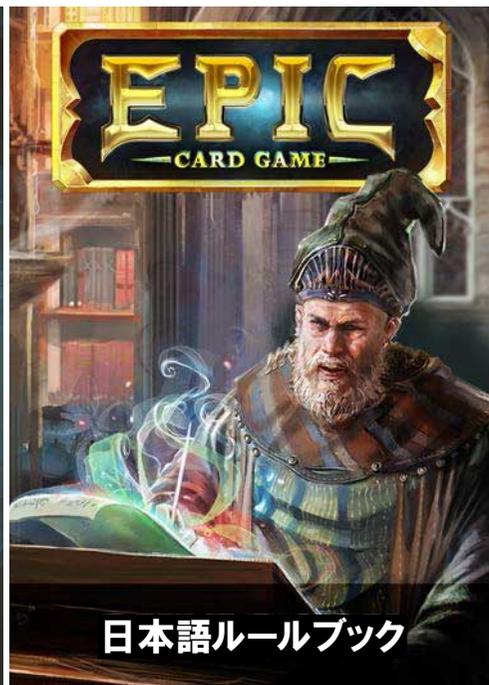


※ P1とP2、P3とP4を両面印刷にして、切り離して小冊子にしてください。



### オーブンドラフト(2人)

60枚以上の「エピック」のカードを用意してシャッフルします。どちらが先手(プレイヤーA)かを決め、山札の一番上から4枚のカードを公開します。プレイヤーAはカードを1枚選んで取ります。プレイヤーBは残りからカードを2枚選び、プレイヤーAは最後の1枚を取ります。この手順を、先を取るプレイヤーを交代しながら、全部のカードを取るまで続けます。各プレイヤーはカード30枚のデッキを作成します。

### 「エピック」キューブドラフト(8人、要3セット)

「エピック」のセットを3つ用意し、左下に♥のカードを2枚ずつ抜いて♥が1枚だけ残るようにします。♠は3枚ずつのままです。そこからランダムに各プレイヤーにカード12枚の「パック」を3つずつ配ります。プレイヤーはパックドラフト(前述)を行い、36枚のカードから30枚以上のデッキを作成します。

### 構築戦

構築戦フォーマットでは、各プレイヤーは事前にデッキを作成しておきます。

### 構築済み(1セットにつき2~4人)

「エピック」には構築済みデッキ4つ分のカードがあり



あなたのターンの開始時、あなたはすべてのゴールドを失い、1ゴールドを得ます。あなたのターンが終わった後、あなたはすべてのゴールドを失い、1ゴールドを得ます。注:ゲーム中の他のプレイヤーが何人いても、次にあなたがゴールドを得るのはあなたのターンの開始時です。

### 乱闘戦

プレイヤーはテーブルを囲んで座ります。乱闘戦では誰を攻撃することもできます。イベントやパワーは誰を対象にしてもかまいません。最後に残ったプレイヤーが勝利します。

### 狩人戦 — 最初の餌食

乱闘戦と同様ですが、あなたが攻撃できるのはあなたの左隣のプレイヤーのみで、あなたのイベントはあなたの左右までしか対象にできません。あなたのカードの効果は、自身と左右にのみ適用されます。ゲームはいずれか1人が退場した時点で終了し、そのプレイヤーの右隣が勝利します(誰がそのプレイヤーを退場させたかは関係なし—ご注意を!).

### 狩人戦 — 生き残り

「狩人戦 — 最初の餌食」と同様ですが、プレイ

す。各プレイヤーの初期体力は30です。プレイヤーがダメージを受けた場合、それに等しい体力を失います。自分の体力はダイスや筆記用具等で記録してください。

先攻をランダムに決定し、各プレイヤーは自分のデッキからカードを5枚引いて初期手札とします。先攻プレイヤーから順に、各プレイヤーは「マリガン」が行えます。

### マリガンのルール

初期手札を引いた後、各プレイヤーはその中の任意の枚数のカードを自分のデッキの一番下に置くことができます。そうした場合、その枚数に等しいカードを引き、その枚数に等しい体力を失います。

