KEYFORGE ZEW ARCHONTÓW

STRESZCZENIE ZASAD

OPRACOWANIE GRY: RICHARD GARFIELD

WITAMY W TYGLU...

Należysz do grona Archontów. Niektórzy mają was za bogów, inni szanują was za mądrość, ale liczy się jedno: zrodziliście się lub zostaliście stworzeni w Tyglu, świecie, gdzie wszystko jest możliwe.

Tygiel jest prastary, ale ciągle się odradza. Ta sztuczna planeta wisząca w centrum wszechświata posiada wiele warstw, które są nieustannie budowane przez tajemniczych i podstępnych Architektów. By pozyskać materiały do stworzenia Tygla, Architekci zrabowali surowce z wielu światów, łącząc je w nową całość, która jest jednocześnie znajoma i obca dla zamieszkujących planetę stworzeń.

Pojedyncze osobniki jak i całe kultury trafiają do Tygla, uświadamiając sobie, że są w dziwnej, cudownej krainie, z której w żaden sposób nie mogą wrócić do swoich dawnych domów. Niektóre z tych istot rozwijają tu skrzydła, budując nowe społeczności i wynajdując nowe technologie z pomocą tajemniczej, nadprzyrodzonej substancji znanej jako Æmber. Inne porzucają swoje przeszłe życia, przyjmując rozwiązania i obyczaje nowych plemion, jakie napotykają w tym świecie. Jeszcze inne popadają w regres, a ich ciała i umysły wypaczane są nie do poznania za sprawą Æmberu łączącego się z ich tkankami.

Jako Archont podczas swoich wędrówek po Tyglu zebrałeś grono zwolenników. Ci sojusznicy cenią sobie twoją ponadczasową mądrość oraz to, że potrafisz rozmawiać z każdym stworzeniem. Dzięki ich pomocy znajdujesz Krypty, poukrywane w Tyglu przez zagadkowych Architektów. Każdą z Krypt można otworzyć tylko kluczami wykutymi z Æmberu. Po otwarciu Krypty jej zawartość, czyli moc i wiedza Architektów, może zostać wchłonięta tylko przez jednego Archonta.

Kiedy dwóch Archontów odkrywa Kryptę, tylko jeden może pozyskać z niej wiedzę. Tylko jeden może o krok zbliżyć się do tajemnicy Tygla…

OPIS

KeyForge to gra karciana dla dwóch osób, w której gracze wcielają się w Archontów i rywalizują ze sobą, korzystając ze specjalnych talii kart.

Talia Archonta reprezentuje jego zasoby i popleczników, którzy pomagają mu zdobyć Æmber i wykuć klucze. Pierwszy gracz, który zgromadzi trzy klucze, otwiera nimi legendarną Kryptę i wygrywa.

Cechą charakterystyczną gry *KeyForge* jest to, że nie ma w niej dwóch identycznych talii. To nie jest kolekcjonerska gra karciana. Nie możesz ułożyć sobie własnej talii – każda musi pozostać bez zmian, każda jest jedyna w swoim rodzaju!

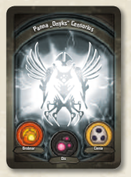
To streszczenie zasad ma umożliwić nowym graczom jak najszybsze rozpoczęcie gry. Najłatwiej nauczyć się reguł, po prostu grając! Przygotujcie grę zgodnie z opisem po prawej, a następnie przeczytajcie resztę streszczenia zasad i rozpocznijcie swoją pierwszą partię.

PRZYGOTOWANIE

Jeden z graczy będzie grać talią „Panny «Onyks» Censorius" a drugi talią „Najwyższego Argusa Świetlistego". W odróżnieniu od innych talii *KeyForge*, talie te zostały zaprojektowane, by nauczyć podstaw rozgrywki.

Każda talia ma przypisanego Archonta i kartę tożsamości z jego imieniem (poniżej). Wszystkie karty w talii Archonta również są oznaczone jego imieniem.

Każdy z graczy kładzie swoją kartę tożsamości na stole przed sobą, tasuje talię, a potem kładzie ją obok. Trzy żetony kluczy należy umieścić obok talii graczy (niewykutą stroną do góry).



karta tożsamości

talia

żetony niewykutych kluczy

Żetony obrażeń, żetony Æmberu i karty stanów należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. To pula ogólna.

