



ЭПИК
— НАСТОЛЬНАЯ ИГРА —

Дуэльный набор

Руководство новичка

«Эпик. Дуэльный набор» **Руководство новичка**

Добро пожаловать в карточную игру «Эпик. Дуэльный набор»! В этом буклете мы расскажем вам, как провести свою первую партию. Приготовьтесь — и вперед в бой!

Подготовка к партии

Отложите буклет с правилами, в этот раз он вам не понадобится.

Каждый игрок берёт по одной карте-памятке с надписью: «Структура хода». По ней вы сможете сверять доступные и необходимые к выполнению вами действия.

Достаньте из коробки две запакованные колоды. Снимите с них плёнку, переверните их рубашками вверх, отделите от каждой из них первые 30 карт и сложите отдельно друг от друга, **не перемешивая**, чтобы сформировать две предустановленные игровые колоды. Если вы уже перемешали их, не переживайте — вы можете сложить каждую колоду заново в порядке, указанном на стр. 27.

Один из игроков берёт колоду из 30 карт фракций «Природа/Зло» (🐾 символ природы/символ зла 🩸). Он возьмёт на себя роль «Игрока 1». Другой игрок берёт колоду из 30 карт фракций «Мудрость/Добро» (🧠 символ мудрости/символ добра 🌟). Он станет «Игроком 2». Каждый игрок размещает свою колоду рядом с собой лицевой стороной вниз.

Оставшиеся карты — это карты здоровья и карты приспешников. Каждый игрок берёт карту здоровья «с десятками» и аналогичную карту «с единицами». Затем отложите в сторону карты *приспешников людей/демонов и волков/зомби*.

Достаньте из коробки два больших маркера золота (в виде монет), а также маркер хода (в виде знамени). Каждый игрок кладёт монету рядом с собой (золотой стороной вверх). Игрок 1 также кладёт рядом с собой маркер хода.

Отлично! Теперь можно начинать партию. Давайте научимся играть в «Эпик. Дуэльный набор».

Начало партии

Каждый игрок совмещает свои карты здоровья, выставляя на них **30 единиц**. См. пример на иллюстрации справа.

Игрок, который первым опустит здоровье противника до 0, станет победителем!

Каждый игрок берёт пять карт из своей колоды.

Игрок 1: ваши карты относятся к фракциям «**Природа**» (зелёный цвет и символ 🐾) и «**Зло**» (красный цвет и символ 🩸).

Вы взяли следующие карты: «Искусная пиромантка», «Ярая некромантка», «Лесной великан», «Вой» и «Поглощение».

У каждой **фракции** есть различные способности и свойства, которые отражены на их картах чаще других. Однако вам необязательно знать их заранее. Просто читайте карты по мере их выхода из колоды.

Игрок 2: ваши карты относятся к фракциям «**Мудрость**» (синий цвет и символ 🌀) и «**Добро**» (жёлтый цвет и символ ☀️). Вы взяли следующие карты: «Элементаль молний», «Удар света», «Охотник за головами», «Боевой жрец» и «Преграда».

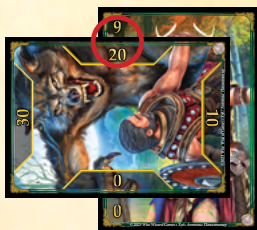


Теперь, после того как все игроки взяли свои карты в первый раз, нужно решить, какие из них оставить. Внимательно изучите карты на своей руке.

В игре «Эпик» карты делятся на два типа: существа и события. **Существа** — это герои и монстры, которые находятся в вашей игровой зоне и сражаются за вас. **События** — это особые игровые эффекты, которые срабатывают единожды, а затем отправляются в ваш сброс.

На руке игрока 2 вполне неплохие карты. Но давайте подробнее рассмотрим карты игрока 1. Изучите карту «Ярая некромантка».

«Ярая некромантка» обладает очень сильным свойством, но она будет не так хороша на ранней стадии игры, когда в сбросе противника ещё нет существ. Думаю, вы сможете найти вместо неё другую, более полезную карту, поэтому вам следует **пересдать карты**. Это действие позволяет игроку поместить любое число карт со своей первой руки в партии под низ своей колоды в случайном порядке, после чего взять столько же карт с верха колоды и потерять столько же единиц здоровья. В данном конкретном случае вам следует пересдать таким образом одну карту.



Игрок 1: поместите карту «Ярая некромантка» под низ своей колоды. Затем возьмите одну карту с её верха и уменьшите своё текущее здоровье на 1 единицу (до 29). См. иллюстрацию справа.

Новой вытянутой картой оказался «Ледяной удар». Он гораздо лучше подойдёт для начала партии. Теперь всё готово для начала вашего первого хода.

Ход № 1 — ход игрока 1



В начале нового хода оба игрока должны убедиться, что их **маркер золота (монета)** лежит стороной с золотом вверх. Золото не накапливается между ходами, поэтому, как правило, лучше тратить своё золото, пока можете!

Игрок 1: итак, вы начинаете!

Убедитесь, что **маркер хода** находится у вас; он указывает, кто из игроков сейчас совершает свой ход. См. иллюстрацию справа.

Как правило, в начале своего хода вы берёте карту из своей колоды, однако первый игрок не делает этого на своём первом ходу.



Среди карт на вашей руке есть множество способов навредить существам противника, но не так много ваших собственных существ. Давайте попробуем взять ещё несколько карт, чтобы решить эту проблему. Найдите на своей руке  карту под названием «Поглощение». Обратите внимание, что в её правом верхнем углу указан символ золота (). Это значит, что для её розыгрыша вам **необходимо потратить золото**.

Некоторые карты событий, такие как «Поглощение», обладают двумя разными свойствами, разделёнными строкой «или». При их розыгрыше вам необходимо выбрать, какое из указанных свойств вы желаете разыграть.

Разыграйте «Поглощение» и выберите свойство «Возьмите две карты». Переверните ваш маркер золота сто-

роной с серебряной луной вверх, чтобы обозначить, что вы потратили своё золото, и возьмите две карты. Затем поместите «Поглощение» в свой сброс (лицевой стороной вверх рядом со своей колодой).

Вы взяли следующие карты: «Поток огня» и «Крадущийся оборотень». Отлично! Они скоро вам пригодятся!

Хотя у вас и не осталось золота, вы по-прежнему можете разыгрывать **бесплатные** карты. Найдите на своей руке карту «Лесной великан». В её правом верхнем углу указана стоимость «0», поэтому вы можете разыграть её бесплатно!

Разыграйте «Лесного великана» с руки и поместите на стол перед собой. В отличие от карт событий, которые помещаются в сброс сразу после розыгрыша, существа остаются в игре и сражаются за вас.

Уверен, вам не терпится атаковать и ранить своего противника, но сейчас это невозможно. Ваш «Лесной великан» ещё **прибывает** на поле боя.

Когда существо входит в игру, оно считается **прибывающим**. В это время оно не может атаковать, однако может блокировать. Все существа, которые находятся в вашей игровой зоне на момент начала вашего хода, больше не считаются прибывающими и могут атаковать!

На вашей руке находится **0** карта «Вой», которую вы также можете разыграть, однако лучше всего будет разыграть её в бою, поэтому пока следует приберечь её. У вас нет существ, способных атаковать, и вы больше не желаете разыгрывать карты, поэтому пришло время объявить о завершении своего хода.

После этого игрок 2 получает возможность совершить ограниченный ряд доступных ему действий до окончания вашего хода.

В ход вашего противника вы можете разыгрывать карты, когда он атакует вас, а также когда он объявляет о намерении завершить свой ход.

Игрок 2: так как ваш противник потратил своё золото, то сейчас исходящая от него опасность не столь высока. Поэтому самое время запастись дополнительными картами. Переверните свой маркер золота серебряной стороной вверх, чтобы разыграть карту «Преграда», и, поскольку сейчас вы вне угрозы, давайте выберем её свойство «Возьмите 2 карты». Вы взяли карты «Преображение» и «Очищение». После этого поместите «Преграду» в свой сброс лицевой стороной вверх.

Затем, поскольку вы больше не хотите ничего делать в ход противника, вы пасуете.

Игрок 1: у вас всё ещё нет золота и вы по-прежнему не желаете разыгрывать «Вой», поэтому вы также пасуете и завершаете свой ход.

Ход № 2 – ход игрока 2


Оба игрока переворачивают свои монеты золотой стороной вверх. Игроки всегда переворачивают свой маркер золота в начале каждого хода, чтобы у каждого из них всегда было золото, которое они могут потратить в свой ход, и золото, которое можно потратить в ход своего противника.

Игрок 2: заберите маркер хода и возьмите карту («Имперский командир»). Теперь у вас очень сильная рука!

Давайте введём в игру побольше существ и постараемся задавить противника числом!

Найдите на руке карту «Боевой жрец» и обратите внимание на её стоимость в правом верхнем углу карты. Символ «0» указывает, что вы можете разыграть его бесплатно (выложите его карту на стол перед собой). Как видите, у этой карты есть свойство «Клич», которое разыгрывается сразу же, как только существо входит в игру.

«Клич» «Боевого жреца» позволяет ввести в игру двух людей-приспешников, поэтому возьмите две карты приспешников человек/демон и поместите их рядом с «Боевым жрецом» стороной с человеком вверх. Не забудьте, что все эти существа считаются прибывающими и пока не могут атаковать.

На вашей руке также находится другая бесплатная карта — «Элементаль молний». Разыграйте её. «Клич» этой карты наносит 2 урона любой цели. Вы могли бы нанести этот урон «Лесному великану», однако обратите внимание на символ с фиолетовым щитом () на его карте. Он обозначает **защиту**, которая у него равна 7, поэтому 2 урона будет недостаточно, чтобы **уничтожить** его. Давайте лучше вместо этого направим этот урон напрямую в игрока 1.

Существо считается **уничтоженным**, если оно за один ход получает количество урона, равное или превышающее его защиту. Некоторые карты могут напрямую уничтожать существ, не нанося им при этом урона.

Игрок 1: уменьшите своё здоровье на 2 единицы. Теперь у вас должно быть 27 единиц здоровья.

Игрок 2: вы всё ещё не потратили своё золото! Давайте используем его для розыгрыша «Охотника за головами». Переверните свой маркер золота серебряной стороной вверх и введите в игру «Охотника за головами». У этой карты также есть «Клич», позволяющий вам **изгнать** одно из существ противника. У вашего противника есть только одно существо, поэтому изгоните «Лесного великана».

Игрок 1: положите вашу изгнанную карту «Лесной великан» лицевой стороной вниз под вашу колоду.

Когда вы **изгоняете** существо, его карта помещается под низ колоды владельца, а не в сброс. Несмотря на то, что снижение здоровья вашего противника до нуля — это основной способ победить в игре, вы также побеждаете, если вам нужно взять карту из колоды, но она при этом пуста. Изгнание карт восполняет колоду противника, из-за чего ему становится чуть сложнее победить таким способом.

Игрок 2: у вас не осталось золота и нет бесплатных карт на руке. Однако вы ввели в игру уже целых пять существ! Пришло время объявить о завершении своего хода.

Игрок 1: вам явно не следует завершать ход, оставив свою игровую зону пустой! Переверните свою монету, потратив золото, чтобы разыграть «Крадущегося оборотня».

Вы можете разыгрывать события в ход любого игрока, однако существ вы можете разыгрывать только на своём ходу. Тем не менее существа с ключевым словом «Засада» являются исключением, и их можно разыгрывать в ход любого игрока, так же как и события.

У «Крадущегося оборотня» также есть «Клич», позволяющий вам взять карту. Вы взяли «Неистового циклопа» —

здоровый детина! Вам всё ещё следует приберечь вашу бесплатную карту на руке, поэтому можно пасовать, вернув инициативу игроку 2.

Игрок 2: вам нечего разыгрывать, и вы завершаете свой ход.


Ход № 3 — Ход игрока 1

Как и до этого, сначала игрок 1 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх. Также обратите внимание, что «Крадущийся оборотень» больше не считается прибывающим, поэтому в этом ходу он может атаковать.

Игрок 1: возьмите карту из колоды («Поборник нечестивых»). Что ж, время призвать монстра покрупнее! Переверните свою монету и разыграйте «Неистового циклопа». Обратите внимание, что на его карте указано ключевое слово «Блиц».


Существа с ключевым словом «Блиц» игнорируют правило прибытия и могут атаковать на том же ходу, на котором вошли в игру.

Теперь вы готовы начать бой. Для начала отправьте в битву вашего здоровяка. Атакуйте своего противника, **задействовав** карту «Неистового циклопа», повернув её боком. Поскольку пока вы не хотите разыгрывать никаких событий, вы пасуете.

Последовательные шаги фазы боя указаны на стороне под названием «Структура хода» вашей карты-памятки. Если атаку существа никто не блокирует, оно наносит атакованному игроку урон, равный своему показателю атаки (обозначен на карте символом ). Если же противник блокирует атаку одним или несколькими своими существами, то все атакующие и все блокирующие существа одновременно наносят свой урон друг другу.



Игрок 2: что ж, на вас несётся «Неистовый циклоп». На вашей руке нет событий, которые могли бы помочь вам справиться с этим существом, поэтому остаётся только решить, заблокировать его или нет.

Вы можете заблокировать циклопа сразу несколькими существами, чтобы попытаться его уничтожить. Ваши «Элементаль молний», «Боевой жрец» и «Охотник за головами» могут совместно нанести 18 урона. Этого хватит, чтобы уничтожить циклопа, но он также заберёт с собой двух ваших существ. Не говоря уже о том, что колоды фракции «Природа» зачастую имеют множество способов усилить своих существ прямо во время боя. Всё это довольно рискованно.

Вы могли бы заблокировать циклопа одним из ваших наименее полезных существ (например, *человеком-пришестником*) и позволить циклопу уничтожить его. Однако ещё раз обратите внимание на карты на вашей руке. Среди них вы найдёте «Имперского командира», который даёт +3  всем другим вашим существам фракции «Добро». Поэтому несмотря на то, что ваши *люди-пришестники* сейчас кажутся безобидными, «Имперский командир» может сделать их заметно сильнее. Также обратите внимание, что у вас больше здоровья, чем у игрока 2 (30 против 27), плюс вы можете восстановить ещё 4 еди-

ницы здоровья с помощью свойства карты «Очищение», так что потенциально вы могли бы позволить себе потратить 12 единиц здоровья от атаки циклопа. Важно рассматривать своё здоровье как отдельный ресурс, который вы можете потратить или сберечь.

Поскольку карта циклопа уже задействована, а у вас больше существ, чем у игрока 1, вы почти уверены, что сможете неплохо атаковать во время следующего хода. Таким образом, вы решаете не блокировать атаку и пасуете.

Игрок 1: ваш противник решил не блокировать атаку. Это отличная возможность разыграть бесплатную карту «Вой», которую вы сохранили ранее! Разыграйте её и выберите свойство, дающее +5  и 5 , выбрав целью циклопа. Затем поместите «Вой» в свой сброс и спасуйте.

Игрок 2: у вас нет каких-либо полезных карт событий, поэтому вам остаётся лишь спасовать и получить 17 единиц урона от «Неистового циклопа», из-за чего ваше здоровье опускается до 13. Неслабо! Но по крайней мере вы сохранили своих существ, избежав множественных потерь!

Игрок 1: у вас нет золота, и вы нанесли немалый ущерб противнику своим «Неистовым циклопом», поэтому можете объявить о завершении своего хода. Хотя вы и можете атаковать своим «Крадущимся оборотнем», безопаснее будет оставить его в подготовленном состоянии для блокирования, так как у вашего противника есть подготовленные существа, способные атаковать.

Также у вас на руке есть бесплатная карта «Поборник нечестивых», однако, поскольку она обладает ключевым словом «Засада», вам лучше подождать и разыграть её в ход своего противника. Вы пасуете.


Игрок 2: наступил лучший момент для розыгрыша карты «Очищение»! Потратьте своё золото (перевернув монету) и разыграйте эту карту. Восстановите 4 единицы здоровья (до 17) и возьмите 2 карты («Имперская кавалерия» и «Вооружение»). После этого положите «Очищение» в свой сброс.

Оба игрока пасуют, поэтому ход завершается.


Ход № 4 — Ход игрока 2


Игрок 2 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх. Все существа игрока 2 больше не считаются прибывающими (и теперь могут атаковать).

Игрок 2: возьмите карту («Мобилизация»). Она выглядит полезной! Это бесплатное событие, поэтому вы можете сыграть его в ход любого игрока, независимо от того, есть у вас золото или нет. Давайте пока её придержим.

Потратьте своё золото (перевернув свою монету), чтобы сыграть «Имперского командира». Его свойство «Клич» позволяет вам взять карту («Изгнание»). Также у «Имперского командира» есть свойство, дающее всем остальным вашим существам фракции «Добро» +3 .

Теперь ваша армия готова! В бой! Задействуйте двух ваших людей-приспешников, чтобы атаковать ими одновременно. Затем пасуйте.

Вы можете **совместно атаковать** несколькими существами. Все они нанесут урон, равный сумме их  поэтому они вместе могут уничтожить более крупное блокирующее существо. Однако чаще всего вы будете посылать существ в атаку **раздельно**, поскольку противник может **заблокировать всю вашу атакующую группу всего одним существом**.

Игрок 1: вы могли бы разыграть *«Поток огня»*, чтобы уничтожить обоих людей-приспешников и *«Охотника за головами»*, однако поскольку у вашего противника мало здоровья, то возможность сохранить карту, наносящую 7 единиц урона, звучит заманчиво. Вы могли бы заблокировать атаку *«Крадущимся оборотнем»*, но поскольку в игре находится *«Имперский командир»*, суммарная  этих двух людей-приспешников уничтожит вашего оборотня. Поэтому лучше не блокируйте эту атаку.

Игрок 2: кажется, пока всё идёт хорошо. Вы пасуете, и ваши люди-приспешники наносят по 4 единицы урона, в результате чего игрок 1 должен уменьшить своё здоровье на 8 единиц.

Игрок 1: уменьшите своё здоровье до 19. Ничего страшного, вы разберётесь с этими назойливыми *людьми-приспешниками* позже.

Игрок 2: сейчас всё ещё продолжается основная фаза вашего хода, поэтому вы можете начать ещё один бой! Задействуйте своего *«Боевого жреца»*, повернув его карту на 90 градусов вправо, после чего пасуйте.

Игрок 1: сейчас вы вряд ли захотите разыгрывать какие-либо новые карты, поэтому заблокируйте атаку *«Крадущимся оборотнем»*, **развернув** его карту на 180 градусов и поместив напротив *«Боевого жреца»*.

Когда существо блокирует атаку, игрок **разворачивает** его карту на 180 градусов. Карта остаётся в таком положении до конца хода, что не позволяет этому существу блокировать вновь.

Игрок 1

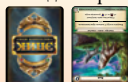
Памятка



Рука



Колода Сброс



Здоровье



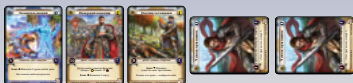
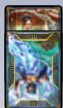
Игровая зона



Золото



Боевая зона



Здоровье

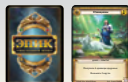


Памятка


Рука



Колода Сброс



Игрок 2


Оба игрока отказались разыгрывать карты событий и переходят к нанесению урона. Под влиянием свойства «Имперского командира», «Боевой жрец» наносит 8 урона «Крадущемуся оборотню», а тот, в свою очередь, наносит 9 урона «Боевому жрецу». Оба существа получают урон, равный или превышающий их , поэтому оба считаются уничтоженными. Уничтоженные карты помещаются в сброс своих владельцев.

Игрок 2: вновь вернёмся к вашей основной фазе, ведь вы можете атаковать ещё раз! Задействуйте «Элементалю молний» для атаки и спасуйте.

Игрок 1: разыграйте карту «Поборник нечестивых». Было бы неплохо заблокировать атаку этим существом, но сперва игрок 2 получает шанс что-нибудь сыграть.

Игрок 2: вас устраивает такой расклад, поэтому пасуйте.

Игрок 1: заблокируйте атаку «Элементалю молний» своим «Поборником нечестивых», развернув его. Затем спасуйте.



Игрок 2: вы могли бы разыграть свою карту «Вооружение», чтобы дать вашему элементалю +10  и тем самым помочь ему пережить этот бой, однако будет лучше приберечь «Вооружение» для более сильной атаки. Пасуйте.

Игроки не разыгрывают никаких событий, поэтому оба существа наносят достаточно урона, чтобы уничтожить друг друга. Поместите карты этих существ в сброс своих владельцев.

Игрок 2: давайте продолжим давление. Задействуйте «Охотника за головами», чтобы атаковать им. Затем пасуйте.

Игрок 1: у вас больше не осталось существ для блокирования. Кроме того, фракции «Мудрость» и «Добро»

не так хороши в нанесении прямого урона, поэтому вы принимаете эту атаку на себя и пасуете.

Игрок 2: что ж, атака «Охотника за головами» никем не блокируется. Посмотрим, сможем ли мы нанести противнику серьёзный урон. Разыграйте карту «Вооружение» и выберите целью её свойства «Охотника за головами», дав ему +7 , после чего поместите карту «Вооружение» в свой сброс. Теперь у «Охотника за головами» целых 18 ! Этого вполне достаточно, поэтому вы пасуете.

Игрок 1: ого, немало урона! К счастью, у вас всё ещё есть золото, и вы можете разыграть событие. Потратьте своё золото (перевернув монету), чтобы разыграть «Ледяной удар». Нанесите 6 урона «Охотнику за головами» и 6 урона игроку 2, затем поместите карту «Ледяной удар» в свой сброс. «Охотник за головами» уничтожен ещё до того, как смог нанести свой урон!

Игрок 2: поместите карту «Охотник за головами» в свой сброс и уменьшите своё здоровье с 17 до 11. Вы вновь возвращаетесь к своей основной фазе, но у вас больше не осталось подготовленных существ для очередной атаки, поэтому пасуйте.

Игрок 1: вы пасуете, и ход завершается.

Ход № 5 — Ход игрока 1

Игрок 1 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх.



Игрок 1: возьмите карту («Парящий ужас»), после чего **подготовьте** «Неистового циклопа», повернув его карту вертикально лицом к себе.

В начале своего хода, если у вас есть задействованные карты существ (после атаки) и/или развёрнутые карты существ (после блокирования), эти карты необходимо **подготовить**, т. е. повернуть в вертикальное положение лицом к себе. С этого момента они вновь готовы для атак и блокирования.

«Неистовый циклоп» подготовлен и рвётся в бой! Задействуйте его для атаки и спасуйте. *Люди-приспешники* игрока 2 уже развёрнуты, поэтому если он захочет заблокировать вашу атаку, то ему придётся пожертвовать ценным **«Имперским командиром»**. Он не сможет позволить себе получить 12 урона от вашего циклопа, имея лишь 11 единиц здоровья.

Игрок 2: настало время призвать на свою защиту неожиданную подмогу! Потратьте своё золото (перевернув монету) и разыграйте своё существо с «Засадой» — *«Имперскую кавалерию»*. Затем с помощью его «Клича» введите в игру трёх *людей-приспешников*. Вы уже готовы блокировать атаку, однако перед этим у вашего противника есть возможность для розыгрыша событий.

Игрок 1: вы могли бы использовать *«Поток огня»*, чтобы смести этих *людей-приспешников*, но у вас другие планы на золото в этом ходу. Вы пасуете.

Игрок 2: вы собираетесь отправить *«Имперскую кавалерию»* и двух *людей-приспешников* на **совместное блокирование** «Неистового циклопа». Разверните их карты, чтобы обозначить блокирование. Поскольку  «Неистового циклопа» — 17, вам нужно нанести как минимум столько же урона, чтобы его уничтожить. К счастью, ваш *«Имперский командир»* по-прежнему даёт всем вашим существам фракции «Добро» по +3 . Хоть все

ваши существа и погибнут в этом бою, это всё равно стоит того, чтобы уничтожить такого опасного врага.

Игрок 1

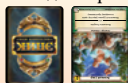
Памятка



Рука



Колода Сброс



Здоровье



Игровая зона

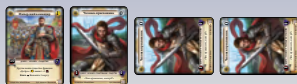
Боевая зона



Золото



Здоровье



Золото



Памятка



Рука



Колода Сброс



Игрок 2

Оба игрока больше не желают разыгрывать карты событий, и все участвующие в бою существа наносят достаточно урона, чтобы уничтожить друг друга. Поместите карты «Неистовый циклоп» и «Имперская кавалерия»

в сброс своих владельцев. Карты приспешников не помещаются в сброс, поэтому уберите их из игры и поместите в стопку к остальным.

Игрок 1: вы можете снова разыгрывать карты, поэтому потратите своё золото (перевернув монету), чтобы разыграть карту «*Парящий ужас*». У неё есть свойство «Клич», которое вводит в игру *демона-приспешника*. Возьмите карту приспешника *человек/демон* и поместите её в свою игровую зону стороной с демоном вверх. Не забудьте, что и «*Парящий ужас*», и карта приспешника считаются прибывающими и не могут атаковать в этом ходу.

У «*Парящего ужаса*» также есть ключевое слово «**Полёт**».

Атаки существ с ключевым словом «**Полёт**» могут блокировать только другие существа, у которых также есть «**Полёт**».

Игрок 1: у вас больше нет золота и вам нечего больше разыгрывать, поэтому вы объявляете о завершении хода.

Игрок 2: у вас есть подходящее событие. Разыграйте бесплатную карту «*Мобилизация*», чтобы ввести в игру трёх *людей-приспешников*. Затем поместите карту «*Мобилизация*» в свой сброс.

После этого оба игрока пасуют, и ход завершается.

Ход № 6 — Ход игрока 2


Игрок 2 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх.

Игрок 2: возьмите карту («*Дракончик*») и подготовьте своих существ. Вы взяли собственное существо с ключевым словом «**Полёт**», но летающее существо противника

сильнее. Посмотрим, сможем ли мы как-то спустить его с небес на землю.

Переверните свою монету (заплатив золото), чтобы разыграть карту «Удар света» и изгнать «Парящий ужас». Затем поместите карту «Удар света» в свой сброс.


Игрок 1: поместите «Парящий ужас» под низ своей колоды.

Игрок 2: поскольку «Имперский командир» даёт вашим людям-приспешникам +3 , один из них достаточно силён, чтобы уничтожить демона-приспешника. Задействуйте одного из своих людей-приспешников, чтобы атаковать. Затем пасуйте.

Игрок 1: довольно! Пора уже избавиться от этого «Имперского командира»! Потратьте своё золото (перевернув монету) и разыграйте карту «Поток огня», нанеся 7 урона «Имперскому командиру», что уничтожит его и отправит его карту в сброс противника. Затем также поместите карту «Поток огня» в свой сброс.

Игрок 2: к сожалению, вам больше нечего разыгрывать, поэтому пасуйте.

Игрок 1: разверните своего демона-приспешника, чтобы заблокировать атакующего человека-приспешника.

Оба игрока пасуют. Поскольку «Имперский командир» больше не в игре, человек-приспешник больше не получает +3  и теперь снова наносит только 1 урон, чего недостаточно, чтобы уничтожить демона. Демон наносит 4 урона человеку и уничтожает его. Уберите человека-приспешника из игры.

Игрок 2: может, они и слабы, но их много. Задействуйте 5 людей-приспешников, чтобы отправить их в совместную атаку, после чего пасуйте.

Игрок 1: ваш *демон-приспешник* развёрнут, тем самым обозначая, что он уже блокировал атаку в этом ходу. Больше вам блокировать нечем.

Оба игрока пасуют, поэтому *люди-приспешники* наносят 5 урона игроку 1.

Игрок 1: уменьшите своё здоровье до 14.

Игрок 2: мы вновь возвращаемся к вашей основной фазе, и вы снова можете разыгрывать карты. Вы уже потратили золото, однако по-прежнему можете разыгрывать бесплатные карты. Разыграйте «*Дракончика*», затем объявите о завершении своего хода.

Игрок 1: вы также пасуете.

Пункты защиты *демона-приспешника* восстанавливаются до максимума. Ход завершается.

В конце каждого хода все существа, получавшие урон в этом ходу, полностью восстанавливаются.

Ход № 7 — Ход игрока 1

Игрок 1 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх.

Игрок 1: возьмите карту («*Нерушимый договор*») и подготовьте своего *демона-приспешника*. Пора разобраться со всеми этими надоедливими людьми-приспешниками. Потратьте своё золото (перевернув монету), чтобы разыграть «*Искусную пиромантку*».

Свойство «*Клич*» «*Искусной пиромантки*» наносит 4 урона выбранному игроку и каждому его существу. В партиях от 3 игроков (с использованием дополнительных карт для игры), вы должны выбрать игрока, который станет целью этого свойства, однако в данном случае вам некого выбрать, кроме вашего противника.

Игрок 2: вы и каждое ваше существо получаете по 4 урона. Уменьшите своё здоровье до 7 и уберите всех своих людей-приспешников из игры. У вас осталось критически мало здоровья. Если противник получит какую-либо карту фракции «Природа», наносящую прямой урон, то он легко сможет победить!


Игрок 1: вы могли бы атаковать своим демоном-приспешником, однако «Дракончик» игрока 2 может уничтожить его, поэтому вам лучше его пока придержать. У вас нет других карт в игре, поэтому объявите о завершении своего хода.

Игрок 2: давайте возьмём ещё немного карт на руку. Переверните свою монету, чтобы сыграть карту «Изгнание» и выбрать свойство, позволяющее взять две карты из колоды («Рыцарь славы» и «Воровка времени»). Затем пасуйте.

Игрок 1: вы снова пасуете, заканчивая свой ход. «Дракончик» исцеляется.

Ход № 8 — Ход игрока 2

Игрок 2 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх.

Игрок 2: возьмите карту из своей колоды («Летающий убийца»). Потратьте золото (перевернув свою монету), чтобы разыграть «Рыцаря славы», у которого есть ключевое слово «Блиц», поэтому он может атаковать на том же ходу, на котором вошёл в игру. Также у него есть «Клич», дающий двум выбранным существам по +6 , но только на этот ход. Выберите целями этого свойства «Дракончика» и самого «Рыцаря славы».

Теперь в бой! Задействуйте карту вашего «Дракончика», чтобы отправить его в атаку.

Игрок 1: у вас нет существ с «Полётом», поэтому вы не можете блокировать.

Оба игрока пасуют. Пиромантка и демон беспомощно наблюдают, как «Дракончик» пролетает прямо над ними и наносит противнику 12 урона.

Игрок 1: уменьшите своё здоровье с 14 до 2. Вы уже на грани!

Игрок 2: задействуйте карту «Рыцарь славы», чтобы атаковать вновь. Затем пасуйте.

Игрок 1: вы всё ещё хотите сохранить свою последнюю карту на руке, поэтому блокируете атаку «Рыцаря славы», «Искусной пироманткой» и демоном-приспешником. Разверните эти карты, обозначив блокирование.

Оба игрока пасуют. «Искусная пиромантка» и демон-приспешник совместно наносят достаточно урона, чтобы уничтожить «Рыцаря славы», но при этом они также уничтожаются. Поместите карты «Рыцарь славы» и «Искусная пиромантка» в сброс их владельцев и уберите из игры демона-приспешника.


Игрок 2: вам больше нечего разыгрывать, поэтому объявите о завершении своего хода.

Игрок 1: у вас осталось золото, но давайте пока не будем разыгрывать карту «Нерушимый договор». Лучше вам разыграть её, чтобы убрать с поля какое-то серьёзное существо, к тому же противник получит преимущество, если вы сделаете это в его ход, так что пока придержите её. Вы пасуете, и ход завершается.

Ход № 9 — Ход игрока 1

Игрок 1 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх.

Игрок 1: вы явно не переживёте следующую атаку, поэтому вам остаётся понадеяться, что вы возьмёте хорошую карту. И этой картой оказывается бесплатное «Осквернение». Повезло!

Разыграйте бесплатную карту «Осквернение» и выберите её первое свойство. Уничтожьте «Дракончика» игрока 2 (карта помещается в сброс), затем получите число единиц здоровья, равное его , т. е. 7. Ваше здоровье увеличилось до 9!

