

KEYFORGE®

WINDE DES WANDELS

SPIELANLEITUNG

ERSTE VORLÄUFIGE VERSION
IN DEUTSCHER SPRACHE FÜR
WINDE DES WANDELS

AUGUST 2023

Änderungen und Aktualisierungen sind
in Lila hervorgehoben.



© 2023 Ghost Galaxy, Inc. KeyForge ist ein eingetragenes
Markenzeichen von Ghost Galaxy, Inc. Alle Rechte vorbehalten
2023. Ghost Galaxy und sein Logo sind Markenzeichen von
Ghost Galaxy, Inc. Alle Rechte vorbehalten 2023.

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN IM SCHMELZTIEGEL.....	3
GRUNDLEGENDE KONZEPTE.....	4
AUFBAU.....	5
ZUGÜBERSICHT.....	6
KARTEN SPIELEN.....	8
KETTEN.....	12
GLOSSAR.....	14
ERRATA.....	21
ÜBER DIE URSPRÜNGE VON KEYFORGE.....	22
CREDITS.....	23



WILLKOMMEN IM SCHMELZTIEGEL ...

Du bist ein Archont. Einige verehren dich als Gott, andere bewundern dich für deine Weisheit. Geboren – vielleicht auch erschaffen – wurdest du im Schmelztiegel, einer Welt, in der das Unmögliche möglich ist.

Der Schmelztiegel ist uralt und doch ewig jung, ein künstlicher Planet im Zentrum des Universums. Unablässig arbeiten die rätselhaften und tückischen Architekten an den zahlreichen Ebenen des Schmelztiegels. Um an genügend Rohstoffe zu gelangen, haben sie viele Welten geplündert und daraus einen neuen Planeten geformt, der seinen Bewohnern gleichermaßen vertraut und fremdartig erscheint.

Egal ob es sich um einzelne Exemplare oder ganze Spezies handelt, jedes Wesen, das in den Schmelztiegel gebracht wird, gelangt in ein bizarres Wunderland, aus dem es keinen offensichtlichen Ausweg gibt. Manche blühen auf, errichten neue Zivilisationen und entwickeln Technologien, die auf einer mysteriösen, übernatürlichen Substanz namens Æmber beruhen. Einige lassen ihr altes Leben hinter sich und passen sich den Gepflogenheiten und Bräuchen der heimischen Völker ihrer neuen Welt an. Andere degenerieren körperlich und geistig bis zur Unkenntlichkeit und verschmelzen schließlich ihr Fleisch mit dem Æmber.

Als Archont hast du auf deinen Reisen durch den Schmelztiegel zahlreiche Jünger um dich geschart, die deine zeitlose Weisheit und deine Fähigkeit zur Kommunikation mit allen Lebewesen bewundern.

Mit ihrer Hilfe suchst du nach Schatzkammern, geheimen Orten, die von den mysteriösen Architekten im ganzen Schmelztiegel versteckt wurden. Für jede Schatzkammer werden Schlüssel benötigt, die aus Æmber geschmiedet sind. Einmal geöffnet, kann der Inhalt einer Schatzkammer – die Macht und das Wissen der Architekten – nur von einem einzigen Archonten absorbiert werden.

Wird eine Schatzkammer von mehreren Archonten entdeckt, kann nur einer von ihnen ihr Wissen in sich aufnehmen und so dem Geheimnis des Schmelztiegels einen Schritt näher kommen ...

SPIELBESCHREIBUNG

KeyForge ist ein Kartenspiel für 2 Spieler, die in die Rollen von Archonten schlüpfen und sich mit deren Decks ein Duell liefern.

Jedes Deck stellt ein Team dar, das sich auf die Suche nach Æmber begibt, um Schlüssel daraus zu schmieden. Wer als Erster drei Schlüssel erschaffen hat, öffnet die Schatzkammer und gewinnt das Spiel.

Das Besondere an KeyForge ist, dass es keine 2 identischen Decks gibt. Es ist kein Sammelkartenspiel – ihr baut eure Decks nicht selbst. Jedes Deck ist komplett und unveränderlich. Jedes Deck ist weltweit einmalig!



GRUNDLEGENDE KONZEPTE

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Konzepte des Spiels beschrieben, welche die Spieler beim Spielen im Hinterkopf haben sollten.

DIE GOLDENE REGEL

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zu den Regeln steht, hat der Text der Karte stets Vorrang.

ZIEL DES SPIELS

Während des Spiels verwenden die Spieler ihre Karten, um Ämber zu sammeln. Mit Ämber schmieden die Spieler Schlüssel. Sobald ein Spieler seinen 3. Schlüssel geschmiedet hat, endet das Spiel sofort und er hat gewonnen.

SPIELBEREIT UND ERSCHÖPFT

Karten im Spiel können 1 von 2 Zuständen haben.

Spielbereite Karten sind aufrecht orientiert, sodass ihr Text von links nach rechts lesbar ist. Eine spielbereite Karte kann im Zug eines Spielers verwendet werden, wodurch sie erschöpft wird.

Erschöpfte Karten sind um 90 Grad gedreht und zur Seite orientiert. Eine erschöpfte Karte kann nicht verwendet werden, bis sie durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit wieder spielbereit gemacht worden ist.

Alle Kreaturen und Artefakte kommen erschöpft ins Spiel.

KEINE MARKER MEHR ÜBRIG

Die Anzahl der Schadens-, Ämber- und Statusmarker, die gleichzeitig im Spielbereich sein können, ist nicht begrenzt. Falls die mitgelieferten Marker knapp werden sollten, dürfen andere Marker, Zähler oder Münzen verwendet werden, um den aktuellen Spielstatus festzuhalten.



Spielbereit



Erschöpft



AUFBAU

Beim Spielaufbau werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

1. Legt alle Æmbermarker, Schadensmarker und Statusmarker für beide Spieler griffbereit in eine gemeinsame Reserve.
2. Jeder Spieler legt seine Avatarkarte links oder rechts neben seinen Spielbereich.
3. Jeder Spieler legt 3 Schlüsselmarker (von jeder Farbe einen) mit der ungeschmiedeten Seite nach oben neben seine Avatarkarte.
4. Bestimmt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip. Dieser Spieler ist bei Spielbeginn mit seinem Zug zuerst an der Reihe. (Falls die Spieler mit den gleichen Decks mehrere Spiele hintereinander spielen, entscheidet ab dem 2. Spiel der Spieler, dessen Deck im Spiel zuvor besiegt worden ist, wer der Startspieler ist.)
5. Jeder Spieler mischt sein Deck und bietet es seinem Gegner zum erneuten Mischen und/oder Abheben an.

6. Der Startspieler zieht 7 Karten auf seine Starthand, während der andere Spieler 6 Karten auf seine Starthand zieht.
7. Beginnend mit dem Startspieler hat jeder Spieler 1 Mal die Gelegenheit, einen Mulligan zu nehmen, indem er alle Karten in sein Deck zurückmischt und eine neue Starthand zieht, die aus 1 Karte weniger besteht.

Jetzt kann das Spiel beginnen.



Allgemeine Reserve

↑

Spielbereich des Gegners

VORSCHLAG FÜR DEN SPIELBEREICH (WÄHREND DES SPIELS)



1 Skullback Crab



Liberty of Weirwater



5 Bumpy



3 Shock Herder



3 Specialist Grenade

Schlachtreihe



Might Club



Transcendent Platform

Artefakte



2 Skirmisher



Liberty of Weirwater



Deck



Ablagestapel



Æmber-Vorrat



Geschmiedeter Schlüssel



Ungeschmiedete Schlüssel



Archiv

ZUGÜBERSICHT

Das Spiel wird über eine Reihe von Zügen gespielt. Die Spieler wechseln sich dabei so lange ab, bis 1 Spieler gewonnen hat.

Jeder Zug besteht aus 5 Schritten:

1. Schlüssel schmieden
2. Fraktion wählen
3. Karten der gewählten Fraktion spielen, ablegen oder verwenden
4. Karten spielbereit machen
5. Karten ziehen

Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird aktiver Spieler genannt. Der aktive Spieler ist der einzige Spieler, der Aktionen durchführen kann oder Entscheidungen trifft; der Spieler, der nicht am Zug ist, trifft keine Entscheidungen.

Jeder Schritt wird in den folgenden Abschnitten genauer erklärt.

SCHRITT 1: SCHLÜSSEL SCHMIEDEN

Falls der aktive Spieler in diesem Schritt genug Æmber hat, um einen Schlüssel zu schmieden, muss er dies tun. Um einen Schlüssel zu schmieden, gibt der aktive Spieler Æmber aus seinem Æmber-Vorrat auf seiner Avatarkarte aus und legt es in die gemeinsame Reserve zurück. Dann dreht er 1 seiner Schlüsselmarker auf seine geschmiedete Seite, um anzuzeigen, dass der Schlüssel geschmiedet worden ist.

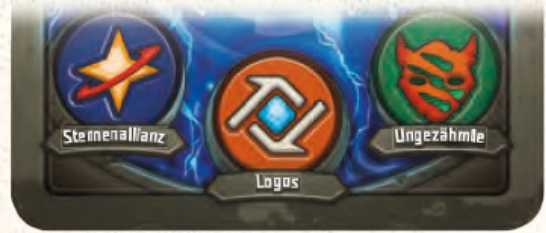
- Die Standardkosten, um einen Schlüssel zu schmieden, sind 6 Æmber. Kartenfähigkeiten können diese Zahl erhöhen oder senken.
- Pro Zug kann in diesem Schritt maximal 1 Schlüssel geschmiedet werden, auch wenn der aktive Spieler genug Æmber hat, um mehrere Schlüssel zu schmieden.
- Einige Karten haben Effekte, die es erlauben, Æmber auf diesen Karten beim Schmieden von Schlüsseln auszugeben. Falls der aktive Spieler in Schritt 1 genug Æmber in seinem Æmber-Vorrat und auf Karten unter seiner Kontrolle mit diesem Effekt hat, um einen Schlüssel zu schmieden, muss er dies tun.



SCHRITT 2: FRAKTION WÄHLEN

Jedes KeyForge-Deck ist aus 3 Fraktionen zusammengesetzt, die auf der Avatarkarte abgebildet sind. In diesem Schritt wählt der aktive Spieler 1 dieser 3 Fraktionen auf seiner Avatarkarte und aktiviert sie. Dadurch wird die gewählte Fraktion für den Rest des Zuges zur aktiven Fraktion. Die aktive Fraktion legt fest, welche Karten der aktive Spieler in diesem Zug spielen, von seiner Hand ablegen und verwenden kann.

- Nachdem der aktive Spieler eine Fraktion gewählt hat, hat er die Möglichkeit, alle Karten aus seinem Archiv zu nehmen und sie seiner Hand hinzuzufügen. (Siehe „Archiv“ im Glossar.)
- Falls ein Spieler eine Karte kontrolliert, die nicht zu 1 der 3 Fraktionen auf seiner Avatarkarte gehört, darf er (falls er möchte) in diesem Schritt anstatt 1 der 3 Fraktionen in seinem Deck auch jene Fraktion wählen und aktivieren.
- Ein Spieler kann eine Fraktion nicht wählen und aktivieren, es sei denn, sie befindet sich auf seiner Avatarkarte oder er kontrolliert eine Karte, die zu dieser Fraktion gehört. Falls ein Karteneffekt einen Spieler dazu anweist, eine Fraktion zu wählen, die nicht zu den oben aufgeführten Kategorien gehört, wird der Karteneffekt ignoriert (siehe Glossareintrag „Kann nicht vs. muss/darf, Kann nicht vs. ‚Erlauben‘-Effekt“).



Die Avatarkarte zeigt, aus welchen 3 Fraktionen das Deck besteht.

SCHRITT 3: KARTEN DER GEWÄHLTEN FRAKTION SPIELEN, ABLEGEN UND VERWENDEN

Der aktive Spieler darf in diesem Schritt beliebig viele Karten der aktiven Fraktion spielen und von der Hand ablegen und er darf beliebig viele Karten der aktiven Fraktion verwenden, die er im Spiel kontrolliert. Infrage kommende Karten dürfen in beliebiger Reihenfolge gespielt, verwendet und/oder abgelegt werden.



Eine „Brobnar“-Karte

Die Fraktion einer Karte wird durch das Symbol in der linken oberen Ecke festgelegt. Falls die aktive Fraktion mit dem Symbol der Karte übereinstimmt, kommt die Karte infrage, gespielt, verwendet oder abgelegt zu werden.

Die Regeln, wie Karten gespielt, abgelegt und verwendet werden, werden später beschrieben.

- Regel für den ersten Zug: Im ersten Zug des Startspielers kann dieser nicht mehr als 1 Karte von seiner Hand spielen oder ablegen. Karteneffekte können diese Regel verändern.
- Der aktive Spieler darf keine Karten spielen, verwenden oder ablegen, die nicht von der aktiven Fraktion sind, es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt etwas anderes.

SCHRITT 4: KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

Der aktive Spieler macht alle seine erschöpften Karten spielbereit.

SCHRITT 5: KARTEN ZIEHEN

Der aktive Spieler zieht in diesem Schritt von seinem Deck bis auf 6 Handkarten auf. Nachdem ein Spieler diesen Schritt abgeschlossen hat, endet sein Zug.

- Falls der aktive Spieler mehr als 6 Karten auf seiner Hand hat, legt er nicht auf 6 Handkarten ab.
- Falls ein Spieler (in diesem Schritt oder in einem beliebigen anderen) Karten ziehen muss und dies nicht kann, weil sein Deck leer ist, mischt der Spieler seinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und zieht dann weiter.
- Falls der aktive Spieler genügend Æmber zum Schmieden eines Schlüssels in seinem Vorrat hat, sobald der Zug des Spielers endet, ruft er „Check!“, damit der Gegner weiß, dass der aktive Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges einen Schlüssel schmieden kann.

FRAKTIONEN



Brobnar



Dis



Ekwidon



Geistoid



Logos



Mars



Sanctum



Saurianer



Schatten



Sternenallianz



Unergründliche



Ungezähmte

KARTEN SPIELEN

Dem aktiven Spieler ist es in Schritt 3 seines Zuges erlaubt, eine beliebige Anzahl Karten zu spielen, die zur aktiven Fraktion gehören.

BONUSSYMBOLE

Viele Karten haben ein oder mehrere **Bonussymbole** in der oberen linken Ecke, unterhalb des Symbols der Fraktion. Nachdem eine Karte mit einem Bonussymbol gespielt wird, musst du als Erstes alle Bonussymbole auf dieser Karte von oben nach unten abhandeln. Das Abhandeln jedes Bonussymbols ist **obligatorisch**.

Es gibt fünf Arten von Bonussymbolen:

☀ **Æmber:** Du erhältst 1 ☀ aus der allgemeinen Reserve und fügst es zu deinem Æmber-Vorrat hinzu.

👁 **Erbeuten:** Eine deiner Kreaturen im Spiel erbeutet 1 ☀ aus dem Æmber-Vorrat deines Gegners. Erbeutetes Æmber wird auf deine Kreaturen gelegt und kann von keinem der Spieler ausgegeben werden. Sobald eine Kreatur das Spiel verlässt, wird jegliches Æmber, das auf dieser Kreatur liegt, in den Æmber-Vorrat des Gegners zurückgeschickt.

♣ **Schaden:** Füge 1 ♣ (Schaden) einer beliebigen Kreatur im Spiel zu.

🃏 **Ziehen:** Ziehe die oberste Karte deines Decks.

🗑 **Ablegen:** Wähle 1 Karte aus deiner Hand und lege sie ab. Die Karte, die du wählst, darf zu einer beliebigen Fraktion gehören.



„SPIELEN“-FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben eine fett gedruckte „Spielen“-Fähigkeit. Diese wird abgehandelt, nachdem man die Bonussymbole der Karte (falls vorhanden) abgehandelt hat, nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist.

KARTENARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten im Spiel: Aktionskarten, Artefakte, Kreaturen und Aufwertungen. Die Regeln für das Spielen einer Karte hängen von ihrer Art ab.

AKTIONSKARTEN

Sobald eine Aktionskarte gespielt wird, handelt der aktive Spieler die „**Spielen:**“-Fähigkeit der Karte ab und legt sie, nachdem er von der Fähigkeit so viel wie möglich abgehandelt hat, auf seinen Ablagestapel.



ARTEFAKTE

Artefakte kommen erschöpft ins Spiel und werden in eine Reihe hinter die Schlachtreihe des Spielers gelegt, was auf der nächsten Seite genauer erklärt wird. Artefakte bleiben für die kommenden Züge im Spiel.



KREATUREN

Kreaturen kommen erschöpft ins Spiel und werden in die vor-erste Reihe (die sogenannte Schlachtreihe) in den Spielbereich des aktiven Spielers gelegt. Kreaturen bleiben für die kommenden Züge im Spiel. Sie haben einen Stärke- und einen Rüstungswert. Beide Werte werden verwendet, um Kämpfe abzuhandeln, die später erklärt werden.



Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, muss sie an eine Flanke gelegt werden – also an das linke oder rechte Ende der Schlachtreihe ihres kontrollierenden Spielers. Immer wenn eine Kreatur das Spiel verlässt, wird die Lücke in der Schlachtreihe geschlossen, indem die Karten nach innen geschoben werden.



Die Schlachtreihe



Kreaturen kommen an einer Flanke der Schlachtreihe ins Spiel.



Falls eine Kreatur das Spiel verlässt, wird die Lücke in der Schlachtreihe geschlossen.

AUFWERTUNGEN

Aufwertungen kommen an eine Kreatur angelegt ins Spiel (d. h. sie werden leicht überlappend unter eine Kreatur geschoben), die der Spieler, der die Aufwertung kontrolliert, gewählt hat. Aufwertungen bleiben für die kommenden Züge im Spiel und modifizieren die Karten, an die sie angelegt sind.

- Falls eine Karte mit einer angelegten Aufwertung das Spiel verlässt, wird die Aufwertung abgelegt.
- Falls eine Aufwertung nicht an eine Karte im Spiel angelegt werden kann, kann die Aufwertung nicht ins Spiel kommen.



Die Aufwertung „Schutz der Schwachen“ ist an die Kreatur „Quixo der „Abenteurer““ angelegt.

KARTEN ABLEGEN

Der aktive Spieler kann in Schritt 3 seines Zuges beliebig viele Karten der aktiven Fraktion von seiner Hand ablegen. Karten werden zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Schritt eine nach der anderen abgelegt. Auf diese Weise wird der Spieler unerwünschte Karten los und schafft Platz für neue Karten, die er am Ende des Zuges nachziehen kann.

KARTEN VERWENDEN

Der aktive Spieler kann in Schritt 3 seines Zuges beliebig viele Karten der aktiven Fraktion, die er im Spiel hat, verwenden. Abhängig von der Kartenart hat der aktive Spieler verschiedene Möglichkeiten, wie er eine Karte verwenden kann.

AUFWERTUNGEN

Eine Aufwertung modifiziert die Kreatur, an die sie angelegt ist, und kann nicht unabhängig von dieser Kreatur verwendet werden.

ARTEFAKTE VERWENDEN

Es gibt 2 Arten von Fähigkeiten, die ein Spieler auf einem Artefakt verwenden kann: „**Aktion:**“- und „**Universell:**“-Fähigkeiten.

- Sobald ein Spieler ein Artefakt verwendet, erschöpft er die Karte und handelt dann seine Fähigkeit ab.
- Ein Spieler kann nur dann eine „**Aktion:**“-Fähigkeit verwenden, falls sie sich auf einer Karte befindet, die zur aktiven Fraktion gehört.
- Ein Spieler kann eine „**Universell:**“-Fähigkeit auch dann abhandeln, falls sie sich auf einer Karte befindet, die nicht zur aktiven Fraktion gehört.
- Manche Artefakte verlangen, dass sie als Teil der Kosten, um sie zu verwenden, **zerstört (oder geopfert)** werden müssen. Sobald ein Artefakt **zerstört (oder geopfert)** wird, wird es auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt. Der Spieler muss ein solches Artefakt noch immer erschöpfen, sobald er es verwendet.
- Artefakte können nicht zum Ernten oder zum Kampf verwendet werden.

KREATUREN VERWENDEN

Sobald ein Spieler eine Kreatur verwendet, muss er die Kreatur erschöpfen. Der Spieler hat nun die Möglichkeit mit der Kreatur zu ernten, zu kämpfen, ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auszulösen oder ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen. Jeder Karteneffekt, der eine Kreatur dazu bringt, zu kämpfen, zu ernten, ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auszulösen oder ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen, bewirkt, dass diese Kreatur verwendet wird.

ERNTE

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf ernten. Sobald eine Kreatur zum Ernten verwendet wird, wird sie erschöpft und der Spieler, der sie kontrolliert, erhält 1 **Æ**mbler in seinen **Æ**mbler-Vorrat. Dann werden gegebenenfalls alle „**Nach der Ernte:**“-Fähigkeiten der Kreatur abgehandelt.

KAMPF

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf kämpfen. Sobald eine Kreatur zum Kämpfen verwendet wird, wird sie erschöpft und der Spieler, der sie kontrolliert, wählt 1 infrage kommende Kreatur unter der Kontrolle des Gegners als Ziel des Angriffs. Jede kämpfende Kreatur fügt der anderen Schaden in Höhe ihrer Stärke (dem Wert links neben dem Kartentitel) zu. All jener Schaden wird gleichzeitig zugefügt. Nach dem Abhandeln des Kampfes werden gegebenenfalls alle „**Nach dem Kampf:**“-Fähigkeiten der Kreatur abgehandelt, die zum Kämpfen verwendet worden ist, falls sie den Kampf überlebt hat.