żeton Æmberu

żeton obrażeń

karty stanów

Należy wylosować (np. rzucając monetą), kto będzie pierwszym graczem. **Pierwszy z graczy dobiera 7 kart, a drugi 6.**

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

WYGRANA

Celem gry jest wykucie trzech kluczy przedstawionych za pomocą żetonów kluczy.

Każdy gracz zaczyna grę z trzema żetonami niewykutych kluczy. Gdy klucz zostaje wykuty, żeton klucza jest odwracany na wykutą stronę.

niewykuty

wykuty

Jeśli na początku swojej tury gracz ma sześć żetonów Æmberu, **musi** je wydać, by wykuć jeden klucz. Pierwsza osoba, która wykuje wszystkie trzy klucze, wygrywa grę.

ROZGRYWKA

Podczas gry w *KeyForge* gracze na zmianę wykonują swoje tury, aż jeden z nich wykuje trzy klucze i tym samym zwycięży. Gracz, którego tura właśnie przypada, to **aktywny gracz**. W swojej turze aktywny gracz wykonuje w podanej kolejności 5 kroków, które opisano poniżej.

KROK PIERWSZY: WYKUCIE KLUCZA

Koszt wykucia klucza to 6 sztuk Æmberu. Jeśli podczas tego kroku aktywny gracz ma 6 (albo więcej) sztuk Æmberu w swojej puli (na karcie tożsamości), **musi** wydać 6 sztuk Æmberu, aby wykuć klucz. Aktywny gracz odkłada wydany Æmber do puli ogólnej i odwraca jeden z żetonów niewykutego klucza wykutą stroną do góry.

Gracz może w tym kroku wykuć tylko jeden klucz na turę. Jeżeli aktywny gracz nie ma dość Æmberu, by wykuć klucz, w tym kroku nic się nie dzieje.

KROK DRUGI: WYBÓR DOMU

Każda talia składa się z kart należących do 3 różnych domów, których symbole przedstawiono na karcie tożsamości. Podczas tego kroku aktywny gracz wybiera jeden z trzech domów i aktywuje go. Wybrany dom staje się **aktywnym domem** na resztę tej tury. Aktywny gracz może zagrywać i używać jedynie kart z aktywnego domu podczas swojej tury, należy więc wybierać rozważnie!

symbole trzech domów na karcie tożsamości

KROK TRZECI: ZAGRYWANIE, UŻYWANIE I ODRZUCANIE KART Z WYBRANEGO DOMU

Ten krok to główna część rozgrywki.

Podczas tego kroku aktywny gracz może **zagrać**, **użyć** i **odrzucić** z ręki dowolną liczbę kart należących do aktywnego domu (wybranego w kroku drugim). Karty spełniające warunki mogą być zagrywane, odrzucane i używane w dowolnej kolejności.

Zasady dotyczące zagrywania, używania i odrzucania kart opisano po drugiej stronie tego arkusza.

Zasada pierwszej tury: gdy pierwszy gracz wykonuje swoją pierwszą turę, może zagrać z ręki albo odrzucić z ręki **tylko jedną kartę** z aktywnego domu.

KROK CZWARTY: PRZYGOTOWANE KART

Podczas tego kroku aktywny gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty.

Każda karta w grze znajduje się w jednym z dwóch stanów: jest przygotowana albo wyczerpana. Aby karta mogła zostać użyta, musi być przygotowana. Użycie karty zazwyczaj wymaga jej wyczerpania. W kroku przygotowania kart aktywny gracz przygotowuje karty na swoją następną turę.

przygotowana

wyczerpana

KROK PIĄTY: DOBRANIE KART

Podczas tego kroku aktywny gracz dobiera karty z wierzchu swojej talii, aż będzie miał sześć kart na ręce. Jeżeli aktywny gracz ma już w ręku sześć lub więcej kart, nie dobiera więcej w tym kroku.
Jeśli gracz musi dobrać karty i nie może tego zrobić, ponieważ nie ma kart w talii, tasuje swój stos odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię, z której kontynuuje dobieranie.

