



**Ein Spiel von Ryan Miller und Luke Peterschmidt  
für 2 Spieler ab 12 Jahren**

## EINFÜHRUNG

*Epic PvP: Fantasy* ist ein Kartenspiel um epische Kämpfe. Ihr schafft euch jeder einen eigenen Charakter, indem ihr jeweils 1 Völkerdeck und 1 Klassendeck zusammenmischt. Anschließend kämpft ihr mit diesen Charakteren, bis nur noch 1 Spieler übrig bleibt.

*Epic PvP: Fantasy* spielt sich besonders gut zu zweit. Mit einiger Erfahrung könnt ihr auch mit 4 Spielern in zwei Teams gegeneinander antreten.

## INHALT

*Epic PvP: Fantasy* enthält:

- 4 Völkerdecks (je 20 Karten und 1 Völkerübersicht für Goblin, Hochelf, Mensch, und Zwerg)
- 4 Klassendecks (je 20 Karten und 1 Klassenübersicht für Druide, Paladin, Schurke und Waldläufer)
- 34 Spielmarker (12 „Angriffsmarker +1“, 10 „Verteidigungsmarker +1“, 6 „Schadensmarker +1“, 3 „Erkenntnismarker“, 3 „Gegenschlagmarker“)

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team.

## Völker



Goblin



Hochelf



Mensch



Zwerg

## Klassen



Druide



Paladin



Schurke



Waldläufer



Angriffsmarker



Erkenntnismarker  
(nur bei Menschen  
in Verwendung;  
siehe Glossar S. 14)



Gegenschlagmarker  
(nur bei Hochelfen  
in Verwendung;  
siehe Glossar S. 13)



Schadensmarker



Verteidigungsmarker

# DIE SPIELREGELN FÜR 2 SPIELER

Am einfachsten lernt ihr das Spiel zu zweit kennen.

## Spielvorbereitung

1. **Charakter wählen:** Ihr wählt beide jeweils 1 Völkerdeck und 1 Klassendeck. Nehmt die entsprechenden Übersichten und Karten und legt die beiden Übersichten nebeneinander vor euch aus. Mischt alle 40 Karten gründlich und legt sie als **verdecktes Deck** rechts neben beide Übersichten ab. Neben dem Deck benötigt ihr Platz für einen **offenen Ablagestapel** und oberhalb der Übersichten benötigt ihr Platz für einen **verdeckten Aggressionsstapel**, der während des Spiels entsteht. Unterhalb der Übersichten benötigt ihr Platz für permanente Karten.

### Völker- und Klassenübersicht



*Initiative: Die Gesamtinitiative deines Charakters besteht aus beiden Werten der Völker- und Klassenübersicht.*

2. **Lebensstapel vorbereiten:** Entsprechend der Lebenspunkte eures Charakters (auf der Völkerübersicht) zieht ihr eine Anzahl an Karten vom Deck, ohne sie anzuschauen, und legt sie leicht gefächert als **verdeckten Lebensstapel** links neben beide Übersichten.

3. **Handkarten ziehen:** Ihr zieht beide **5 Karten** von eurem Deck und nehmt sie auf die Hand.
4. **Startspieler bestimmen:** Schaut nach den Initiativwerten auf euren beiden Übersichten. Derjenige mit der höheren **Gesamtinitiative** beginnt das Spiel mit seinem ersten Zug. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den geringeren Lebenspunkten. Sollte auch dieser Wert gleich sein, werft ihr beide die oberste Karte vom Deck auf den Ablagestapel ab und schaut nach den höheren Kosten dieser Karten. Bei einem erneuten Gleichstand wiederholt ihr diesen Vorgang. (Fähigkeitskarten haben Kosten von 0.)

## Deine vollständige Spielvorbereitung

*Der Gegner sitzt gegenüber*



*Der Kampfbereich –  
hier spielt ihr beide eure Aktionen aus*

*Bereich für deinen Aggressionsstapel*



*Lebensstapel*



*Völkerübersicht*

*Klassenübersicht*



*Deck*

*Bereich für permanente Karten*

# Aktionen und Fähigkeiten

Jedes einzelne Völker- bzw. Klassendeck besteht aus 18 Aktionen und 2 Fähigkeiten. Der Aufbau der Karten ist wie folgt:



## Spielablauf

In *Epic PvP: Fantasy* führt ihr abwechselnd eure Züge durch, bis der Lebensstapel eines Spielers auf 0 reduziert wurde und der andere somit das Spiel gewinnt. **Jeder Zug** ist sehr einfach: Durchlaufe die folgenden 7 **Phasen** in der genannten Reihenfolge.

- 1 – Aggression erhöhen
- 2 – Karten ziehen
- 3 – Aktionen spielen
- 4 – Verteidigung zuweisen
- 5 – Verteidigen
- 6 – Angriffsschaden erleiden
- 7 – Schlussphase



## 1 – Aggression erhöhen

Nimm, ohne sie anzuschauen, die obersten 2 Karten von deinem Deck. Lege sie leicht gefächert verdeckt **auf deinen Aggressionsstapel**, so dass du durch die Fächerung die Anzahl der Karten siehst. Die Anzahl der Karten in deinem Aggressionsstapel bestimmt die Menge an Aggression, die dir zum Spielen von Aktionen zur Verfügung steht.

## 2 – Karten ziehen

Du darfst eine beliebige Anzahl an Karten **von deinem Aggressionsstapel** ziehen und **auf die Hand** nehmen. Du ziehst dabei immer die obersten Karten des Aggressionsstapels. Du **MUSST** die genaue Anzahl ankündigen, **BEVOR** du die Karten ziehst. Denke daran, dass du durch jede gezogene Karte deinen Aggressionsstapel reduzierst und so weniger Aggression zum Spielen von Aktionen hast!

## 3 – Aktionen spielen

Du darfst beliebig viele Aktionen deiner Wahl **aus deiner Hand** spielen, solange deren Kosten insgesamt gleich oder geringer als deine Aggression sind. Du benötigst lediglich eine entsprechende Anzahl an Karten in deinem Aggressionsstapel. **Du gibst diese Karten zum „Bezahlen“ der Kosten NICHT ab!** Du darfst auch auf das Spielen von Aktionen verzichten.

*Beispiel: Besitzt du eine Aggression von 2 (also 2 Karten im Aggressionsstapel), hast du folgende Möglichkeiten: Du darfst 1 Aktion mit Kosten von 1 oder 2 ausspielen oder 2 Aktionen mit Kosten von jeweils 1 oder gar keine Aktionen.*

Du legst die ausgespielten Aktionen derart in den Kampfbereich, dass der Verteidigungswert zu deinem Gegner zeigt.

Im Gegensatz zu Aktionen besitzen **Fähigkeiten** keine Kosten, Angriffs- und Verteidigungswerte. **Du darfst Fähigkeiten zu dem Zeitpunkt spielen, der im fettgedruckten oberen Kartentext angegeben ist.** Zeige deinem Gegner die Fähigkeit und führe sie aus. Anschließend wirfst du die Karte offen auf deinem Ablagestapel ab, außer der Kartentext fordert etwas anderes.

## 4 – Verteidigung zuweisen

Du darfst deine Aktionen zur Verteidigung der gegnerischen Angriffe verwenden, die dein Gegner während seines Zugs in den Kampfbereich gespielt hat. **Du darfst jedem Angriff nur 1 Aktion als Verteidigung zuweisen.** Der Verteidigungswert muss dabei gleich oder höher als der Angriffswert sein. Außerdem darfst du 1 Verteidigung nicht auf mehrere Angriffe verteilen.

## 5 – Verteidigen

Nun verteidigst du dich. Alle deine gespielten Aktionen bleiben im Kampfbereich liegen!