### 勝利と敗北

体力が0になったプレイヤーはゲームに敗北します。あなたの相手が全員敗北した場合、あなたはゲームに勝利します。あなたがカードを引こうとした時点であなたのデッキにカードが無い場合、あなたはゲームに勝利します。

### 突破

突破の勇士からのダメージを各ブロック側の♥に等しいだけ割り振った場合、突破の勇士の残りのダメージは防御プレイヤーに割り振ることができます。(イベントや他の勇士によるダメージは数えません。)

### 破壊

破壊された勇士は持ち主の捨て札パイルに置かれます。勇士は1ターンの間に自身の♥以上のダメージを受けた場合に破壊されます。

### 破壊不可

この勇士は、破壊効果やダメージによって捨て札パイルに置かれませんが、(パワーのコストとして破壊不可の勇士を破壊しなければいけない場合、そのパワーはプレイできません。)

### ブロック不可

ブロック不可の勇士はブロックされません。

### 勇士トークン

勇士トークンは通常の勇士と同様に扱いますが、トークンの勇士が場を離れる場合、代わりにそれを予備トークン置き場に戻します。(トークンは手札やデッキや捨て札パイルに行きません。)



チャンピオン  
**勇士**

勇士は英雄や怪物など、場に残ってあなたのために戦うものです。勇士は自分のターンにのみプレイできます。

**クラス**

カードの種族や所属。カードの中には他のカードのクラスの参照する物があります。

**攻撃力**

この勇士が戦闘で与えるダメージの点数。

**防御力**

この勇士を破壊するために、1ターンの間に与える必要のあるダメージの点数。  
(破壊された勇士は持ち主の捨て札パイルに置かれます。)

**キーワード**

勇士が持つ特殊能力。一覧はP15以降を参照してください。

- 6 -

### カードのプレイ

カードをプレイする場合、コストを支払い(カードのコストがゴールドである場合、そのターンの自分のゴールドを失う)、そのカードを表向きに自分の前に出します。カードのプレイに対しては、対応したり妨害したりすることができません。

それがイベントカードの場合、カードに書かれていることを順番に実行し、その後そのカードを自分の捨て札パイルに置きます。

勇士カードの場合、場に残ります。特に何もなければ、勇士は場に残り続け、それを攻撃やブロックに使ったり、そのパワーや能力を使用したりできます。

注: 各勇士は、あなたのターンの開始時にそれが場にいる状態になるまで「展開中」です。展開中の勇士は攻撃したり $\blacksquare$ パワーを使ったりできませんが、ブロックはできます。

### パワーと能力

#### パワー

カードの中にはパワーを持つ物があります。パワーを使うためのコストはコロンの(:)よりも前の部分で、そのパワーが何を行うかはコロンの(:)よりも後の部分で示されます。例:

$\blacksquare$ : 対象 1 つに 2 ダメージを与える。

### 「エピック」の各種フォーマット 限定戦

限定戦フォーマットでは、各プレイヤーは限定されたカードプールから 30 枚デッキを作成します。

#### シールド (2~4 人、2 セットで 5~8 人)

各プレイヤーにランダムに 30 枚のカードを配ります。シャッフルしてゲーム開始です! 望むなら、各プレイヤーに多めのカードを配って、各自がその中から最強の 30 枚を選んでデッキにしても良いでしょう。

#### バックドラフト (3~4 人、2 セットで 5~8 人)

各プレイヤーにカード10枚の「パック」を3つつ配ります。各パックは分けておきます。最初に、各プレイヤーは1つ目のパックの中身を見て、カードを1枚選び、それを裏向きに自分の前に置き、残りを左隣のプレイヤーに渡します。各プレイヤーは渡されたパックを見て、さらに1枚カードを選んで裏向きに前に重ねます。これを1パック目が無くなるまで繰り返します。2パック目も同様に行いますが、今度は右隣にパックを渡します。

3パック目は再び左に渡します。これでカード30枚のデッキができ、シャッフルしてゲーム開始です!

「対象」になりません。

注: 対象不可の勇士であっても、戦闘でのダメージをあええ先として選択できますし、対象をとっていないイベント(《終末》等)の影響を受けます。

#### 忠誠 2

忠誠 2 を持つ勇士が場に出たとき、あなたは自分の手札にあるその勇士の属性のカードを2枚公開することができます。そうした場合、矢印(→)以降の効果を得ます。

#### 追放

カードが追放された場合、それを持ち主のデッキの一番下に置きます。あるプレイヤーのカードが複数枚追放された場合、先にそれらをシャッフルしてください。

#### 追放不可

この勇士は場にいる間、追放されません。

#### 展開中

あなたの勇士は、あなたのターンの開始時時点で場に出ているものでなければ展開中です。展開中の勇士は攻撃したり $\blacksquare$ パワーを使ったりできませんが、ブロックはできます。

神々の最初の争いで、世界は引き裂かれた。神々が作り直そうとした現実に、宇宙は持ちこたえることができなかったのだ……大いなる無が再び戻り、神々は虚空で言い争うばかりだった。

そして最終的に、彼らは和解へと至った。神々は力を合わせて宇宙を新たに作り直したが、今回は従わなければいけない法を一つ設けた。神々は直接争わず、現実のタペストリーを引き合うことは禁じられた。彼らの戦争は、定命の世界の勇士達と壊滅的な出来事とで争われることとなったのだ。

### ゲームの準備

このセットには、120枚のカード(裏面にEpicロゴ)と、両面印刷のトークン8枚と、このルールが入っています。カードはデッキの作成に使用します。カードの指示により勇士トークンを出す場合、同梱のトークンを使います。不足する場合、適当な紙片等で代用してください。

基本の2人ゲームを行う場合、ゲームカードをシャッフルし、各プレイヤーに30枚ずつ配ります。これが各自のデッキです。各プレイヤーは自分のデッキの脇に、自分の捨て札パイルの場所を確保します。捨て札パイルのカードは表向きに置かれ、各プレイヤーは任意の捨て札パイルの内容をいつでも確認できま

**イベント**

イベントは神々が定命の世界にもたらす己の意志を意味します。イベントは任意のターンにプレイできます。イベントをプレイしたら、カードに書かれている内容を実行し、その後そのカードを自分の捨て札パイルに置きます。

**コスト**

各ターン、各プレイヤーは1ゴールドを得ます。カードのコストは右上隅に書かれています。カードにはコストが1ゴールド(1)のもの、コストがかからないもの(0)があります。

**属性**

「エピック」には属性が4つあり、それぞれ独自の色を持ちます。

**ルールテキスト**

カードが実行する内容です。

**カードタイプ**

「エピック」には、イベントと勇士の2つのタイプのカードがあります。

- 4 -

ヤーが1人退場してもゲームは続きます。退場したプレイヤーの右隣のプレイヤーは体力5を得てカードを1枚引きます。

### チーム戦

チーム戦では、各チームが1つの実体となります。1チームが残るまでゲームは続きます。

### ハイドラ戦(各チーム同プレイヤー数)

チームはターンを共有します。各プレイヤーは個別のデッキと捨て札パイルと勇士とゴールドを有しますが、合計体力を共有します。初期体力はチームのプレイヤー数の30倍です。攻撃は相手のチームに対して行われます。あるプレイヤーの勇士は、チームメイトの勇士と一緒に攻撃やブロックを行えます。

### ……さらなる楽しみを

「エピック」の遊び方はこれだけじゃありません! ぜひ独自の遊び方を考えてみてください。

「レイド戦」「エンペラー戦」などの各種フォーマットに関しては、EpicCardGame.com/formatsへアクセスしてください。

質問がありますか? EpicCardGame.com/rulesへどうぞ。

ます。単純に色別にカードを分ければ、バランスの取れた4つのデッキの完成です!

### 自由構築(プレイヤー数任意)

各プレイヤーは自分の「エピック」のコレクションからデッキを作成します。デッキのカードは60枚以上でなければならず、同名のカードは3枚ずつまでしか入れられません。さらに、デッキ内の1のカード1枚につき、それと同じ属性の1のカードを2枚入れる義務があります。(例: デッキに観智の1のカードが7枚ある場合、観智の1のカードが14枚入っている義務がある。)

### 多人数戦

すべての多人数ゲームで適用されるルールがいくつかあります。

各プレイヤーは1を得ます。その後開始プレイヤーを決め、ゲームは時計回りに進行します。(2人ゲームと異なり)開始プレイヤーも最初のターンにカードを1枚引きます。

あるプレイヤーがゲームから退場したら、そのプレイヤーのデッキ内にあったすべてのカードもゲームから取り除かれます。

れに等しい体力を得ます。

#### 参戦

参戦を持つ勇士が場に出たとき、矢印(➡)以降の効果を得ます。

#### 循環

循環する場合、あなたの捨て札パイルのカード2枚を任意の順番であなたのデッキの一番下に置くことができます。そうした場合、カードを1枚引きます。

#### 消費(🗑)

カードを横向きにする。

#### 属性(色—🔴🟡🟢🟣)

「エピック」には属性が4つあり、それぞれ独自の色を持ちます。デッキ内には任意の属性を混ぜて入れることができます。プレイする色には制限はありませんが、色が一致することでボーナスを得られることもあるでしょう。(協調能力や忠誠を参照。)

#### 速攻

速攻の勇士は、展開中であっても攻撃や🗑️パワーの使用ができます。

#### 対象不可

この勇士は場にいる間、イベントやパワーや能力の

- 16 -

壊された勇士は持ち主の捨て札パイルに置かれません。

攻撃している勇士はブロックしている勇士(攻撃がブロックされていないなら防御プレイヤー)にダメージを与えます。ブロックしている勇士は攻撃している勇士にダメージを与えます。勇士を支配しているプレイヤーは、そのダメージをどこに与えるかを選びます。ダメージは任意に分割することができます。

その後、ダメージステップ中に発生した誘発型能力を処理します。最後に、「戦闘の終了時」誘発の処理を行います。

攻撃プレイヤーはターンのステップ3に戻ります。再び攻撃することもできます。

#### 終了フェイズ

終了フェイズ中は、どのプレイヤーもカードやパワーを使用できません。

“ターンの終了時”の誘発型能力を処理します。

ターンプレイヤーは、手札のカードを7枚になるまで捨てます(枚数が超えている場合のみ)。

すべての勇士のダメージが取り除かれ、すべての反転状態の勇士を待機させます。

- 14 -

#### 能力

カードの中には能力を持つ物があります。能力は使用しません。単に発生するだけです。能力は継続型か誘発型です。

#### 継続型能力

継続型能力は、そのカードが場にある間適用され続けます。例:

君の人間の勇士は+1🔴を得る。

#### 誘発型能力

誘発型能力は、条件が満たされたときに発生します。誘発型能力には矢印のアイコン(➡)が書かれています。誘発の条件は矢印よりも前の部分で、その能力が何を行うかは矢印よりも後の部分で示されます。例:

このカードが破壊されたとき ➡ カードを1枚引く。

誘発条件が満たされたら、次にいずれかのプレイヤーがカードをプレイできる時点で、その効果が発生します。すべての誘発能力は、他のカードをプレイするよりも前に処理する義務があります。

- 9 -

#### ターン

**ステップ 1:** 両プレイヤーは(残っているなら)ゴールドをすべて失い、1ゴールド(🟡)を得ます。

**ステップ 2:** ターンプレイヤーはカードを1枚引き(先攻プレイヤーの第1ターンを除く)、自分の勇士をすべて待機させます。その後、“ターンの開始時”誘発が発生します。

**ステップ 3:** ターンプレイヤーはカードのプレイやパワーに使用や攻撃を何回でも望む順番で行えます。攻撃する場合、戦闘フェイズに進みます。

**ステップ 4:** ターンプレイヤーはターンを終了させたいことを宣言します。**他のプレイヤーはイベントやパワーを使用できません。**誰かがそうした場合、ステップ3に戻ります。誰もそうしなかった場合、終了フェイズに進みます。

注: 通常、ターン中にカードをプレイしたりパワーを使用したることができるのはターンプレイヤーだけです。何かを行った場合、単にそれが実行されます—「エピック」には、いわゆる“対応”はありません。相手のターン中にイベントやパワーをプレイできるタイミングは、「相手が自分を攻撃した」「自分がブロックした」「相手がターンを終わろうとした」のいずれかのみです。

- 11 -

注:ときに複数の誘発能力が同時に誘発することがあります。この場合、現在のターンプレイヤーは自分の誘発型能力を自分が望む順番で解決し、その後そのプレイヤーの左隣のプレイヤーが同じ事を行い、以下これを続けます。

### 勇士の向き

勇士の向きは、待機状態、反転状態、消費状態の3種類があります。

#### 待機状態(正位置縦向き)

この勇士は攻撃やブロックや $\blacksquare$ をコストに含むパワーの使用ができます。

#### 消費状態 $\blacksquare$ (横向き)

勇士は攻撃したら消費させられます。消費状態の勇士は攻撃もブロックも $\blacksquare$ をコストに含むパワーの使用もできません。

#### 反転状態(逆位置縦向き)

攻撃をブロックした勇士は反転させられます。反転状態の勇士はこのターンは再びブロックできませんが、 $\blacksquare$ をコストに含むパワーは使用できます。

注:相手のターン中にイベントやパワーをプレイできるのは、相手があなたを攻撃した後、あなたがブロックした後、相手がターンを終わろうとしているときのみです。

### キーワードと用語

#### 回収

回収されたカードは、あなたの捨て札パイルからあなたの手札に戻ります。

#### 奇襲

奇襲を持つ勇士は、あなたがイベントをプレイできるタイミングでプレイできます。相手ターン中でもプレイ可能です。ただし、勇士はあなたのターンの開始時点で場に出ているものでなければ展開中(後述)である点に注意してください。

#### 協調能力( $\heartsuit \rightarrow$ , $\spadesuit \rightarrow$ , $\clubsuit \rightarrow$ , $\diamondsuit \rightarrow$ )

この能力は、あなたが指定の $\heartsuit$ のカードをプレイしたときに誘発します。(コストがいないカードでは協調能力は誘発しません。)

#### 空戦

空戦の勇士は、他の空戦の勇士にのみブロックされます。

#### 高潔

高潔の勇士がダメージを与えたとき、あなたははそ

- 10 -

### 戦闘フェイズ

ターンプレイヤーが攻撃した場合、“戦闘”が始まります。各戦闘フェイズは、攻撃選択、ブロック選択、ダメージの3つのステップに別れます。

#### 攻撃選択ステップ

A. 攻撃プレイヤーはどの勇士(複数可)で攻撃するかを選択し、それらを消費させます。

待機状態の勇士のみが攻撃できます。

このターンにプレイされた勇士はまだ展開中で、攻撃を行えません。

B. 攻撃プレイヤーは任意の数のパワーやイベントを使用し、その後パスをします。

C. 防御プレイヤーは任意の数のパワーやイベントを使用し、その後パスをします。防御プレイヤーが何かを行った場合、Bに戻って以降を繰り返します。

#### ブロック選択ステップ

D. 防御プレイヤーはどの勇士(複数可)でブロックするかを選択します。その勇士を反転させます(180度逆向きにする)。

待機状態の勇士のみがブロックできます。

攻撃がブロックされた場合、その後ブロック側が場を離れたとしても、攻撃はブロックされたまです。

勇士が攻撃をブロックした場合、(たとえ攻撃側の勇士の一部が何らかによりブロック不可であったとしても)攻撃側全体がブロックされます。

E. 攻撃プレイヤーは任意の数のパワーやイベントを使用し、その後パスをします。

F. 防御プレイヤーは任意の数のパワーやイベントを使用し、その後パスをします。防御プレイヤーが何かを行った場合、Eに戻って以降を繰り返します。

注:攻撃側はステップAで、ブロック側はステップDで宣言されます。場に出た勇士が自動的に攻撃側やブロック側として宣言されるわけではありません。

#### ダメージステップ

ダメージステップ中は、どのプレイヤーもカードやパワーを使用できません。

攻撃やブロックを行っている勇士は、同時にその攻撃力に等しいダメージを与え、このダメージにより破

- 13 -

翻訳:進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、epiccardgame.com に掲載されているPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、White Wizard Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

- 12 -