Gdy gracz kończy turę i ma w puli wystarczająco dużo Æmberu, aby w swojej następnej turze wykuć klucz, informuje o tym na głos, aby przeciwnik był tego świadomy.

Po tym kroku tura aktywnego gracza się kończy. Druga osoba zostaje aktywnym graczem i wykonuje swoją turę, rozpoczynając od kroku pierwszego.

SKRÓT ZASAD

Poniżej przedstawiono kolejność działań w turze i symbole występujące na kartach.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE

1. Wykucie klucza.
2. Wybór domu.
3. Zagrywanie, używanie i odrzucanie kart wybranego domu.
4. Przygotowanie kart.
5. Dobranie kart.

SYMBOLE

Æmber

Obrażenia

POZOSTAŁE ELEMENTY: KARTA ŁAŃCUCHÓW

Elementy przedstawione po prawej nie są używane podczas nauki gry. W rozgrywkach unikalnymi taliami *KeyForge* **łańcuchy** mogą służyć jako mechanizm wyrównujący szanse albo być kosztem niektórych umiejętności kart. Pełne zasady dotyczące łańcuchów opisano w instrukcji dostępnej w sieci pod adresem **KeyForgeGame.com**.

karta łańcuchów

żeton łańcuchów

ZAGRYWANIE KART

W trzecim kroku swojej tury aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę kart z aktywnego domu.

DODATKOWY ÆMBER

Na wielu kartach pod symbolem domu widoczny jest dodatkowy Æmber. Gdy zagrywana jest karta z dodatkowym Æmberem, **w pierwszej kolejności** aktywny gracz otrzymuje wskazaną liczbę Æmberów. Gdy gracz otrzymuje Æmber (z jakiegokolwiek powodu), dodaje go do swojej puli Æmberu (na karcie tożsamości).

Liczba symboli wyznacza, ile Æmberu gracz otrzyma za zagranie karty. Ta karta zapewnia 1 Æmber.

UMIEJĘTNOŚĆ „ZAGRANIE"

Na niektórych kartach znajdują się umiejętności, których opis zaczyna się od pogrubionego słowa „**Zagranie:**". Takie umiejętności są rozpatrywane po otrzymaniu dodatkowego Æmberu (jeśli jakiś był) i wchodzą w życie natychmiast po wejściu karty do gry.

KARTY WCHODZĄ DO GRY WYCZERPANE

Stworzenia i artefakty wchodzą do gry wyczerpane. Oznacza to, że normalnie gracz nie może użyć karty w turze, w której została zagrana.

RODZAJE KART

W grze istnieją cztery rodzaje kart: karty akcji, artefakty, stworzenia i ulepszenia. Reguły zagrywania każdego rodzaju kart różnią się od siebie.

karta akcji *artefakt* *stworzenie* *ulepszenie*

Karty akcji. Kiedy zagrana zostaje karta akcji, aktywny gracz rozpatruje umiejętność „**Zagranie:**" z karty, a następnie odkłada ją na stos odrzuconych.

Artefakty. Kiedy zagrany zostaje artefakt, aktywny gracz umieszcza go w obszarze gry za swoim szykiem (zob. **Stworzenia**). Artefakt wchodzi do gry wyczerpany i pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie.

Ulepszenia. Gdy ulepszenie wchodzi do gry, kontrolujący je gracz musi wybrać stworzenie, do którego ulepszenie zostanie przyłączone. Ulepszenie pozostaje w grze i modyfikuje kartę, do której jest przyłączone.

Jeśli karta, do której przyłączone jest ulepszenie, opuszcza grę, ulepszenie jest odrzucane.

Ulepszenie „Chroń słabych" jest przyłączone do karty „Czempion Anafiel".

Stworzenia. Stworzenia wchodzą do gry wyczerpane i gracz układa je w przednim rzędzie na swoim obszarze gry. Ten rząd nazywa się **szykiem**. Gdy jakieś stworzenie wchodzi do gry, trzeba je umieścić na flance – na lewym albo prawym krańcu szyku kontrolującego je gracza. Stworzenie pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie.

Kiedy zagrywane jest stworzenie „Zła Grosia", karta zostaje umieszczona na flance szyku.