## 6 – Angriffsschaden erleiden

Wenn du nicht alle gegnerischen Angriffe im Kampfbereich verteidigt hast, erleidest du nun für jeden nicht verteidigten Angriff 1 Schaden. Jeder dieser Angriffe fügt nur 1 Schaden zu, NICHT einen Schaden entsprechend des Angriffswertes. Für jeden erlittenen Schaden musst du die oberste Karte deines Lebensstapels aufdecken und offen auf deinen Ablagestapel abwerfen.

Durch einige Kartentexte kannst du auch Schaden außerhalb dieser Phase erleiden. Folge einfach den entsprechenden Anweisungen .

## 7 – Schlussphase

Drehe alle deine Aktionen, so dass deren Angriffe zum Gegner zeigen. Abschließend wirft dein Gegner alle seine Aktionen im Kampfbereich ab, sowohl die verteidigten Angriffe als auch diejenigen, die Schaden zugefügt haben. Zu diesem Zeitpunkt bist du der einzige, der Aktionen im Kampfbereich liegen hat.



## Kartentexte, Marker und Ermüdung der Charaktere

Viele Aktionen und alle Fähigkeiten besitzen Kartentexte. Wenn nicht anders beschrieben, gelten die folgenden Spielregeln:

**Karten ziehen:** von deinem Deck auf deine Hand,

**Karte abwerfen:** von deiner Hand auf deinen Ablagestapel,

**Aggression erhalten:** Karten von deinem Deck auf deinen Aggressionsstapel legen,

**Leben erhalten:** Karten von deinem Deck auf deinen Lebensstapel legen.

Auf den Karten findet ihr 3 verschiedene Symbole, die anzeigen, wann bestimmte Kartentexte aktiviert werden.



Dieser Kartentext wird in deinem Zug aktiviert.



Dieser Kartentext wird im gegnerischen Zug aktiviert.



Dieser Kartentext reagiert auf andere Effekte im Spiel.

Durch einige Kartentexte erhalten eure Aktionen zusätzliche **Angriffsmarker** oder **Verteidigungsmarker**. Jeder dieser Marker erhöht den jeweiligen Wert um 1. Somit werden die Angriffe schwerer zu verteidigen bzw. können die Verteidigungen mächtigere Angriffe parieren.



Besitzt eine Aktion zusätzliche Schadensmarker und ihr verteidigt deren Angriff nicht, erleidet ihr entsprechend mehr Schaden. Für jeden dieser Schadensmarker müsst ihr 1 zusätzliche Karte vom Lebensstapel aufdecken und abwerfen.



Falls ihr in seltenen Fällen mehr von diesen 3 Markersorten benötigt, als im Spiel beiliegen, müsst ihr andere Plättchen oder Marker als Ersatz verwenden.

Wenn sich diese Anleitung und Kartentexte widersprechen, haben die Kartentexte immer Vorrang. Handelt immer alle Aktionen einer Phase ab, bevor ihr zur nächsten Phase wechselt.

**Beispiel:** „Vor Aktionen spielen“ ist nach „Nach Karten ziehen“.

Manchmal werden mehrere Kartentexte **gleichzeitig aktiviert**. Wenn ein Spieler alle betroffenen Karten selber kontrolliert, entscheidet er über deren Reihenfolge. Führt den Kartentext einer Karte immer vollständig aus, bevor ihr mit der nächsten Karte weitermacht. Wenn in seltenen Fällen beide Spieler Karten kontrollieren, entscheidet der Spieler am Zug über die Reihenfolge der bereits gespielten Karten, anschließend folgen Karten, die von euch neu gespielt werden.

Eure **Charaktere ermüden** während des Kampfs. Jedes Mal, wenn ihr 1 Karte von eurem Deck ziehen müsst und das Deck leer ist, erleidet ihr **1 Schaden**. Ihr müsst 1 Karte von eurem Lebensstapel aufdecken und offen auf den Ablagestapel abwerfen. Anschließend mischt ihr euren Ablagestapel und legt ihn als neues verdecktes Deck bereit, bevor ihr die benötigte Karte zieht.

Ihr dürft einige Karten **permanent** ins Spiel bringen. Diese Karten nennen jeweils den Grund, wann und wie sie permanent ins Spiel kommen. Tritt dieser Fall ein, legt ihr diese Karten **unter** eure Völker- und Klassenübersichten, so dass ihr die Effekte jederzeit sehen und im Spiel verwenden könnt. Nur wenn euch ein Kartentext dazu auffordert, müsst ihr permanente Karten abwerfen. Eine permanente Karte gilt nicht mehr als Aktion!



Der Kartentext unterhalb dieser Linie beschreibt den Effekt der Karte, wenn sie permanent im Spiel liegt. Ansonsten gilt der Text nicht.

## Spielende

Sobald der Lebensstapel eines Spielers auf 0 reduziert wird, endet das Spiel, und der andere Spieler gewinnt den Kampf!

## DIE SPIELREGELN FÜR 4 SPIELER:

Nachdem ihr *Epic PvP: Fantasy* einige Male zu zweit gespielt habt, möchtet ihr eventuell einen größeren Kampf erleben. Mit 4 Spielern benötigt ihr nur wenige Ergänzungen zu den bereits beschriebenen Regeln für 2 Spieler, um in 2 Teams gegeneinander zu kämpfen.

## Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie für 2 Spieler vor, mit den folgenden Änderungen:

1. **Teams zusammenstellen:** Die beiden Partner eines Teams sitzen während des Spiels nebeneinander, gegenüber dem gegnerischen Team. Alle 4 Spieler wählen 1 Charakter.
2. **Einen gemeinsamen Lebensstapel vorbereiten:** Entsprechend der Lebenspunkte des gewählten Charakters zieht jedes Teammitglied eine Anzahl an Karten von seinem Deck. Mischt die Karten beider Teammitglieder und legt sie verdeckt als gemeinsamen Lebensstapel zwischen eure beiden Übersichten.

Ronjas Gegner sitzt ihr gegenüber. Bens Gegner sitzt ihm gegenüber.

Der Kampfbereich –  
hier spielt ihr beide eure Aktionen aus

Ronjas  
Aggressionsstapel

gemeinsamer  
Lebensstapel

Bens  
Aggressionsstapel



Deck

Völker-  
übersicht

Klassen-  
übersicht

Völker-  
übersicht

Klassen-  
übersicht

Deck

Ronjas Bereich für  
permanente Karten

Bens Bereich für  
permanente Karten

**3. Startteam bestimmen:** Das Team mit der höheren Gesamtinitiative beginnt mit dem ersten Zug.

## Spielablauf

Die beiden Teams sind abwechselnd am Zug. Als Team spielt ihr in eurem Zug gleichzeitig und führt die einzelnen Phasen gemeinsam durch. Jeder besitzt seinen eigenen Aggressionsstapel. Wenn ihr Aktionen spielt, beginnt das Teammitglied mit der höheren Initiative. (Bei Gleichstand müsst ihr die Reihenfolge zu Spielbeginn einmal festlegen.)

Es gelten die Spielregeln für 2 Spieler mit den folgenden Änderungen in diesen beiden Phasen:

**2 - Karten ziehen:** Ihr müsst euch zusammen absprechen, wie viele Karten jeder von euch zieht, BEVOR ihr die Karten von eurem eigenen Aggressionsstapel gleichzeitig zieht.

**4 – Verteidigung zuweisen:** Ihr dürft eure Verteidigungen Angriffen eurer Wahl zuweisen, egal von welchem Gegenspieler sie stammen.

**6 – Schaden erleiden:** Wenn ihr als Team nicht alle Angriffe verteidigt und Schaden erleidet, deckt ihr entsprechend Karten vom gemeinsamen Lebensstapel auf. Dann werft ihr die aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel des Spielers, dem die jeweilige Karte gehört.

Einige Effekte werden nur aktiviert, wenn dein Team Schaden erleidet. Damit du solch einen Effekt nutzen darfst, muss die vom Lebensstapel aufgedeckte Karte zu deinem Charakter gehören.

Es gelten noch die folgenden Details:

Während des Spiels dürft ihr gemeinsam **über eure Taktik sprechen**, so dass euch die beiden Gegner hören können. Ihr dürft euch aber gegenseitig KEINE Karten zeigen!

Im Teamspiel hat jeder einen **persönlichen Gegner**. Euer Gegner sitzt euch gegenüber, so dass sich Kartentexte mit den Worten „Dein Gegner“ nur auf ihn beziehen. Dies beeinflusst eure Taktik, wann ihr welche Karte ausspielen werdet.

*Beispiel: Lautet der Kartentext „Hat dein Gegner durch mindestens 1 Angriff Schaden erlitten, darfst du 1 Aggression erhalten“, muss dein Gegner den Schaden erleiden, also der Spieler, der dir gegenüber sitzt.*

## Spielende

Sobald der gemeinsame Lebensstapel eines Teams auf 0 reduziert wird, endet das Spiel, und das andere Team gewinnt den Kampf! Wenn also während des Spiels alle Lebenskarten 1 Spielers aus dem gemeinsamen Lebensstapel weg sind, bleibt dieser vorerst noch handlungsfähig.

# GLOSSAR

Eure **Völker- und Klassenübersichten** bieten euch ebenfalls machtvolle Fähigkeiten, die ihr während des Spiels entsprechend verwenden dürft.

## Die Völker



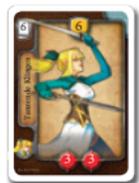
**Goblins:** Klein und raffiniert wie sie sind, verhalten sich Goblins wie 8-jährige Kinder mit Messern, denen ihr gerade die Lieblingsfernsehserie ausgeschaltet habt, damit sie nun ihr Zimmer aufräumen können. Sie sind gefährliche kleine Biester mit der Fähigkeit, Massen an Karten nachzuziehen.



**Hochelfen:** Sie leben schon lange genug, um auf Cocktail-Partys so richtig auf die Nerven zu gehen. Hochelfen sind extrem schnell und machen nur selten Fehler. Und sie zählen eure eigenen Fehler so lange auf, bis ihr ihnen die Zähne ausschlagen wollt. Was ihr natürlich nicht schafft, da sie den Angriff schon lange im Voraus erkennen.



**Gegendschlagmarker:** Wenn dein Gegner den **Flinken Gegendschlag** verteidigt, markierst du dessen Aktion mit einem **Gegendschlagmarker**, wenn diese einen Text besitzt. Du ignorierst diesen Text in deinem nächsten Zug. Im Spiel liegen 3 Gegendschlagmarker bei. Diese Anzahl ist **nicht limitiert**. Falls du in seltenen Fällen mehr benötigst, musst du andere Plättchen oder Marker als Ersatz verwenden.



**Tanzende Klingen:** Diese Karte besitzt 2 Angriffe, die dein Gegner jeweils getrennt verteidigen muss. Wenn du durch eine Aktion dieser Karte 1 Angriffsmarker hinzufügst, musst du diesen einem der beiden Angriffe zuordnen, so dass nur dieser verstärkt wird. Erhältst du mehrere Angriffsmarker, darfst du natürlich beide Angriffe verstärken.



**Menschen:** Möglicherweise kennt ihr dieses Volk ganz gut. Menschen sind schlau und besitzen die verblüffende Fähigkeit, immer zur rechten Zeit das gerade Notwendige zu finden.



**Erkenntnismarker:** Du erhältst zu Spielbeginn 3 Erkenntnismarker. Diese Anzahl ist limitiert und du kannst während des Spiels keine neuen Erkenntnismarker erhalten.



**Zwerge:** Zwerge sind genau so groß wie Goblins. Eine Tatsache, die ihr ihnen besser nicht mitteilt, da sie Unmengen an Bier trinken. Im Gegensatz zu Goblins gehören Zwerge aber zu den härtesten Geschöpfen, so dass sie durch Verletzungen scheinbar nur stärker werden. Eventuell liegt auch das nur am Bier.



**Fassangriff:** Wenn dein Gegner nur 0 oder 1 Handkarte besitzt, darf er sie nicht abwerfen und du erhältst für alle deine Angriffe je 2 Angriffsmarker +1.

## Die Klassen



**Druide:** Druiden sind mit Sicherheit die Klasse in Epic PvP: Fantasy, die aus glutenfreien Veganern besteht. Und sie kommen offensichtlich gut damit klar, denn sie besitzen die verblüffende Fähigkeit, sich mit glutenfreien Baumrinden vor größeren Schädern zu bewahren.



**Krähenschwarm:** Wenn du die Kontrolle über eine permanente Karte deines Gegners übernimmst, legst du sie unter deine Übersichten zu deinen eigenen permanenten Karten. Musst du die Karte wieder abwerfen, wirfst du sie auf den Ablagestapel deines Gegners.



**Schlingpflanze:** Wenn dein Gegner gleichzeitig von mehr als 2 *Schlingpflanzen* betroffen ist, erhält er 0 Aggression. Er muss aufgrund dieser Aktion **niemals** Karten vom Aggressionsstapel abwerfen.



**Paladin:** Sie sind machtvolle, schwer bewaffnete und rechtschaffene Kämpfer, die mit Sicherheit einige mentale Narben aus dem Kindergarten mit sich herumtragen. *Paladine* sind mehr als knochenhart und können die größten Angriffe im Spiel durchführen.



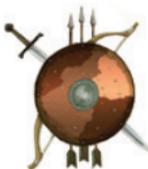
**Blitze rufen:** Wenn dein Gegner nur 0 oder 1 Karten im Aggressionsstapel besitzt, darf er sie nicht abwerfen und erleidet stattdessen 1 Schaden.



**Schurke:** *Schurken* haben einen schlechten Ruf, da sie Dinge stehlen und Leute mit rostigen Klingen stechen. Wenn man drüber nachdenkt, sind das beides gute Gründe für einen schlechten Ruf. Sie nehmen sich gerne eure besten Aktionen zum denkbar schlechtesten Zeitpunkt und vergrößern damit stetig ihre Unbeliebtheit.



**Schurke:** Du darfst deinem Gegner dessen eigene Karte zurückgeben. Müsst ihr eine gegnerische Karte wieder abgeben, werft ihr sie auf den Ablagestapel des Gegners.



**Waldläufer:** Als Meister der Planung können die *Waldläufer* eine Dinnerparty für 12 Personen ohne Vorwarnung organisieren. Sie können natürlich auch gute Schlachtpläne für alle Kämpfe vorbereiten, und diese an jeden Gegner bis ins Detail anpassen.

# IMPRESSUM

**Autoren:** Ryan Miller und Luke Peterschmidt

**Grafische Leitung und Design:** Jay Hernishin

**Grafik:** Javier Bolado, Riccardo Rullo, Nate Lovett

**Team AEG:** Nicolas Bongiu, John Goodenough, Dave Lepore,  
Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser.

**Die Person, die eine Menge wichtiger Dinge erledigt hat:**

Jordan Martin

**Spielertester:** Rob Noss, Rose Peterschmidt, Mike Mullins, und ca.  
100 andere Menschen, deren Namen vergessen wurden.

## Deutsche Ausgabe

**Satz und Layout:** Ralf Berszuck

**Übersetzung & Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group  
(AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele.  
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung.