Затем потратьте своё золото (перевернув монету), чтобы разыграть карту «Нерушимый договор». Нам нужно второе её свойство, чтобы вернуть в игру существо из вашего сброса.

Найдите в своём сбросе «Неистового циклопа» и введите его в игру (карту «Нерушимый договор» поместите в свой сброс). Помните, что у циклопа есть ключевое слово «Блиц», поэтому он может атаковать прямо сейчас! Задействуйте «Неистового циклопа», чтобы отправить его в атаку, затем пасуйте. У игрока 2 нет существ в игре и осталось всего 7 единиц здоровья, поэтому данная атака может завершить партию!

Игрок 2: переверните свою монету, чтобы разыграть «Воровку времени», у которой есть ключевое слово «Засада». Используйте её свойство «Клич», чтобы отправить «Неистового циклопа» в дыру, из которой он вылез!

Игрок 1: заберите карту «Неистового циклопа» обратно на руку. Вы уже потратили своё золото в этом ходу, поэтому не можете разыграть его снова.

Оба игрока пасуют, и ход завершается.





Ход № 10 — Ход игрока 2

Игрок 2 берёт маркер хода, и оба игрока переворачивают свои монеты стороной с золотом вверх.

Игрок 2: возьмите карту («Руна-ловушка»). Вы едва избежали поражения в прошлом ходу, сможете ли вы закончить партию на этом ходу?

Вы знаете, что единственная карта на руке игрока 1 — это возвращённый вами ранее «Неистовый циклоп», поэтому в этом ходу он не сможет блокировать ваши атаки. Задействуйте «Воровку времени», отправив её в атаку, после чего пасуйте.

Игрок 1: вам нечем блокировать, поэтому пасуйте. У вас осталось 9 здоровья, и сейчас вам нанесут 8 урона. Сможете ли вы продержаться до следующего хода?

Игрок 2: потратьте своё золото (перевернув монету), чтобы разыграть карту «Преображение». Её свойство добавляет по +2  всем существам фракции «Мудрость» до конца этого хода и одновременно уменьшает на -2  всем остальным существам. Также вы берёте две карты («Мусорный голем» и «Покорение»), однако они вам уже не нужны. «Воровка времени» — существо фракции «Мудрость», поэтому её первоначальные 8  увеличиваются до 10 .

Эта атака опускает здоровье игрока 1 ниже 0, в результате чего игрок 2 становится победителем.

Вы оба доказали, что являетесь достойными войнами. Впереди вас ждёт ещё много славных сражений. Поэтому вперед к победе!

Составы колод

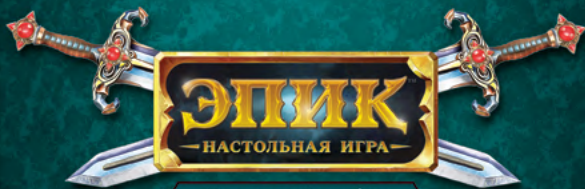
Положите карту № 1 лицевой стороной вверх, на неё карту № 2 и т.д. Затем переверните всю колоду.

Игрок 1: Природа/Зло

1. Искусная пиромантка
2. Ярая некромантка
3. Лесной великан
4. Вой
5. Поглощение
6. Ледяной удар
7. Крадущийся оборотень
8. Поток огня
9. Неистовый циклоп
10. Поборник нечестивых
11. Парящий ужас
12. Нерушимый договор
13. Осквернение
14. Вихрь
15. Послушник Темнейшего
16. Глашатай судного дня
17. Обитательница леса
18. Заклинательница бездны
19. Хищная виверна
20. Песчаный червь
21. Пробудить мёртвых
22. Извне
23. Несущий смерть
24. Веерный заряд
25. Притаившийся следопыт
26. Заражение
27. Уличный мошенник
28. Копьёметательница
29. Окружение
30. Демон страданий

Игрок 2: Мудрость/Добро

1. Элементаль молний
2. Удар света
3. Охотник за головами
4. Боевой жрец
5. Преграда
6. Преображение
7. Очищение
8. Имперский командир
9. Имперская кавалерия
10. Вооружение
11. Мобилизация
12. Изгнание
13. Дракончик
14. Рыцарь славы
15. Воровка времени
16. Летящий убийца
17. Руна-ловушка
18. Мусорный голем
19. Покорение
20. Исчезновение
21. Рыцарь дракона
22. Архивариус
23. Штурмовой отряд
24. Буря душ
25. Дыхание жизни
26. Небесный змей
27. Притязание
28. Заклинательница молний
29. Дракон бури
30. Барьер



Дуэльный набор

Авторы буклета:
Роб Доэрти и Бренна Нунан
Edition 1.1 | Epic Card Game Duels™
© 2023 Wise Wizard Games