Gdy stworzenie opuszcza grę, należy zsunąć szyk, aby zamknąć lukę.

Kiedy „Terror" opuszcza grę, szyk jest zsuwany do środka.

ODRZUCANIE KART

Aktywny gracz podczas trzeciego kroku swojej tury może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart z aktywnego domu. Dzięki temu gracz może pozbyć się kart, których nie chce zagrywać, robiąc tym samym miejsce dla nowych kart, które dobierze na koniec tury.

STOS ODRZUCONYCH

Gdy jakaś karta zostaje odrzucona (albo zniszczona), jest umieszczana na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela. Karty w stosie kart odrzuconych są odkryte.

UŻYWANIE KART

Podczas trzeciego kroku swojej tury gracz może użyć dowolnej liczby kart z aktywnego domu, które ma w grze.

Stworzenie może być użyte do zbierania, walki albo aktywowania swojej umiejętności akcji. Artefakt lub ulepszenie mogą być normalnie użyte tylko do aktywowania swojej umiejętności akcji.

ZBIERANIE

Zbierać może dowolne przygotowane stworzenie z aktywnego domu.

Gdy stworzenie jest użyte do zbierania, należy je wyczerpać. Następnie kontrolujący je gracz otrzymuje 1 Æmber z puli ogólnej i rozpatruje wszystkie umiejętności „**Zbieranie:**" posiadane przez to stworzenie.

AKTYWOWANIE UMIEJĘTNOŚCI AKCJI

Umiejętność „**Akcja:**" może być aktywowana przez dowolną przygotowaną kartę z aktywnego domu, o ile karta posiada taką umiejętność. Aby użyć umiejętności „**Akcja:**" karty, należy wyczerpać tę kartę i rozpatrzyć opisany efekt.

Jeżeli karta jest już wyczerpana, nie można aktywować jej umiejętności „**Akcja:**".

UMIEJĘTNOŚCI KART

Aby rozpatrzyć umiejętność karty, gracz wykonuje polecenia opisane na karcie. Umiejętności należy rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Na wielu kartach z talii startowych dodano dodatkowe opisy, które ułatwią nowym graczom zrozumienie i naukę najważniejszych pojęć w grze.

Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

WALKA

Walczyć może dowolne przygotowane stworzenie z aktywnego domu.

Gdy stworzenie jest używane do walki, należy je wyczerpać. Następnie kontrolujący je gracz wybiera jako cel ataku jedno stworzenie kontrolowane przez przeciwnika. Stworzenie nie może walczyć, jeśli przeciwnik nie ma żadnego stworzenia, które można wybrać za cel ataku.

Każde z walczących stworzeń zadaje drugiemu liczbę obrażeń równą swojej sile (wartość na lewo od nazwy karty). Obrażenia w walce są zadawane równocześnie.

Po rozstrzygnięciu walki, jeśli atakujące stworzenie przeżyło, rozpatruje wszystkie swoje umiejętności „**Walka:**".

Obrażenia

Kiedy stworzeniu są zadawane obrażenia, należy na nim położyć tyle żetonów obrażeń, ile otrzymało obrażeń. Jeśli łączna liczba obrażeń na stworzeniu jest równa lub większa od jego siły, stworzenie zostaje zniszczone i trafia na stos kart odrzuconych właściciela. Jeśli ma pancerz (wartość po prawej stronie tytułu karty), powstrzymuje on w każdej turze tyle zadawanych obrażeń, ile wynosi jego wartość. Symbol „~" oznacza, że stworzenie nie ma pancerza.

siła *pancerz*

Przykład: *Tomek aktywował w tej turze dom Sanctum i zadecydował, że użyje do walki Rycerza grabieżcy (siła 4). Wyczerpuje Rycerza grabieżcę i wybiera jedno ze stworzeń przeciwnika, Toksyna (siła 3). Rycerz grabieżca zadaje Toksynowi 4 obrażenia, a Toksyn próbuje zadać mu 3 obrażenia, ale 2 z nich zostają powstrzymywane przez pancerz Rycerza grabieżcy. Zadane obrażenia są jednocześnie umieszczane na obu stworzeniach. Siła Toksyna wynosi zaledwie 3, a stworzenie ma na sobie teraz 4 obrażenia, zostaje więc zniszczone i umieszczone na stosie kart odrzuconych swojego właściciela. Rycerz grabieżca pozostaje w grze z 1 obrażeniem.*

CO DALEJ?

