit s'il subit des dégâts supérieurs ou égaux à sa  au cours d'un tour.

## Dévotion

Lorsqu'un Champion possédant Dévotion inflige des dégâts ➔ vous regagnez autant de points de vie.

## Embuscade

Vous pouvez jouer un Champion possédant Embuscade à chaque fois que vous avez la possibilité de jouer un Événement, y compris durant le tour de votre adversaire. Souvenez-vous que vos Champions sont en déploiement (voir ci-dessus) jusqu'à ce que vous commenciez votre tour en les ayant déjà en jeu.

## Imbannissable

Un Champion Imbannissable ne peut pas être banni lorsqu'il est en jeu.

## Imblocable

Les Champions Imblocables ne peuvent pas être bloqués.



## **Inciblable**

Un Champion Inciblable ne peut pas être ciblé par un Événement, un pouvoir ou un talent, lorsqu'il est en jeu.

*Note : Les Champions Inciblables peuvent être choisis pour subir des dégâts durant un combat et sont affectés par les Événements qui n'ont pas de cible spécifique (comme Apocalypse).*

## **Indestructible**

Un Champion Indestructible ne sera pas placé dans la défausse à cause d'un effet de destruction ou de dégâts qu'il reçoit (*si le coût de l'un de vos pouvoirs implique la destruction d'un Champion Indestructible, vous ne pouvez pas jouer ce pouvoir*).


## **Jeton de Champion**

Les jetons de Champion sont considérés comme des Champions normaux, à une exception près : lorsqu'ils quittent le jeu, ils retournent dans la pile de jetons (*les jetons ne peuvent pas être placés dans la main, le deck ou la défausse d'un joueur*).

## **Loyauté 2**

Lorsqu'un Champion possédant Loyauté 2 entre en jeu, vous pouvez révéler deux cartes de votre main du même alignement que ce Champion. Si vous le faites, vous gagnez les effets indiqués après la flèche (➡).

### **Passage en force**

Si vous répartissez les dégâts d'un Champion possédant Passage en force entre tous les bloqueurs, à hauteur de leur , les dégâts restants de ce Champion peuvent être infligés au joueur défenseur (les dégâts dus à des Événements ou à d'autres Champions n'aident pas).

### **Rappel**


Une carte Rappelée est reprise de votre défausse et ajoutée à votre main.

### **Recyclage**

Vous pouvez bannir deux cartes de votre défausse. Si vous le faites, piochez une carte.

*Note : le Recyclage est toujours optionnel.*

### **Talents alliés** ( →, →, →, →)

Ces talents se déclenchent lorsque vous jouez une carte  de l'alignement indiqué (les cartes gratuites ne déclenchent pas de Talents alliés).

### **Transformer en X**

Un Champion transformé est placé au-dessous du deck de son propriétaire. Son contrôleur met en jeu un Jeton X.

### **Tribut**

Lorsqu'un Champion possédant Tribut entre en jeu, vous gagnez l'effet indiqué après la flèche (→).

# LES MODES DE JEU D'EPIC

## Limité

Dans ce mode de jeu, chaque joueur crée un deck de 30 cartes à partir d'une réserve de cartes limitée.

### **Scellé** (2-4 joueurs, 5-8 joueurs avec deux jeux)

Chaque joueur reçoit 30 cartes au hasard. Mélangez-les et jouez ! Si vous préférez, vous pouvez distribuer un peu plus de cartes à chaque joueur, les joueurs choisissent ensuite 30 cartes avec lesquelles ils souhaitent construire leur deck.

### **Draft standard** (3-4 joueurs, 5-8 joueurs avec deux jeux)




Distribuez trois paquets de 10 cartes à chaque joueur. Gardez-les séparés les uns des autres. Pour commencer, chaque joueur parcourt son premier paquet de cartes, en choisit une, la met de côté face cachée, puis passe le reste du paquet de cartes au joueur situé à sa gauche. Chaque joueur prend le paquet de cartes qu'il vient de recevoir et choisit une nouvelle carte qu'il place face cachée avec la première. Procédez ainsi jusqu'à avoir épuisé le premier paquet de cartes de chaque joueur. Faites ensuite de même avec le second paquet de cartes, mais en le passant au joueur situé à votre droite.

Enfin, draftez le troisième paquet de cartes en passant les cartes au joueur situé à votre gauche. Chaque joueur obtient ainsi un deck de 30 cartes. Mélangez-le et jouez !

### **Draft ouvert (2 joueurs)**

Prenez une série d'au moins 60 cartes d'Epic et mélangez-les. Déterminez le joueur qui commencera ("joueur A"), et révélez les quatre premières cartes du dessus de la pile. Le joueur A choisit une carte, le joueur B choisit deux cartes, puis le joueur A prend la dernière carte. Répétez ce processus, en changeant à chaque tour le joueur qui choisit la première carte, jusqu'à ce que toutes les cartes soient draftées. Chaque joueur se constitue un deck de 30 cartes.

### **Cube Draft (8 joueurs, 3 jeux nécessaires)**

Prenez trois jeux Epic et retirez deux exemplaires de chaque carte portant le symbole  dans le coin inférieur droit, laissant ainsi un exemplaire de chaque carte  et trois exemplaires de chaque carte . Distribuez au hasard trois paquets de 12 cartes à chaque joueur. Les joueurs procèdent ensuite à un Draft standard (voir plus haut) jusqu'à ce que chacun d'eux ait un total de 36 cartes parmi lesquelles il va constituer un deck d'au moins 30 cartes.

## **Construit**

Dans ce mode de jeu, les decks des joueurs sont construits à l'avance.

### **Deck préconstruit (2-4 joueurs par jeu)**

Chaque jeu Epic contient quatre decks préconstruits. Séparez simplement les cartes par couleur, et vous obtenez quatre decks équilibrés.

### **Deck construit (autant de joueurs que vous le souhaitez)**

Chaque joueur construit un deck à partir de sa propre collection de cartes Epic. Les decks doivent être constitués d'au moins 60 cartes, avec un maximum de trois exemplaires de chaque carte. Pour chaque carte ❶ d'un alignement, le deck doit contenir au moins deux cartes ❶ du même alignement. (Exemple : si un deck contient sept cartes Sagesse ❶, il doit également contenir quatorze cartes Sagesse ❶.)

## **Multijoueur**

Certaines règles sont communes à tous les types de parties multijoueurs :

Déterminez le premier joueur, puis jouez en sens horaire.

Chaque joueur commence avec ❶. Le premier joueur pioche une carte au début de son tour (contrairement à une partie à deux joueurs).

Lorsqu'un joueur est éliminé du jeu, toutes les cartes qui sont en jeu et viennent de son deck sont retirées du jeu.

Au début de votre tour, vous perdez tout votre or, puis recevez ❶. Après la fin de votre tour, vous perdez tout votre or, puis recevez ❶. Souvenez-vous : vous ne recevrez plus d'or jusqu'au début de votre prochain tour, quel que soit le nombre de joueurs présents dans cette partie.

### **Combat à mort**

Les joueurs se placent face à face autour d'une table. Dans un Combat à mort, il n'y a aucune restriction concernant le joueur que vous pouvez attaquer ; vos Événements et Champions peuvent cibler n'importe quel joueur. Le dernier joueur survivant gagne la partie.

### **Chasse à l'homme - Premier sang**

Similaire au Combat à mort, excepté que vous ne pouvez attaquer que le joueur situé à votre gauche et ne pouvez jouer des Événements qu'en ciblant le joueur situé à votre droite ou à votre gauche. Vos cartes n'affectent que les joueurs situés à votre gauche, à votre droite, et vous-même. La partie s'achève dès qu'un joueur est éliminé ; le joueur situé à sa droite gagne la partie (peu importe qui a éliminé le premier joueur - jouez tactiquement !).

### **Chasse à l'homme - Dernier survivant**

Similaire à Chasse à l'homme - Premier sang, excepté que, lorsqu'un joueur est éliminé, la partie continue. La personne située à la droite du joueur éliminé gagne 5 points de vie et pioche une carte. Le dernier joueur survivant gagne la partie.

## **Multijoueur par équipe**

Dans le multijoueur par équipe, chaque équipe constitue une entité. Jouez jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une équipe en jeu.

### ***L'Hydre (même nombre de joueurs dans chaque équipe)***

Une équipe de joueurs se partage le même tour. Au sein d'une équipe, chaque joueur possède son propre deck, sa propre défausse, ses Champions et son or, mais tous partagent le même nombre total de points de vie, qui, en début de partie, est égal à 30 fois le nombre de joueurs dans l'équipe. Les attaques sont dirigées vers une équipe adverse. Les Champions d'un joueur peuvent attaquer et défendre en groupe avec les Champions de ses coéquipiers.

### **Et bien plus...**

Il existe de nombreux autres modes de jeu pour Epic ! Nous vous encourageons à créer le vôtre.

Pour découvrir d'autres modes de jeu, parmi lesquels Raid et l'Empereur, nous vous invitons à aller sur [EpicCardGame.com/formats](http://EpicCardGame.com/formats).

Des questions ? [EpicCardGame.com/rules](http://EpicCardGame.com/rules).



## Crédits



**Concept, design et développement :**  
**Robert Dougherty**

**Développement et direction artistique :**  
**Darwin Kastle**

**Direction artistique additionnelle :**  
**Graphics Manufacture**

**Corrections et développement :** **Nathan Davis**

**Corrections et relecture :** **Ian Taylor**

**Conception graphique :** **Kaile Dutton**

**Assistant de production :** **Vito Gesualdi**

**Assistant de production :** **Tan Thor Jen**

**Marketing :** **Debbie Moynihan**

**Chef de projet VF :** **Timothée Simonot**

**Traduction :** **Judith Brustlein**

### Testeurs :

**Ian Estrin**

**Debbie Moynihan**

**Barbara Gugluizza**

**Adam Podtburg**

**Andrew Hanna**

**Emila Ponikiewski**

**Michael Iwanicki**

**Michael Shliselberg**

**Alex Krasa**

**John Tatian**

**CJ Moynihan**

**Ian Taylor**

### Relecteurs :

**Alain Wernert**

**Damien Callens**

**Patrice Brethes**

**Xavier Taverne**