Eine Kreatur kann nicht kämpfen, falls es keine feindliche Kreatur gibt, die als Ziel des Angriffs gewählt werden könnte.

AKTION

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auslösen, sofern sie eine besitzt. Sobald eine Kreatur verwendet wird, um ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auszulösen, wird die Kreatur erschöpft und alle „**Aktion:**“-Fähigkeiten der Kreatur werden abgehandelt.

UNIVERSELL

Jede spielbereite Kreatur mit einer „**Universell:**“-Fähigkeit kann diese auslösen, auch wenn sie nicht zur aktiven Fraktion gehört. Sobald eine Kreatur verwendet wird, um ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen, wird die Kreatur erschöpft und alle „**Universell:**“-Fähigkeiten, welche die Kreatur hat, werden abgehandelt.

SCHADEN UND RÜSTUNG

Sobald einer Kreatur Schaden zugefügt wird, legt man entsprechend viele Schadensmarker auf die Kreatur. Hat eine Kreatur mindestens so viele Schadensmarker wie Stärke, wird sie zerstört und oben auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Hat eine Kreatur einen Rüstungswert (rechts neben dem Kartentitel), verhindert die Rüstung in jedem Zug entsprechend viel eingehenden Schaden. (Mehr dazu unter „Rüstung“ im Glossar.)

- Sobald eine Kreatur das Spiel verlässt, erhält der Gegner sämtliches **Æ**mbler, das auf der Kreatur liegt. (Siehe „Erbeuten“ im Glossar.)



BEISPIEL EINES KAMPFES

1.



Kai hat in diesem Zug die Fraktion Dis aktiviert, erschöpft „Das Grauen“, um damit zu kämpfen, und wählt den gegnerischen „Raubritter“ als Ziel des Angriffs.

2.



„Das Grauen“ hat eine Stärke von 5 und versucht „Raubritter“ 5 Schaden zuzufügen. „Raubritter“ hat eine Stärke von 4 und versucht „Das Grauen“ 4 Schaden zuzufügen.

3.



„Raubritter“ hat 2 Rüstung, sodass 2 Punkte des zugewiesenen Schadens verhindert werden. Auf „Raubritter“ werden 3 Schaden gelegt und auf „Das Grauen“ werden 4 Schaden gelegt.

Verhinderter Schaden wird nicht auf die Kreatur gelegt und wird stattdessen in die gemeinsame Reserve zurückgeschickt.

KARTENFÄHIGKEITEN

Sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt, trifft der aktive Spieler alle Entscheidungen, die mit dem Abhandeln einer Fähigkeit einher gehen.

Mehr zu den speziellen Begriffen, die in den Texten der Kartenfähigkeiten vorkommen, findet man im Glossar.

SO VIEL WIE MÖGLICH ABHANDELN

Beim Abhandeln einer Kartenfähigkeit wird so viel wie möglich von ihr abgehandelt und die Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können, werden ignoriert.

Beispiel: Aaron spielt die Karte Zorn (RdA 001) mit dem Text: „Spielen: Mache eine befreundete Kreatur spielbereit und lasse sie kämpfen.“ und wählt seinen befreundeten Schnüffeltator (RdA 358), um die Fähigkeit abzuhandeln. Allerdings ist der Schnüffeltator bereits spielbereit, sodass Aaron diesen Teil der Fähigkeit ignoriert und einfach seinen befreundeten Schnüffeltator zum Kämpfen verwendet.

KARTEN ÜBER ANDERE KARTENFÄHIGKEITEN VERWENDEN

Falls eine Kartenfähigkeit das Spielen oder Verwenden einer anderen Karte (oder das Kämpfen oder Ernten mit einer Karte) erlaubt, darf die gewählte Karte zu einer beliebigen Fraktion gehören, es sei denn, die Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

- Sobald eine Karte über eine Kartenfähigkeit verwendet wird, müssen alle anderen Bedingungen für das Verwenden der Karte (z. B. das Erschöpfen zum Ernten, Kämpfen oder Abhandeln ihrer „Aktion:“-Fähigkeit) trotzdem eingehalten werden. Andernfalls kann die Karte nicht verwendet werden.

- Man kann nur Karten verwenden, die man selbst kontrolliert, es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

DIE SECHSER-REGEL

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in denen eine Karte in einem Zug durch eine Kombination von Fähigkeiten wiederholt gespielt oder verwendet werden kann. Ein Spieler kann dieselbe Karte und/oder andere Kopien dieser Karte (nach Titel) nicht mehr als 6 Mal pro Zug spielen und/oder verwenden.

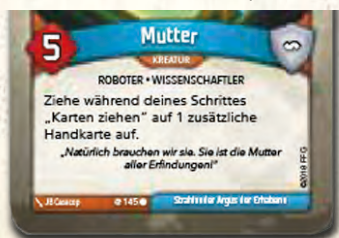
KONSTANTE FÄHIGKEITEN

Kartenfähigkeiten, die nicht durch ein fett gedrucktes Stichwort eingeleitet werden, sind konstante Fähigkeiten, die so lange aktiv bleiben, wie die Karte im Spiel ist und alle Bedingungen erfüllt, die bei der Fähigkeit angegeben sind.

- Konstante Fähigkeit bleiben auch im erschöpften Zustand einer Karte aktiv.

- Das Anwenden der Effekte einer konstanten Fähigkeit gilt nicht als Verwenden der Karte und führt daher nicht dazu, dass die Karte erschöpft wird.

Der Spieltext von „Mutter“ ist ein Beispiel für eine konstante Fähigkeit.



KETTEN

Ketten repräsentieren übernatürliche Fesseln, welche die Architekten manchen Archonten auferlegen, sei es, um ihre persönliche Entwicklung zu fördern oder um einen Verstoß gegen die Regeln oder Etikette des Schmelztiegels zu bestrafen. Im Laufe des Spiels können Kartenfähigkeiten bewirken, dass ein Spieler Ketten erhält. Sobald ein Spieler Ketten erhält, erhöht er seinen Kettenanzeiger um die Anzahl der erhaltenen Ketten.



Anzahl der Ketten

Kartenmodifikator

Immer wenn (auch während des Spielaufbaus) ein Spieler mit 1 oder mehreren Ketten zum Auffüllen seiner Hand 1 oder mehrere Karten nachziehen würde, zieht er, abhängig von seiner aktuellen Kettenstufe, auf weniger Handkarten auf und sprengt dann 1 Kette, indem er seinen Kettenanzeiger um 1 reduziert.

Je mehr Ketten ein Spieler hat, desto höher fällt die Strafe aus.

1–6 Ketten: Der Spieler zieht auf 1 Karte weniger auf.

7–12 Ketten: Der Spieler zieht auf 2 Karten weniger auf.

13–18 Ketten: Der Spieler zieht auf 3 Karten weniger auf.

19–24 Ketten: Der Spieler zieht auf 4 Karten weniger auf.

Beispiel: Vicki wurden 7 Ketten zugewiesen. Während des Spielaufbaus zieht Vicki 2 Karten weniger und sprengt 1 Kette. Die nächsten 6 Male zieht Vicki beim Auffüllen ihrer Hand auf 5 Karten auf und sprengt jeweils eine weitere Kette. Nachdem sie alle Ketten gesprengt hat, zieht Vicki wieder auf die normale Handkartenzahl auf.

KETTEN-HANDICAP (OPTIONAL)

Wenn zwei unterschiedlich starke Decks gegeneinander antreten, kann für das stärkere Deck ein Handicap in Form von Ketten festgesetzt werden. Diese Methode eignet sich eher dafür, um ein faires Spiel zwischen zwei bekannten Decks zu ermöglichen, und weniger, um ein potenziell unfaires Spiel zwischen zwei unbekannteren Decks zu verhindern. Bei neuen Decks und auf Turnieren kommt dieses Handicap nicht zum Einsatz.

EMPFEHLUNGEN FÜR DAS ZUWEISEN VON KETTEN

Wenn ihr das Gefühl habt, ein bestimmtes Deck ist stärker als das andere, könnt ihr es mit 4 Ketten beginnen lassen. Immer wenn es ab jetzt **zwei** Mal hintereinander gegen das andere Deck gewinnt, erhöht ihr die Anzahl seiner Ketten um 1. Verliert es **zwei** Mal hintereinander, könnt ihr es mit 1 Kette weniger starten lassen.

Je öfter ihr das Deck gegen andere Decks aus eurer Sammlung antreten lasst, desto genauer wird sich die Anzahl der Ketten einpendeln und je nach Paarung (abhängig von seiner Effektivität gegen bestimmte Decks) schwanken..

DECKS MIT KETTEN ERSTEIGERN

Wenn ihr euch gut mit euren Decks auskennt, könnt ihr die empfohlene Anzahl der Ketten auch ignorieren und stattdessen das Recht versteigern, um mit einem bestimmten Deck spielen zu dürfen. Gebote werden hierbei in Ketten abgegeben.

Beispiel: Teresa und Julia wollen mit den Decks „Mutter Mahospot“ und „Kanzler Fischer“ spielen. „Mutter Mahospot“ ist ein Deck, das beide Spielerinnen gut kennen, für relativ stark halten und gerne spielen. „Kanzler Fischer“ ist ein neueres Deck, an das sich die Spielerinnen erst noch gewöhnen müssen. Die oben genannten Richtlinien empfehlen, „Mutter Mahospot“ mit 4 Ketten starten zu lassen. Julia wirft einen Blick auf „Kanzler Fischer“, überlegt kurz und sagt: „Ich spiele ‚Mutter Mahospot‘ mit 5 Ketten.“ Teresa erhöht auf 6 Ketten. Julia bietet 7. Teresa beschließt, ihr das Deck für 7 Ketten zu überlassen, und spielt „Kanzler Fischer“.

WIE GEHT'S WEITER?

Jetzt kennt ihr alle wichtigen Grundregeln. Der nächste Abschnitt dieses Dokuments enthält ein Glossar, das sich mit den Feinheiten des Spiels beschäftigt. Dort könnt ihr nachschlagen, wenn während des Spiels oder beim Interpretieren von Kartenfähigkeiten Fragen aufkommen.



GLOSSAR

Das folgende Glossar ist eine alphabetische Auflistung diverser Konzepte und Begriffe, denen man im Laufe des Spiels begegnen kann. Wir empfehlen, es nicht von Anfang bis Ende durchzulesen, sondern gezielt nachzuschlagen, wenn beim Spielen etwas unklar ist.

„+1-STÄRKE“-MARKER

Sobald einer Kreatur ein „+1 Stärke“-Marker gegeben wird, legt man 1 entsprechende Stärke-Statusmarker auf die Kreatur. Für jede dieser Marker steigt die Stärke der Kreatur um 1.

ABLAGESTAPEL

Sobald eine Karte zerstört oder abgelegt wird, legt man sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Der Inhalt der Ablagestapel ist für beide Spieler eine offene Information und kann jederzeit eingesehen werden.

Die Reihenfolge der Karten in den Ablagestapeln bleibt im Laufe des Spiels erhalten, es sei denn, eine Kartenfähigkeit verändert sie.

Sobald einem Spieler die Karten in seinem Deck ausgehen, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus ein neues Deck.

ÆMBER

Æmber wird durch Æmbermarker dargestellt und zum Schmieden von Schlüsseln benötigt.

Nur Æmber im eigenen Æmber-Vorrat wird für Karteneffekte als „deines“ betrachtet.

Siehe auch: Erbeuten, Ernten, Schlüssel, Stehlen



Æmbermarker

AKTIONSFÄHIGKEIT

Um eine „**Aktion:**“-Fähigkeit zu verwenden, muss der aktive Spieler in seinem Zug die Karte erschöpfen. Dann wird die Fähigkeit abgehandelt.

AKTIVE FRAKTION

Die aktive Fraktion ist die Fraktion, die der aktive Spieler für den aktuellen Zug gewählt hat.

AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist. Er trifft alle notwendigen Entscheidungen bezüglich der Kartenfähigkeiten und Timing-Konflikte, die während seines Zuges abgehandelt werden müssen.

ALPHA

Hat eine Karte das Schlüsselwort Alpha, kann sie nur gespielt werden, falls in Schritt 3 dieses Zugs noch keine andere Karte gespielt, verwendet oder abgelegt worden ist.

ANDERE MARKER

Manche Karten beziehen sich auf Marker, für die es im Spiel kein offizielles Spielmaterial gibt. Diese Marker können durch beliebige andere verfügbare Gegenstände (z. B. Münzen, Papierschnipsel oder auch Poker-Chips) repräsentiert werden.

Diese Marker haben an sich keinen Spieleffekt, aber die Karten, durch die sie erschaffen werden, beschreiben auch die Funktionsweise der Marker.

ANGRIFF, ANGREIFER, ANGREIFEN

Siehe auch: Kampf

ANSTURM (X)

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Ansturm (X) angreift, fügt sie der bekämpften Kreatur X Schaden zu, bevor der Kampf abgehandelt wird. (Der aktive Spieler entscheidet, ob dies vor oder nach anderen „Vor dem Kampf“-Effekten und Schlüsselwörtern geschieht.) Falls dieser Schaden die andere Kreatur zerstört, findet der Rest des Kampfes nicht statt.

Falls eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Ansturm (X) ein weiteres Mal des Schlüsselwortes Ansturm (X) erhält, werden die beiden X-Werte addiert.

ARCHIV

Das Archiv eines Spielers ist ein verdeckter Spielbereich vor seiner Avatarkarte. Kartenfähigkeiten sind die einzige Möglichkeit, die es dem Spieler erlauben, Karten ins Archiv zu legen. Nachdem ein Spieler in Schritt 2 seines Zuges seine aktive Fraktion gewählt hat, darf er alle Karten aus seinem Archiv nehmen und seiner Hand hinzufügen.

Karten, die im Archiv eines Spielers liegen, sind nicht im Spiel.

Das eigene Archiv darf jederzeit angesehen werden. Ein Spieler darf sich das Archiv des Gegners nicht ansehen.

Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte zu archivieren, ohne anzugeben, woher die archivierte Karte stammt, kommt die archivierte Karte von der Hand des Spielers.

„AUF DIESE WEISE“

Um eine „**Aktion:**“-Fähigkeit zu verwenden, muss der aktive Spieler in seinem Zug die Karte erschöpfen. Dann wird die Fähigkeit abgehandelt.

BEFREUNDET

Bezieht sich eine Kartenfähigkeit auf ein „befreundetes“ Spielelement, ist damit ein Element gemeint, das sich aktuell unter der Kontrolle desselben Spielers befindet.

BENACHBART

Bezieht sich eine Kreaturenkarte auf ein Spielelement, das sich „benachbart“ zu jener Kreatur befindet oder „benachbart“ zu jener Kreatur gespielt wird, bezieht sie sich auf eine Karte, die sich in der Position direkt links oder rechts neben jener Kreatur befindet oder die in die Position direkt links oder rechts neben jener Kreatur gespielt wird.

Siehe auch: Nachbar

BESCHÜTZEN

Sobald eine Kreatur beschützt wird, legt man einen Beschützt-Marker auf sie. Sobald eine Kreatur mit einem Beschützt-Marker auf sich beschädigt werden oder das Spiel verlassen würde, werden stattdessen alle Beschützt-Marker von ihr abgelegt.

Solange eine Kreatur einen Beschützt-Marker auf sich hat, kann sie nicht erneut beschützt werden.

BETÄUBEN

Sobald eine Kreatur betäubt wird, legt man einen Betäubt-Marker auf sie. Wenn die Kreatur zum nächsten Mal verwendet wird, ist der einzige Effekt, der durch ihre Verwendung abgehandelt wird, dass die Kreatur erschöpft und der Betäubt-Marker entfernt wird. Ansonsten geschieht nichts. Es wird weder gekämpft noch geerntet und sämtliche „**Nach der Ernte:**“-, „**Nach dem Kampf:**“- und „**Aktion:**“-Fähigkeiten der Kreatur werden nicht abgehandelt.

Falls ein Karteneffekt bewirkt, dass eine Kreatur verwendet wird, solange sie betäubt ist, wird die Kreatur erschöpft und der Betäubt-Marker entfernt, als ob die Kreatur normal verwendet worden wäre.

Konstante Fähigkeiten und Fähigkeiten, die nicht voraussetzen, dass die Kreatur kämpft, erntet oder verwendet wird, bleiben aktiv.

Wird eine betäubte Kreatur angegriffen, fügt sie während des Kampfes der angreifenden Kreatur trotzdem Schaden zu.

Solange eine Kreatur betäubt ist, kann sie keinen weiteren Betäubt-Marker erhalten. Falls ein Effekt versucht, eine betäubte Kreatur zu betäuben, betäubt dieser Effekt die bereits betäubte Kreatur nicht.

BEZAHLEN

Falls ein Spieler seinem Gegner Ämber bezahlen muss, wird das Ämber aus dem Vorrat des bezahlenden Spielers entfernt und dem Vorrat des Gegners hinzugefügt.

DÜRFEN

Verwendet eine Fähigkeit eine Form von „dürfen“, ist der Text nach dem „dürfen“ optional. Falls man sich für das Abhandeln einer „Dürfen“-Fähigkeit entscheidet, muss man sie so weit wie möglich abhandeln.

ENDE DES ZUGES

„Ende des Zuges“-Effekte werden abgehandelt, sobald der Zug eines Spielers vorbei ist – also nach Schritt 5 „Karten ziehen“.

ERBEUTEN

Erbeutetes Ämber wird aus dem Ämber-Vorrat des Gegners genommen und auf eine Kreatur unter der Kontrolle des Spielers gelegt, der es erbeutet hat. **Erbeutetes Ämber darf nicht ausgegeben werden, um einen Schlüssel zu schmieden.**

Sobald eine Kreatur, die Ämber auf sich hat, das Spiel verlässt, wird das Ämber in den Ämber-Vorrat des Gegners gelegt.

Sofern nichts anderes angegeben ist, wird erbeutetes Ämber auf die Kreatur gelegt, die es erbeutet hat.

ERHEBEN

Sobald ein Effekt anweist, eine Kreatur zu „erheben“, wird 1 Ämber aus der allgemeinen Reserve auf die Kreatur gelegt.

Sobald eine Kreatur, die Ämber auf sich hat, das Spiel verlässt, wird das Ämber in den Ämber-Vorrat des Gegners gelegt.

ERNTEN

Sobald ein Spieler eine Kreatur zum Ernten verwendet, erschöpft er die Kreatur und erhält 1 Ämber in seinen Ämber-Vorrat. Dann werden alle „**Nach der Ernte:**“-Fähigkeiten der Kreatur abgehandelt.

Anm.: Alle Fähigkeiten, die mit „**Ernte:**“ beginnen, sollen „**Nach der Ernte:**“ lauten. Dies ändert nicht, wann diese Fähigkeiten abgehandelt werden. Das Errata soll den richtigen Zeitpunkt dieser Fähigkeiten klarstellen.

EXPLOSION

Sobald eine Fähigkeit einer Kreatur Schaden mit „Explosion“ zufügt, wird jedem Nachbarn der Kreatur der Explosionsschaden zugefügt.

EXPLOSIONSANGRIFF (X)

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Explosionsangriff (X) angreift, fügt sie jedem Nachbarn der gegnerischen Kreatur X Schaden zu.

FÄHIGKEIT, KARTENFÄHIGKEIT

Eine Fähigkeit ist der besondere Text einer Karte, der sich auf das Spielgeschehen auswirkt.

Sofern sich eine Fähigkeit nicht ausdrücklich auf einen Nicht-im-Spiel-Bereich (wie die Hand, das Deck, das Archiv oder den Ablagestapel) bezieht, kann sie nur mit Karten interagieren, die im Spiel sind.

„FALLS DU DAS TUST“ UND „UM ZU“

Falls eine Fähigkeit die Formulierung „falls du das tust“ oder „um zu“ enthält, muss der Spieler, auf den sich die Fähigkeit bezieht, den Text vor dieser Formulierung vollständig und erfolgreich abgehandelt haben, bevor er den Text hinter der Formulierung abhandeln oder durchführen kann.

Anders ausgedrückt: Falls der erste Teil der Fähigkeit nicht vollständig und erfolgreich abgehandelt wird, kann der zweite Teil nicht abgehandelt oder durchgeführt werden.

FEINDLICH

Bezieht sich eine Kartenfähigkeit auf ein „feindliches“ Spielelement, ist damit ein Element gemeint, das sich aktuell unter der Kontrolle des Gegners befindet.

FLANKE

Die Kreaturen am linken und rechten Ende der Schlachtreihe eines Spielers befinden sich an den Flanken der Schlachtreihe. Eine Kreatur in dieser Position wird auch als Flankenkreatur bezeichnet. Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt oder die Kontrolle wechselt, wählt der aktive Spieler, an welche Flanke der Schlachtreihe ihres kontrollierenden Spielers sie gelegt wird.

Falls eine Schlachtreihe nur eine Kreatur enthält, befindet sich diese Kreatur sowohl an der linken als auch an der rechten Flanke und wird als Flankenkreatur behandelt.

FRAKTIONSFREMD

Eine fraktionsfremde Karte ist eine Karte, die nicht zur aktiven Fraktion gehört.

FRAKTIONSWAHL

In jedem Zug muss ein Spieler 1 der 3 Fraktionen auf seiner Avatarkarte wählen (falls möglich). Manche Kartenfähigkeiten können die Fraktionswahl des Spielers einschränken.

Hat ein Spieler die Kontrolle über eine Karte übernommen, die nicht zu 1 seiner 3 Fraktionen gehört, wird die Fraktion dieser Karte ebenfalls wählbar, solange er die Kontrolle über die Karte behält.

Gibt es keine Fraktion, die regelkonform gewählt werden konnte, muss der Zug ohne aktive Fraktion gespielt werden.

Falls ein Spieler 2 (oder mehr) Anweisungen hat, die besagen, dass er etwas „wählen muss“, darf er eine dieser Optionen wählen.

GEFÄHRLICH (X)

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Gefährlich (X) angegriffen wird, fügt sie der angegriffenen Kreatur X Schaden zu, bevor der Angriff abgehandelt wird. (Der aktive Spieler entscheidet, ob dies vor oder nach anderen „Vor dem Kampf“-Effekten und Schlüsselwörtern geschieht.) Falls dieser Schaden die andere Kreatur zerstört, findet der Rest des Kampfes nicht statt.

Falls eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Gefährlich (X) ein weiteres Mal das Schlüsselwort Gefährlich (X) erhält, werden die beiden X-Werte addiert.

GEGNERISCH

Ist eine Kreatur in einen Kampf verwickelt (entweder weil sie zum Kämpfen verwendet worden ist oder weil sie von einer anderen Kreatur angegriffen worden ist), betrachtet sie die jeweils andere Kreatur im Kampf als gegnerische Kreatur.

GIFT

Jeder Schaden, den eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Gift während eines Kampfes durch ihre Stärke zufügt, zerstört die beschädigte Kreatur. Dies passiert, sobald der Schaden erfolgreich auf die gegnerische Kreatur gelegt wird.

Gift hat keine Wirkung, falls der gesamte Schaden durch Rüstung oder durch eine andere Fähigkeit verhindert wird – Gift wird nur dann abgehandelt, sobald mindestens 1 Schaden erfolgreich zugefügt wird.

Gift bezieht sich nur auf den Schaden, der durch die Stärke der Kreatur zugefügt wird, nicht auf Schaden, der durch Schlüsselwörter oder andere Kartenfähigkeiten zugefügt wird.

HEILEN

Falls eine Kreatur durch einen Karteneffekt „geheilt“ wird, entfernt man die entsprechende Menge an Schaden von der Kreatur.

Falls eine Kreatur durch einen Karteneffekt „komplett geheilt“ wird, entfernt man sämtlichen Schaden von der Kreatur.

Jede Kreatur kann gewählt werden, um durch einen Karteneffekt geheilt zu werden, auch wenn sie keine Schadensmarker auf sich hat. Falls jedoch keine Schadensmarker von der Kreatur entfernt werden, gilt sie in Bezug auf Karteneffekte, die sich auf die Heilung beziehen, nicht als „geheilt“.

KAMPF

Sobald man eine Kreatur zum Kämpfen verwendet, erschöpft man die Kreatur und wählt eine Kreatur des Gegners. Beide Kreaturen fügen der jeweils gegnerischen Kreatur Schaden in Höhe ihres Stärkewertes zu. Beide Kreaturen „kämpfen“ oder sind „im Kampf verwickelt“, was Karteneffekte betrifft.

Die zum Kämpfen verwendete Kreatur gilt als „angreifende Kreatur“ und kann während des Kampfes auch als „Angreifer“ bezeichnet werden.

Falls der Angreifer nicht zerstört wird, werden anschließend alle „**Nach dem Kampf:**“-Fähigkeiten der angreifenden Kreatur abgehandelt. Hat eine der am Kampf beteiligten Kreaturen eine konstante Fähigkeit, die sich auf das Ende des Kampfes bezieht (z. B.: „*Nachdem eine feindliche Kreatur im Kampf gegen diese Kreatur zerstört worden ist ...*“), muss die Kreatur den Kampf überleben, um die Fähigkeit abhandeln zu können. Nur der Angreifer kann „**Nach dem Kampf:**“-Fähigkeiten auslösen.

Anm.: Alle Fähigkeiten, die mit „**Kampf:**“ beginnen, sollen „**Nach dem Kampf:**“ lauten. Dies ändert nicht, wann diese Fähigkeiten abgehandelt werden. Das Errata soll den richtigen Zeitpunkt dieser Fähigkeiten klarstellen.

„KÄMPFEN LASSEN“

Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist eine Kreatur „kämpfen zu lassen“ oder „spielbereit zu machen und kämpfen zu lassen“, so erhält man durch diese Fähigkeit die Erlaubnis, die entsprechende Kreatur zum Kämpfen zu verwenden. Der Kampf wird gemäß den Standardregeln gegen eine Kreatur unter der Kontrolle des Gegners abgehandelt.

KANN NICHT VS. MUSS/DARF, KANN NICHT VS. „ERLAUBEN“-EFFEKT

Falls zwei Karteneffekte einen Spieler anweisen, dass er etwas „nicht tun kann“ und dass er dasselbe tun „muss“ oder „darf“, hat der „Kann nicht“-Effekt Vorrang.

Beispiel: Anna kontrolliert einen Grubenfürst (RdA 093) mit dem Text: „Solange Grubenfürst im Spiel ist, musst du Dis als deine aktive Fraktion wählen.“ In ihrer nächsten Runde spielt Annas Gegnerin Restringtonus (RdA 094) mit dem Text: „Spielen: Wähle eine Fraktion. Dein Gegner kann jene Fraktion nicht als seine aktive Fraktion wählen, bis Restringtonus das Spiel verlässt.“ und wählt Dis durch seine Fähigkeit. In der nächsten Runde muss Anna Dis wählen und kann Dis nicht wählen. Weil aber „Kann nicht“ Vorrang vor „Muss“ hat, kann sie Dis nicht wählen und muss stattdessen eine ihrer anderen Fraktionen wählen.

Falls zwei Karteneffekte einen Spieler gleichzeitig anweisen, dass er etwas nicht tun kann und dass er etwas tun darf, hat der „Kann nicht“-Effekt Vorrang.

KETTE, KETTEN

Manche Kartenfähigkeiten führen dazu, dass ein Spieler 1 oder mehrere Ketten erhält. Falls ein Spieler Ketten erhält, erhöht er seinen Kettenanzeiger um die entsprechende Anzahl.

Falls ein Spieler beim Aufziehen von Handkarten mindestens 1 Kette hat und aufgrund der Anzahl seiner verbleibenden Handkarten neue Karten ziehen würde, zieht er gemäß folgender Tabelle auf weniger Karten auf. Dann sprengt er 1 Kette, indem er seinen Kettenanzeiger um 1 reduziert.

1–6 Ketten: Der Spieler zieht auf 1 Karte weniger auf.

7–12 Ketten: Der Spieler zieht auf 2 Karten weniger auf.

13–18 Ketten: Der Spieler zieht auf 3 Karten weniger auf.

19–24 Ketten: Der Spieler zieht auf 4 Karten weniger auf.

Falls ein Deck während des Ziehens der Starthand beim Aufbau Ketten hat, werden die Ketten auch für die Starthand angewendet, als ob man in Schritt 5 die Hand nachfüllen würde. Dafür wird nach den Standardregeln eine Kette gesprengt.

KONTROLLE

Ein Spieler besitzt alle Karten, die zu Spielbeginn in seinem Deck sind. Sobald eine Karte gespielt wird, kommt sie unter der Kontrolle des aktiven Spielers ins Spiel.

Es ist möglich, die Kontrolle über eine Karte des Gegners zu übernehmen. Wenn das passiert, wird die Karte in den Spielbereich ihres neuen kontrollierenden Spielers gelegt. Falls es sich um eine Kreatur handelt, wird sie an eine Flanke der Schlachtreihe ihres neuen kontrollierenden Spielers gelegt. Falls mehrere Effekte, welche die Kontrolle über eine Karte übernehmen, auf dieselbe Karte verwendet werden, hat der jüngste Effekt Vorrang.

Übernimmt ein Spieler die Kontrolle über eine Karte, die nicht zu einer Fraktion seines Decks gehört, kann er in Schritt 2 seines Zuges auch die Fraktion der übernommenen Karte als aktive Fraktion wählen.

Falls eine übernommene Karte aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, wird sie in den entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers verschoben.

KOSTEN, AKTUELLE KOSTEN

Die Standardkosten für das Schmieden eines Schlüssels sind 6 Ember. Kartenfähigkeiten können diese Kosten modifizieren. Die modifizierten Kosten werden als aktuelle Kosten bezeichnet.

LEGACY

Dieses Symbol bedeutet, dass eine Karte eine Legacy-Karte ist. Eine Legacy-Karte ist eine seltene Kartenvariante, die aus einem vorherigen Keyforge-Set stammt. Sie gilt in allen Belangen als Teil des Decks und ist auch auf Turnieren spielbar.



MERKMALE

Merkmale sind beschreibende Attribute (wie „Ritter“ oder „Gespenst“), auf die andere Karten Bezug nehmen können. Sie stehen am oberen Rand des Textfeldes einer Karte.

Merkmale haben an sich keinen Spieleffekt, allerdings gibt es Kartenfähigkeiten, die Bezug auf sie nehmen.

MAVERICK

Dieses Symbol bedeutet, dass eine Karte ein Maverick ist. Ein Maverick ist eine extrem seltene Kartenvariante, die ihre normale Fraktion verlassen und sich einer anderen Fraktion angeschlossen hat. Sie gilt in allen Belangen als Karte der Fraktion, die auf der Karte aufgedruckt ist.



MULLIGAN

Während des Spielaufbaus hat jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) genau 1 Gelegenheit, einen Mulligan zu nehmen. Dazu mischt er die Starthand in sein Deck zurück und zieht eine neue Starthand, die aus 1 Karte weniger besteht.

Nach dem Auswechseln muss die neue Starthand behalten werden.

Falls ein Spieler ein Deck verwendet, welches das Spiel mit Ketten beginnt, und er einen Mulligan nimmt, wird durch den Mulligan keine Kette gesprengt, sondern er zieht gemäß den normalen Mulligan-Regeln eine Karte weniger als zuvor.

NACHBAR

Die Kreaturen, die direkt links und rechts neben einer Kreatur in der Schlachtreihe eines Spielers liegen, sind die Nachbarn dieser Kreatur.

OBEN GENANNT, WIEDERHOLE DEN OBEN GENANNTEN EFFEKT

Falls ein Kartentext den Spielern die Anweisung gibt, einen oben genannten Effekt zu wiederholen, wird der gesamte Effekt bis zu der Wiederholungsanweisung noch einmal abgehandelt.

Anm.: Das Wiederholen eines Effekts ist nicht von der Sechser-Regel betroffen, da die Sechser-Regel nur beim Spielen oder Verwenden von Karten gilt und nicht beim mehrmaligen Auslösen ihrer Effekte.

OMEGA

Nachdem eine Karte mit dem Schlüsselwort Omega gespielt worden ist, endet der aktuelle Spielschritt. Es dürfen keine weiteren Karten gespielt, verwendet und abgelegt werden. Das Spiel geht im nächsten Schritt weiter.

OPFERN

Sobald ein Spieler dazu angewiesen wird, eine Karte zu opfern, muss er die Karte aus dem Spiel ablegen. Geopferte Karten gelten als zerstört, d. h. ihre „Zerstört“-Fähigkeiten werden abgehandelt.

Spieler können Karten nicht opfern, die sie selbst nicht kontrollieren.

RÜSTUNG

Manche Kreaturen haben einen Rüstungswert rechts neben ihrem Kartentitel. Rüstung verhindert in jedem Zug Schaden in Höhe des Rüstungswertes, den die Kreatur erleiden würde. Rüstung verhindert Schaden, bevor er zugefügt wird. Beispiel: Einer Kreatur mit 2 Rüstung wird 1 Schaden zugefügt. Der Schaden wird von der Rüstung verhindert und die Kreatur behält für den Rest des Zuges noch 1 Rüstung übrig, die Schaden verhindern kann. Später in diesem Zug werden der Kreatur 3 Schaden zugefügt. 1 Schaden wird von der Rüstung verhindert, die restlichen 2 Schaden werden der Kreatur zugefügt.

Falls eine Kreatur Rüstung erhält, handelt es sich um einen zusätzlichen Bonus, der auf ihren aufgedruckten Rüstungswert addiert wird.

Falls eine Kreatur während eines Zuges Rüstung erhält, verhindert diese Rüstung keinen Schaden, der ihr zu einem früheren Zeitpunkt in diesem Zug zugefügt worden ist. Falls eine Kreatur während eines Zuges Rüstung verliert, wird ihr rückwirkend kein Schaden zugefügt, der durch die Rüstung bereits verhindert worden ist.

Wenn eine Kreatur irgendeine Menge an Rüstung verliert, verliert sie zuerst Rüstung, die verwendet worden ist, um Schaden in diesem Zug zu verhindern, bevor sie Rüstung verliert, die noch nicht verwendet worden ist, um Schaden in diesem Zug zu verhindern.

Das Symbol „~“ im Rüstungsfeld bedeutet, dass eine Kreatur keine Rüstung hat. Eine solche Kreatur kann trotzdem durch Karteneffekte Rüstung erhalten.

SCHADEN

Schadensmarker, die auf einer Kreatur liegen, zeigen an, wie viel Schaden diese Kreatur bereits erlitten hat. Falls eine Kreatur mindestens so viel Schaden hat, wie sie Stärke hat, wird die

Kreatur zerstört. Der Schaden einer Kreatur reduziert nicht ihre Stärke. Falls mehrere Kreaturen durch denselben Effekt Schaden erleiden, wird der Schaden gleichzeitig zugefügt.

Siehe auch: Kampf

SCHARMÜTZEL

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Scharmützel zum Kämpfen verwendet wird, nimmt sie keinen Schaden durch die gegnerische Kreatur, sobald durch den Kampf Schaden zugefügt wird.

Dies bezieht sich nur auf Schaden, der über die Stärke der gegnerischen Kreatur zugefügt würde, nicht auf Schaden, der durch Schlüsselwörter oder andere Kartenfähigkeiten entsteht.

SCHLACHTREIHE

Die Schlachtreihe ist die geordnete Reihe von Kreaturen, die ein Spieler im Spiel hat und kontrolliert.

SCHLÜSSEL

Der Spieler, der als Erster alle drei Schlüssel geschmiedet hat, gewinnt sofort das Spiel.

Jeder Spieler hat einen Schlüssel in jeder Farbe: rot, blau und gelb. Einige Kartenfähigkeiten können sich auf die Farbe deiner Schlüssel beziehen und auch auf die, die geschmiedet oder ungeschmiedet sind.

Siehe „Schritt 1: Schlüssel schmieden“.

SCHMIEDEN

Siehe „Schritt 1: Schlüssel schmieden“.

SCHWÄCHSTE KREATUR

Die „schwächste“ Kreatur ist die Kreatur mit dem niedrigsten Stärkewert im Spiel. Falls dies auf mehrere Kreaturen zutrifft, gilt jede von ihnen als „die schwächste“.

Falls eine Fähigkeit die Auswahl einer einzelnen schwächsten Kreatur verlangt, wählt bei Gleichstand der aktive Spieler 1 der schwächsten Kreaturen aus.

Gruppe von „schwächsten Kreaturen“

Falls sich ein Karteneffekt auf eine Gruppe von „die X schwächsten“ Kreaturen bezieht, bezieht er sich auf eine Anzahl Kreaturen im Spiel mit derselben oder einer geringeren Stärke als jede Kreatur, die nicht zu dieser Gruppe gehört. Falls es nicht genügend Kreaturen mit der geringsten Stärke gibt, um die Gruppe zu bilden, kann eine Kreatur mit der nächsthöheren Stärke Teil der Gruppe werden. Dies gilt so lange, bis die Gruppe voll ist oder keine weiteren Kreaturen mehr vorhanden sind. Falls mehrere Kreaturen mit der gleichen Stärke der Gruppe beitreten könnten, es aber nicht genug Platz für alle diese Kreaturen in der Gruppe gibt, wählt der aktive Spieler, welche dieser Kreaturen Teil der Gruppe werden.

SCHWER ZU FASSEN

Wenn eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen zum ersten Mal in jedem Zug angegriffen wird, wird ihr in diesem Kampf kein Schaden zugefügt und sie fügt dem Angreifer keinen Schaden zu.

Schwer zu fassen verhindert nur Schaden, der durch die Stärke der Kreaturen zugefügt würde; Schaden, der durch Schlüsselwörter oder andere Fähigkeiten entsteht, wird trotzdem zugefügt.

SELBSTBEZÜGLICHER TEXT

Bezieht sich die Fähigkeit einer Karte auf ihren eigenen Titel, ist damit nur die Karte selbst und keine andere Kopie dieser Karte gemeint.

SELTENHEIT

Die Seltenheit einer Karte (gewöhnlich, ungewöhnlich, selten oder Spezial) wird durch ein Symbol am unteren Kartenrand, neben der Sammler-ID angegeben. Der Deckbau-Algorithmus verwendet die Seltenheit, um festzulegen, wie häufig eine Karte in Decks erscheinen wird. Spezial-Karten werden nach anderen Gesichtspunkten verteilt und richten sich nicht nach den normalen Seltenheitsregeln des Spiels.



Gewöhnlich



Ungewöhnlich



Selten



Spezial

SPIELEN

Die „**Spielen**“-Fähigkeit einer Karte tritt immer dann ein, sobald die Karte gespielt wird. Bei Kreaturen, Artefakten und Aufwertungen wird die Fähigkeit, unmittelbar nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist, abgehandelt. Bei Aktionskarten wird zuerst die Fähigkeit abgehandelt, dann wird die Karte sofort auf den Abgestapel ihres Besitzers gelegt.

Falls eine Karte durch eine Fähigkeit aus einer anderen Quelle als der Hand „gespielt“ wird, werden die „**Spielen**“-Fähigkeiten der Karte trotzdem abgehandelt. „**Spielen**“-Fähigkeiten werden nicht abgehandelt, falls die Karte durch eine Fähigkeit „ins Spiel gebracht“ wird.

SPIELZUG, ZUG

Ein Spielzug besteht aus fünf Schritten, die von einem Spieler der Reihe nach durchgeführt werden. Sie lauten wie folgt:

1. Schlüssel schmieden.
2. Fraktion wählen.
3. Karten der gewählten Fraktion spielen, ablegen und verwenden.
4. Karten spielbereit machen.
5. Karten ziehen.

SPOTT

Hat eine Kreatur das Schlüsselwort Spott, können ihre Nachbarn (sofern sie das Schlüsselwort Spott nicht haben) von feindlichen Kreaturen, die zum Kämpfen verwendet werden, nicht angegriffen werden.

In der Schlachtreihe werden Kreaturen mit Spott leicht nach vorn geschoben, um den Gegner auf ihre Anwesenheit aufmerksam zu machen.



Streiter Anaphiel (Mitte) hat das Schlüsselwort Spott und wird in der Schlachtreihe leicht nach vorn geschoben.

STÄRKSTE KREATUR

Die „stärkste“ Kreatur ist die Kreatur mit dem höchsten Stärkewert im Spiel. Falls dies auf mehrere Kreaturen zutrifft, gilt jede von ihnen als „die stärkste“.

Falls eine Fähigkeit die Auswahl einer einzelnen stärksten Kreatur verlangt, wählt bei Gleichstand der aktive Spieler 1 der stärksten Kreaturen aus.

Gruppen von „stärksten Kreaturen“

Falls sich ein Karteneffekt auf eine Gruppe von „die X stärksten“ Kreaturen bezieht, bezieht er sich auf eine Anzahl Kreaturen im Spiel mit derselben oder einer höheren Stärke als jede Kreatur, die nicht zu dieser Gruppe gehört. Falls es nicht genügend Kreaturen mit der höchsten Stärke gibt, um die Gruppe zu bilden, kann eine Kreatur mit der nächstniedrigeren Stärke Teil der Gruppe werden. Dies gilt so lange, bis die Gruppe voll ist oder keine weiteren Kreaturen mehr vorhanden sind. Falls mehrere Kreaturen mit der gleichen Stärke der Gruppe beitreten könnten, es aber nicht genug Platz für alle diese Kreaturen in der Gruppe gibt, wählt der aktive Spieler, welche dieser Kreaturen Teil der Gruppe werden.

Beispiel: Kai spielt die Aktionskarte Drei Tode (RdA 071) mit dem Text: „Spielen: Zerstöre die 3 stärksten Kreaturen.“ Im Spiel gibt es eine Kreatur mit Stärke 8, eine Kreatur mit Stärke 7 und zwei Kreaturen mit Stärke 5. Kai muss 3 Kreaturen auswählen, um die Gruppe zu bilden, und muss als Erstes die Kreatur mit der Stärke 8 für die Gruppe wählen. Es gibt keine weiteren Kreaturen mit dieser Stärke im Spiel. Um die Gruppe zu füllen, wird die Kreatur mit der nächstniedrigeren Stärke ausgewählt, die Kreatur mit Stärke 7. Nach der Auswahl dieser Kreatur gibt es keine weitere Kreatur mit der Stärke 7 im Spiel, also muss eine Kreatur mit der nächstniedrigeren Stärke ausgewählt werden. Kai muss also 1 der Kreaturen mit Stärke 5 wählen, um die Gruppe zu vervollständigen.

STATIONIEREN

Eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Stationieren muss nicht an die Flanke der Schlachtreihe des Spielers, der die Kreatur kontrolliert, gespielt werden. Sobald sie gespielt wird, kann sie stattdessen an eine beliebige Stelle in die Schlachtreihe des sie kontrollierenden Spielers gelegt werden, auch zwischen zwei andere Kreaturen.

STEHLEN

Sobald durch eine Fähigkeit Æmber gestohlen wird, entfernt man das gestohlene Æmber aus dem Æmber-Vorrat des Gegners und fügt sie dem Æmber-Vorrat des Spielers, der die Stehlen-Fähigkeit abhandelt, hinzu.

Stiehlt eine Fähigkeit mehr Æmber, als der bestohlene Spieler in seinem Vorrat hat, wird nur die vorhandene Menge gestohlen.

SUCHEN

Sobald ein Spieler in einem Spielbereich (z. B. einem Deck) nach etwas sucht, sieht er sich alle Karten im entsprechenden Bereich an, ohne sie seinem Gegner zu zeigen. Man darf sich auch dafür entscheiden, das gesuchte Objekt nicht zu finden.

Falls ein gesamtes Deck durchsucht wird, muss das Deck nach Abschluss der Suche gründlich gemischt werden.

Falls ein Ablagestapel durchsucht wird, bleibt die Reihenfolge der Karten unverändert.

TAUSCHEN

Wenn zwei Spielelemente getauscht werden, wechseln sie die Plätze miteinander.

Werden zwei Kreaturen getauscht, wechseln sie die Position. Das heißt, dass jede Kreatur den Schlachtreihenplatz der anderen übernimmt. Zwei Kreaturen, die getauscht werden sollen, müssen stets vom selben Spieler kontrolliert werden.

Werden Karten aus zwei bestimmten Spielbereichen getauscht (z. B. eine Karte im Spiel mit einer Karte auf der Hand), wechseln die Karten den Spielbereich.

TOKEN-KREATUREN

Einige KeyForge-Decks enthalten eine Referenzkarte für Token-Kreaturen. Solche Decks haben die Fähigkeit, Token-Kreaturen durch Kartenfähigkeiten zu erzeugen.

Wenn eine Kartenfähigkeit dich anweist, eine Token-Kreatur zu erzeugen, nimm die oberste Karte deines Decks und bringe sie verdeckt als erschöpfte Kreatur an einer Flanke deiner Schlachtreihe ins Spiel. Diese verdeckte Karte gilt als eine Kopie der Kreatur, die auf deiner Referenzkarte für Token-Kreaturen beschrieben ist.



Token-Kreaturen können wie Kreaturen verwendet werden und zählen für die Kartenfähigkeiten als Kreaturen.

Die Rückseite von Token-Kreaturen, die du kontrollierst, darfst du dir ansehen. Die Rückseite von Token-Kreaturen, die dein Gegner kontrolliert, darfst du dir nicht ansehen.

Sobald eine Token-Kreatur das Spiel verlässt, wechselt sie zu ihrer aufgedruckten Kartenart zurück, nachdem sie in den entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich verschoben wurde.

Falls ein Spieler die Kontrolle über eine Token-Kreatur seines Gegners übernimmt, bleibt sie eine Token-Kreatur mit demselben Namen wie als sie erzeugt wurde. Sie wechselt nicht in die Token-Kreatur ihres neuen kontrollierenden Spielers.

Falls du die Kontrolle über eine Karte deines Gegners übernimmst, die Token-Kreaturen erzeugt, dein Deck aber keine Referenzkarte für Token-Kreaturen enthält, bleibt der Effekt „Erzeuge eine Token-Kreatur“ wirkungslos. Falls du ebenfalls die Kontrolle über eine Karte deines Gegners übernimmst, die sich auf eine bestimmte Token-Kreatur bezieht, und dein Deck keine Referenzkarte für diese bestimmte Token-Kreatur enthält, werden alle Fähigkeiten, die sich auf diese bestimmte Token-Kreatur beziehen, nicht abgehandelt.

*Beispiel: Du spielst „Ausleihen“  213, um die Kontrolle über das Blorbnest  121 deines Gegners zu übernehmen, mit folgendem Text: „**Universell:** Zerstöre eine befreundete Kreatur. Falls du das tust, erzeuge 2 Blorbs. Falls du dann 10 oder mehr Blorbs kontrollierst, zerstöre Blorbnest und schmiede kostenlos einen Schlüssel.“ Dein Deck enthält keine Referenzkarte für Token-Kreaturen. Wenn du also die „**Universell:**“-Fähigkeit von Blorbnest verwendest, zerstört sie zwar eine befreundete Kreatur aber sie kann nicht 2 Blorbs erzeugen.*

UNGESCHMIEDET MACHEN

Wird ein bereits geschmiedeter Schlüssel „ungeschmiedet gemacht“, dreht man den Schlüsselmarker wieder auf die ungeschmiedete Seite. Der Schlüssel zählt nicht mehr zur Siegbedingung seines kontrollierenden Spielers und muss für den Sieg erneut geschmiedet werden.

UNIVERSELL

Der aktive Spieler darf während seines Zuges alle von ihm kontrollierten „Universell:“-Fähigkeiten auslösen, auch wenn die Karte mit der „Universell:“-Fähigkeit nicht zur aktiven Fraktion gehört. Sobald ein Spieler eine Kreatur verwendet, um ihre „Universell:“-Fähigkeit auszulösen, erschöpft der Spieler die Kreatur und handelt dann die „Universell:“-Fähigkeit ab.

VERBANNEN

Sobald eine Karte verbannt wird, entfernt man sie aus dem Spiel und legt sie aufgedeckt unter die Avatarkarte ihres Besitzers. Verbannte Karten haben keinerlei Auswirkung auf das Spielgeschehen.

VERBESSERUNG

Jede Karte mit dem Schlüsselwort Verbesserung hat anderen Karten in deinem Deck Bonussymbole hinzugefügt. Dies ist bereits bei der Generierung des Decks geschehen. Dieses Schlüsselwort hat während des Spiels keinen Effekt.

VERLÄSST DAS SPIEL

Falls eine Karte im Spiel das Spiel verlässt (z. B. wenn sie auf die Hand oder ins Deck zurückgeschickt, zerstört, abgelegt, archiviert oder verbannt wird), werden alle Nicht-Æmbermarker und Statusmarker auf der Karte entfernt, alle ihre Aufwertungen abgelegt und alle andauernden Effekte, die sich auf die Karte auswirken, enden.

Sobald eine Karte von einem Spielbereich in einen Nicht-im-Spiel-Bereich verschoben wird, in der die Identität der Karten vor dem Gegner verborgen ist (z. B. die Hand, das Deck oder das Archiv eines Spielers), verlieren alle ausstehenden Effekte, die derzeit oder in Kürze mit dieser Karte interagieren, ihre Wirkung, es sei denn, ein Karteneffekt besagt ausdrücklich, dass er mit diesem Bereich interagiert.

Falls eine Kreatur mit Æmber das Spiel verlässt, wird dieses Æmber in den Æmber-Vorrat des Gegners zurückgeschickt. Falls eine Nicht-Kreaturen-Karte mit Æmber das Spiel verlässt, wird das Æmber in die gemeinsame Reserve zurückgeschickt.

Sobald eine Karte das Spiel verlässt, wird sie immer in den entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers gelegt, es sei denn, ein Karteneffekt besagt ausdrücklich, dass sie mit diesem Bereich interagiert.

VERWENDEN

Siehe „Karten verwenden“.

VOR

Falls eine Fähigkeit das Wort „vor“ (z. B. „Vor der Ernte:“ oder „Vor dem Kampf:“) verwendet, wird die Fähigkeit abgehandelt, bevor der Spieleffekt des Erntens oder Kämpfens abgehandelt wird (aber nachdem die Karte erschöpft wird, falls dies für das Verwenden der Karte erforderlich ist).

WIEDERHOLEN

Falls ein Kartentext den Spielern die Anweisung gibt, einen Effekt zu wiederholen, wird der gesamte Effekt erneut abgehandelt, einschließlich der Wiederholungsanweisung. Falls die Karte, die den Wiederholungseffekt hervorruft, aus dem Spiel entfernt wird, kann der Effekt nicht mehr wiederholt werden.

Anm.: Das Wiederholen eines Effekts ist nicht von der Sechser-Regel betroffen, da die Sechser-Regel nur beim Spielen oder Verwenden von Karten gilt und nicht beim mehrmaligen Auslösen ihrer Effekte.

Siehe auch: Oben genannt

WÜTEND MACHEN

Sobald eine Kreatur wütend wird, legt man einen Wütend-Marker auf sie. Sobald eine Kreatur mit einem Wütend-Marker auf sich verwendet wird, muss sie zum Kämpfen verwendet werden, falls möglich. Nachdem eine Kreatur mit einem Wütend-Marker auf sich gekämpft hat, werden alle Wütend-Marker von ihr abgelegt.

Solange eine Kreatur einen Wütend-Marker auf sich hat, kann sie nicht erneut wütend gemacht werden.

ZENTRUM DER SCHLACHTREIHE

Eine Kreatur befindet sich im Zentrum der Schlachtreihe, sobald sich auf der linken und rechten Seite dieser Kreatur gleich viele Kreaturen befinden.

Es gibt nur dann ein Zentrum einer Schlachtreihe, falls es eine ungerade Anzahl von Kreaturen in dieser Schlachtreihe gibt. Wenn es eine gerade Anzahl von Kreaturen in einer Schlachtreihe gibt, gibt es kein Zentrum. Falls es nur eine Kreatur in der Schlachtreihe gibt, befindet sich diese Kreatur im Zentrum.

Siehe auch: Schlachtreihe

ZERSTÖRT

Sobald eine Karte zerstört wird, legt man sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Falls mehrere Karten gleichzeitig zerstört werden, werden sie gleichzeitig auf die Ablagestapel gelegt, und alle Nicht-„Zerstört:“-Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden. (Der aktive Spieler bestimmt, in welcher Reihenfolge die zerstörten Karten auf die Ablagestapel gelegt werden.)

Falls eine Karte eine „Zerstört:“-Fähigkeit hat, wird der Effekt automatisch abgehandelt, bevor die Karte zerstört wird und auch bevor sie das Spiel verlässt.

ZURÜCKSCHICKEN

Wird erbeutetes Æmber zurückgeschickt, legt man es in den Æmber-Vorrat des Gegners.

ERRATA

ALLGEMEINE ERRATA

Allgemeine Errata sind weitreichende Änderungen an den Spielregeln und/oder großen Teilen des Kartenpools. Sie überschreiben die zuvor gedruckten Informationen.

Kampf-Fähigkeiten

Alle Fähigkeiten, die mit „**Kampf:**“ beginnen, sollen „**Nach dem Kampf:**“ lauten. Dies ändert nicht, wann diese Fähigkeiten abgehandelt werden. Das Errata soll den richtigen Zeitpunkt dieser Fähigkeiten klarstellen.

Ernte-Fähigkeiten

Alle Fähigkeiten, die mit „**Ernte:**“ beginnen, sollen „**Nach der Ernte:**“ lauten. Dies ändert nicht, wann diese Fähigkeiten abgehandelt werden. Das Errata soll den richtigen Zeitpunkt dieser Fähigkeiten klarstellen.

ÜBER DIE URSPRÜNGE VON KEYFORGE

In den Anfangszeiten der Sammelkartenspiele gab es viele Spielformate – und einige meiner Lieblingsformate sind mit der Zeit verschwunden. Dazu gehörten das Sealed- und das Liga-Spiel. Beide waren schwierig zu managen, weil die Karten oft versehentlich mit dem Rest der Sammlung durcheinandergerieten. Außerdem konnte man sie nur im engen Freundeskreis spielen, weil es so einfach war, zu betrügen und die Decks heimlich aufzubessern.

Oft habe ich mich gefragt, ob es nicht möglich wäre, die spannenden Aspekte dieser Formate zurückzubringen, die darin bestanden, dass es keine universellen Lösungen gab. Jeder Spieler hatte seine eigenen Schätze, die außer ihm niemand besaß. Gleichzeitig hatte man schwächere Karten, die man geschickt nutzen musste, um das Maximum aus ihnen herauszuholen. Ein Sealed- oder Liga-Deck war niemals perfekt – aber es war ein Unikat und man brauchte wahres Können, um es effektiv zu spielen.

So gerne ich meine eigenen Decks baue oder an Drafting-Runden teilnehme, wünsche ich mir doch oft, mit Karten zu spielen, die einfach nicht stark genug sind, um in derartigen Formaten konkurrenzfähig zu sein. In Sealed- und Limited-Decks werden diese Karten plötzlich brauchbar, da man sie nicht einfach durch erstklassige Karten ersetzen kann. Für mich hat es einen besonderen Reiz, mit Karten zu gewinnen, die von den meisten Spielern unterschätzt oder gar nicht beachtet werden.

Ich war schon immer ein Freund von Spielinhalten, die mittels eines Algorithmus erstellt werden. Spielwelten, die auf diese Weise entstehen, fühlen sich an, als würden sie mir – dem Spieler – gehören.

Ich erforsche sie beim Spielen und entdecke dabei Dinge, von denen nicht einmal die Autoren wusste, dass sie existieren. Ohne solche Inhalte sind Spiele eine sehr lineare Angelegenheit; jeder verfolgt denselben Handlungsstrang und begegnet denselben Spielmechanismen, indem er dieselben Entscheidungen trifft. Das ganze Spielerlebnis fühlt sich geplant an. Für mich ist es der Unterschied zwischen einer Expedition in den Dschungel und einem Spaziergang durch einen Vergnügungspark. Als die ersten Sammelkartenspiele auf den Markt kamen, fühlte es sich noch wie ein Dschungel an – und als die Karten immer mehr zur Massenware wurden, entwickelte es sich zusehends in Richtung Vergnügungspark.

Im Vergnügungspark gibt es Experten, die dir sagen, wie du zu spielen hast, was die sichersten Strategien sind und welche Decks aus dem Internet du nachbauen sollst. Im Dschungel muss man mit dem zurechtkommen, was man hat. Jeder hat die Chance, der weltbeste Spieler seines Decks zu werden – man kann nicht einfach im Internet schauen, was die Synergien und Schwächen eines Decks sind; das findet man nur durch Spielen heraus.

Willkommen im Dschungel!

Richard Garfield

April 2018



CREDITS

CALL OF THE ARCHONS

Game Design: Richard Garfield

Game Development: Brad Andres, Skaff Elias, and Nate French with Daniel Schaefer

Producer: Erik Dahlman

Fiction: Daniel Lovat Clark

Editing: Adam Baker and Kevin Tomczyk

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Story Manager: Katrina Ostrander

Graphic Design: Christopher Hosch with Monica Helland, Michael Silsby, and Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover and Concept Art: David Kegg

Art Direction: Andy Christensen and Taylor Ingvarsson with Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Technology Implementation: Lukas Adrian Peregrine and Evan Hall

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Special thanks to Koni Garfield for countless hours of playtest, support, and good ideas.

Playtesters: 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, 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, and William Morton

Published by Fantasy Flight Games

AGE OF ASCENSION

Expansion Design and Development: Brad Andres, Skaff Elias, and Richard Garfield

Producer: Jason Walden

Fiction: Daniel Lovat Clark

Proofreading: Christine Crabb

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Graphic Design: Caitlin Ginther and Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Radial Studios

Art Direction: Any Christensen and Crystal Cheng

Technology Implementation: Evan Hall and Lukas Adrian Peregrine

Quality Assurance Coordinaton: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters: Larry Allen, Kayli Ammen, Carl Anderton, Jackie Anderton, Nick Barker, Ron Beyer, Ryan Billington, Benjamin Bottorff, Federico Castelo, Mark Conkle, Lee Dalton, Clarissa DeGan, Emeric Dwyer, Tyler Gatrost, Xavier Gombaudo, Richard Greenaway, Jonna Hind, Clinton Jeffrey, Jennifer Kapphahn, Doug Keester, Tobin Lopes, George "Joren" Meadows, Tom Melucci, Chris Mogensen, Conrad Murphy, Brad Rochford, Brodi Scott, Edsel Soto, Nick Springer, Tim Stillman, Devin Stinchcomb, Geoff Suthers, George Tinkham, Jason Wallace, and Yu-Chi Wang

Published by Fantasy Flight Games

WORLDS COLLIDE

Expansion Design and Development: Brad Andres, Skaff Elias, Richard Garfield, Aaron Haltom, and Daniel Schaefer

Producer: Jason Walden

Fiction: Daniel Lovat Clark

Editing: Andreas Wolfsteller

Proofreading: Tobin Lopes and Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Expansion Graphic Design: Nate Carnahan and Caitlin Ginther, with Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: David Kegg

Art Direction: Andy Christensen and Crystal Chang

Managing Art Director: Tony Bradt

Technology Implementation: Evan Hall and Lukas Adrian Peregrine

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka
Head of Studio: Andrew Navaro
Playtesters: Kael Barend, Leo Berman, Michael Bernabo, Ben Bottorf, Tim Bunn, Federico Castelo, Micah Crosley, Nick Cyr, Vann Daugherty, Ira Fay, Matt Giese, Doug Keester, Tobin Lopes, Zachary P. Lopes, David McCulloch, Paraic Mulgrew, Michael Nerman, Josh Noe, Mark Ortego, Eugene Png, Jamison VanLoocke, Marc Vialva, and Jason Wallace
Published by Fantasy Flight Games

MASS MUTATION

Expansion Design and Development: Brad Andres, Aaron Haltom, and Daniel Schaefer
Producer: Jason Walden
Fiction: Daniel Lovat Clark
Editing: Andreas Wolfsteller
Proofreading: Molly Glover
Card Game Manager: Jim Cartwright
Expansion Graphic Design: Caitlin Ginther with Nate Carnahan and Neal W. Rasmussen
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: David Kegg
Art Direction: Crystal Chang and Preston Stone
Managing Art Director: Tony Bradt
Technology Implementation: Evan Hall and Lukas Adrian Peregrine
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Production Management: Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
VP of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters: Ryan Alexander, Jayson Burns, Brooks Clark, Amy Claxton, David Claxton, Jacob Claxton, Mallorie Coan, Bryden Cole, Don Cox, Micah Crosley, Tori Dismukes, Trey Dismukes, Ira Fay, Charlie Fiddler, David Gagner, Chelley Henry, Jeff Henry, Teri Sue Hitchcock, Marty Hoppock, Nicholas Johnson, Hyungmin Kang, George Keagle, Erik Kemnitz, Ben Kline, Joe Kell, Matt Lansdowne, Brett Leeson, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Tobin Lopes, Zachary Lopes, Chris Mayfield, Ben-Jammin Miller, Noel Miller, Robert Nelson, Chase Peterson, Ícaro Veneroso Rocha Silva, Marlus Clayton de Oliveira Rocha Silva, Ben Rothman, Jason Scarrow, Asher Stuhlman, Colleen Tanyag, Zach Tedford, Peter Yang, Noah Young, Ryan Young, and Frances Zeller
Published by Fantasy Flight Games

DARK TIDINGS

Expansion Design and Development: Brad Andres, Aaron Haltom, Tyler Parrott, and Daniel Schaefer
Producer: Jason Walden
Fiction: Daniel Lovat Clark
Editing: Jakub Nosal
Proofreading: Mark Pollard
Card Game Manager: Jim Cartwright
Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander
Expansion Graphic Design: Caitlin Ginther with Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Angelo Bortolini
Art Direction: Christina Doffing, Jeff Lee Johnson, Chelzee Lemm-Thompson, and Preston Stone
Managing Art Director: Tony Bradt
Technology Implementation: Evan Hall and Lukas Adrian Peregrine
Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas
Production Management: Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber
Playtesters: Nathaniel Brelsford, Jayson Burns, Devin Chiriboga, Steven Christian, Brooks Clark, Micah Crosley, Lee Dalton, Dale de Andrade, William "Trey" Dismukes, Catherine Down, Martin Down, Ollie Erholtz, Ira Fay, Charlie Fiddler, Simon Fox, David Hansell, Beka Hemken, Daniel Hemken, Luke Hemken, George Keagle, Joe Kell, Matt Lansdowne, Brett Leeson, Scott Lewis, Tobin Lopes, Zachary Lopes, Daniel McLaughlin, Ben Miller, Lilian Nelson, Robert Nelson, Michael Nerman, Luke Olson, Trevor Payton, Ben Rothman, Jason Scarrow, Benjamin Sissel, Alex Slotnick, Asher Stuhlman, Coleen Tanyag, Noah Young, and Frances "Fran" Zeller
Published by Fantasy Flight Games

WINDS OF EXCHANGE

Expansion Design and Development: Aaron Haltom, Michael Hurley, Tyler Parrott, and Daniel Schaefer
Producer: Michael Hurley
Expansion Graphic Design: WiL Springer
Technology Implementation: Evan Hall, Francesco Moggia, and Lukas Adrian Peregrine
Rules Editing: Gee Barger
Marketing Coordinator: Jeremy Culver
Head of Studio: Christian T. Petersen
Special thanks to Luke Olson for data analysis and insights, and to the entire KeyForge community for their loyalty and support.
Playtesters: Patrik Åhlberg, hydrophilic attack, BotOrNot, Dave Cordeiro, Micah Crosley, Evan Hall, Mark Hannibal, Geoff Heppenheimer, Stephane Honnorat, Dominic Hurov, Luke Olson, Matt Lansdowne, Mason Lehto, Daniel McLaughlin, Andrew Marshall, Josh Mathews, Robert Nelson, Adrien "Drallieiv" Nguyen, Riku Nguyen, Alexandre 'fakyr' Pagès, Giang Riversking, Aaron Phillips, Justin Russell, Sebastian Russell, Noah Salaway, Chris Steele, Sydnie Steele, Doug Stover, Erich Taylor, Francisco "Pancho" Varas, Giuseppe Villa, and Zaramis
Published by Ghost Galaxy, Inc.