Po przeczytaniu tego streszczenia zasad znacie już podstawy rozgrywki. Spróbujcie rozegrać pierwszą partię, korzystając z talii startowych. Po ukończeniu tej gry warto zapoznać się z instrukcją dostępną pod adresem **KeyForgeGame.com** – znajdziecie tam odpowiedzi na wszystkie pytania, które mogą się pojawić podczas gry. Niektóre karty z unikalnych talii Archontów mogą wymagać sprawdzenia szczegółowych zasad w instrukcji. Instrukcja zwiera także fabularne wprowadzenie do świata *KeyForge* oraz opisy poszczególnych domów.

GRA UNIKALNYMI TALIAMI

Rozegranie partii taliami „Panna «Onyks» Censorius" i „Najwyższy Argus Świetlisty" to dopiero początek waszej przygody. *KeyForge* to Gra Unikalnych Talii (GUT), w której każda talia jest inna. Zestaw startowy *KeyForge* zawiera dwie unikalne talie Archontów.

Każda z tych talii jest unikatowa w skali światowej i gotowa do gry zaraz po rozpakowaniu. Można nimi grać przeciw sobie, przeciw taliom startowym lub przeciw taliom znajomych. Nie istnieją dwie identyczne talie, każda jest inna!

dwie unikalne talie „Zewu Archontów"

Dodatkowe talie Archontów sprzedawane są osobno, a każda kolejna talia dodaje nowe możliwości do twojej kolekcji. W puli kart *KeyForge* znajduje się ponad 350 różnych kart. Każda talia pozwoli ci odkryć nową, unikalną mieszankę kart, taktyk i możliwości strategicznych.

opakowanie zbiorcze „Zewu Archontów"

Jeśli szukasz większych wyzwań, organizowane są turnieje i mistrzostwa w grze w *KeyForge*, które zatwierdza i wspiera Fantasy Flight Games Organized Play. Znajdź nas w sieci pod adresem: **KeyForgeGame.com**.

TWÓRCY

Projekt gry: Richard Garfield

Opracowanie i rozwój gry: Brad Andres, Skaff Elias oraz Nate French i Daniel Schaefer

Producent: Erik Dahlman

Autor opowiadań: Daniel Lovat Clark

Korekta: Adam Baker i Kevin Tomczyk

Menedżerka ds. gier karcianych: Mercedes Opheim

Menedżerka ds. fabuły: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Christopher Hosch oraz Monica Helland, Michael Silsby i Neal W. Rasmussen

Koordynator ds. projektu graficznego: Joseph D. Olson

Kierownik ds. projektu graficznego: Brian Schomburg

Grafiki koncepcyjne i okładka: David Kegg

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen i Taylor Ingvarsson oraz Crystal Chang

Zarządzająca dyrektor artystyczna: Melissa Shetler

Implementacja technologii: Lukas Adrian Buechs oraz Evan Hall

Koordynator ds. jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Wykonawczy projektant gry: Corey Konieczka

Wydawca: Andrew Navaro

Tłumaczenie instrukcji: Maciej Nowak-Kreyer

Tłumaczenie kart: Artur Cnotalski

Redakcja: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla Koni Garfield za niezliczone godziny testowania rozgrywki, wsparcia i poddawania dobrych pomysłów.

TESTERZY

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensend, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb „Bulldog" Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy „Niffle" Zwirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Jon Zierden, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzsinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew „Ratt" Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglė Pučetaitė, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, WiL Springer oraz William Morton

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta testerów.

www.FantasyFlightGames.com

© 2018 Fantasy Flight Games. Keyforge, Fantasy Flight Supply i logo Unique Game są znakami handlowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są znakami zastrzeżonymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Wygląd komponentów może różnić się od zaprezentowanych na zdjęciach. Wyprodukowano w Niemczech. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. TEN PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 13 LAT LUB MŁODSZE.

DOWÓD ZAKUPU
KeyForge: Zew Archontów – zestaw startowy
KF01
8-413331-0598-3

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl