

KEYFORGE

Du bist ein Archon. 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.

Auf euren Reisen durch den Schmelztiegel hast du Anhänger um dich geschart und mit ihrer Hilfe suchst du nach verborgenen Schatzkammern, die nur mit aus Ämber geschmiedeten Schlüsseln geöffnet werden können. Sobald eine Kammer geöffnet ist, kann nur ein einzelner Archon ihre Stärke und ihr Wissen in sich aufnehmen.

Sobald zwei Archonten eine Kammer entdecken, kann nur einer von ihnen den Preis erhalten. Nur einer von ihnen kann einen Schritt näher an die Entdeckung des wahren Geheimnisses des Schmelztiegels rücken ...

SPIELBESCHREIBUNG

KeyForge ist ein Kartenspiel für zwei Spieler. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Archonten und führt ein Team an, um als Erster drei Schlüssel zu schmieden.

Jeder Spieler verwendet sein eigenes KeyForge-Deck, das seinen Archon und sein Team darstellt. Die Spieler wetteifern darum, die wertvolle Ressource Ämber (☉) zu sammeln. Sobald ein Spieler genug Ämber hat, kann er einen Schlüssel schmieden. **Wer als Erster 3 Schlüssel schmiedet, gewinnt das Spiel.**

Das Besondere an KeyForge ist, dass KeyForge-Karten nicht einzeln verkauft werden, sondern immer als spielbereite Decks. Jedes Deck ist dabei einzigartig!

Diese Schnellstartregeln sollen dir die Grundlagen des Spiels vermitteln. Du kannst dein Wissen über das Spiel später mit der vollständigen **KeyForge-Spielregel** erweitern (siehe QR-Code auf der Rückseite dieser Schnellstart-Regel).

SPIELAUFBAU

Um mit einer Partie KeyForge loszulegen, befolgst du die nachstehenden Schritte:

1. Lege alle Ämber-Marker, Schadensmarker und Statusmarker in eine **allgemeine Reserve**, die für beide Spieler leicht erreichbar ist.
2. Jeder Spieler legt seine **Avatarkarte** auf seine Seite der Spielfläche.
3. Jeder Spieler legt **3 Schlüssel-Marker**, einen von jeder Farbe, mit der ungeschmiedeten Seite aufgedeckt neben seine Avatarkarte.
4. Bestimmt einen zufälligen **Startspieler**. Er macht den ersten Zug, wenn das Spiel beginnt.
5. Jeder Spieler mischt sein Deck und bietet es danach seinem Gegner zum erneuten Mischen und/oder abheben an.
6. Der Startspieler zieht **7 Karten** auf seine Starthand. Der andere Spieler zieht **6 Karten** auf seine Starthand.
7. Beginnend mit dem Startspieler hat jeder Spieler die Gelegenheit einen **Mulligan** zu nehmen. Dazu mischt er alle Karten in sein Deck zurück und zieht sich eine neue Starthand, die aus 1 Karte weniger besteht.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

ZUGÜBERSICHT

KeyForge wird über eine Reihe von **Zügen** gespielt. Die Spieler wechseln sich dabei solange ab, bis einer von ihnen gewonnen hat.

Jeder Zug besteht aus **5 Schritten**:

1. Einen Schlüssel schmieden.
2. Eine 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, der Aktionen durchführen oder Entscheidungen treffen kann.

Nachdem du alle 5 Schritte deines Zuges durchgeführt hast, ist dein Gegner mit seinem Zug an der Reihe. Die einzelnen Schritte eines Zuges werden in den folgenden Abschnitten ausführlich beschrieben.

SPIELMATERIAL

Dein KeyForge: Discovery-Pack besteht aus einem eingeschweißten KeyForge-Deck, einem Schlüsselset bestehend aus 3 Schlüsseln (blau, rot, gelb), diesen Schnellstartregeln und den nachstehenden Markern:



Die folgenden Marker sind zwar in diesem Pack enthalten, kommen aber in KeyForge: Discovery-Decks nicht zum Einsatz. Die Regeln zu ihnen findest du in der vollständigen KeyForge-Spielregel.



Jeder Schlüssel hat eine geschmiedete und eine ungeschmiedete Seite. Der in der Abbildung gezeigte blaue Schlüssel wurde bereits geschmiedet.

SCHRITT 1: EINEN SCHLÜSSEL SCHMIEDEN

Das erste, was du in jedem Zug machst, ist zu überprüfen, ob du genug **Ämber** in deinem Ämbervorrat hast, um einen **Schlüssel** zu schmieden.

Normalerweise benötigst du dazu 6 Ämber (6☉). Kartenfähigkeiten können diese Zahl verändern. Falls du in diesem Schritt genügend Ämber hast, um einen Schlüssel zu schmieden, **musst** du dies nun tun.

Um einen Schlüssel zu schmieden, gibst du Ämber aus deinem Vorrat aus und legst es zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann drehst du einen deiner ungeschmiedeten Schlüssel auf die geschmiedete Seite um. **Falls du gerade deinen 3. Schlüssel geschmiedet hast, hast du gewonnen!**

Du kannst in diesem Schritt nur 1 Schlüssel schmieden, auch wenn du genügend Ämber hast, um mehrere Schlüssel schmieden zu können.

SCHRITT 2: EINE FRAKTION WÄHLEN

Jedes KeyForge-Deck ist aus 3 Fraktionen zusammengesetzt, die auf der Avatarkarte abgebildet sind. In diesem Schritt wählst du 1 der auf deiner Avatarkarte abgebildeten Fraktionen als deine **aktive Fraktion** für diesen Zug. Durch die aktive Fraktion wird bestimmt, welche Karten du in diesem Zug spielen, verwenden oder von deiner Hand ablegen kannst.



Diese Avatarkarte zeigt die Fraktionen Ungezähmte, Brobnar und Sternenallianz.

Nachdem du deine Fraktion gewählt hast, hast du die Möglichkeit, alle Karten aus deinem **Archiv** auf deine Hand zu nehmen. Archive werden weiter unten erklärt.

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

In diesem Schritt darfst du beliebig viele Karten deiner aktiven Fraktion **spielen** oder von deiner Hand **ablegen**. Ebenso darfst du beliebig viele Karten deiner aktiven Fraktion verwenden, sofern sie sich im Spiel und unter deiner Kontrolle befinden.

Die Fraktion einer Karte wird durch ein Symbol in ihrer oberen linken Ecke angezeigt. Falls deine aktive Fraktion und die Fraktion einer Karte übereinstimmen, darfst du sie spielen, verwenden oder von deiner Hand ablegen.

Die Regeln für das Spielen, Ablegen und Verwenden einer Karte befinden sich auf der Rückseite dieser Regel.

Regel für den ersten Zug: Während des ersten Zuges eines Spiels, darf der aktive Spieler nur **1 Karte** spielen oder von seiner Hand ablegen.

SCHRITT 4: KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

In diesem Schritt machst du alle deine erschöpften Karten wieder **spielbereit**. Siehe Kasten „Spielbereit und Erschöpft“ auf der Rückseite dieser Regel.

SCHRITT 5: KARTEN ZIEHEN

In diesem Schritt ziehst du Karten von deinem Deck, bis du **6 Karten auf der Hand** hast.

Falls du zu Beginn dieses Schrittes bereits 6 Karten auf der Hand hast, behältst du sie alle und ziehst keine weiteren Karten.

Musst du (zu einem beliebigen Zeitpunkt) Karten ziehen, obwohl dein Deck leer ist, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und ziehe dann weiter Karten.

Nach diesem Schritt ist dein Zug beendet. Nun ist dein Gegner mit seinem Zug an der Reihe. Dies geht solange weiter, bis einer von euch das Spiel gewonnen hat.

AUFBAU EINER KARTE

FRAKTIONSZUGEHÖRIGKEIT
Jede Karte gehört zu einer Fraktion.

NAME DER KARTE

STÄRKE
Nur Kreaturen haben Stärke. Sie bestimmt, wie viel Schaden eine Kreatur im Kampf zufügt und wie viel Schaden sie erhalten kann, bis sie zerstört ist.

KARTENART
Es gibt vier grundlegende Kartenarten: Aktion, Artefakt, Kreatur und Aufwertung.

RÜSTUNG
Nur Kreaturen haben Rüstung. Sie reduziert die Menge an Schaden, den die Kreatur erhält. Das Symbol ~ bedeutet, dass die Kreatur eine Rüstung von 0 hat.

MERKMALE
Diese Wörter haben keine eigenen Regeln, aber andere Fähigkeiten können sich auf sie beziehen.

KARTENFÄHIGKEITEN
Die meisten Karten haben eine oder mehr Fähigkeiten. In jedem KeyForge-Deck ist eine Übersichtskarte enthalten, die die Spielbegriffe, die in dem Deck vorkommen, kurz erklärt.

NAME DES DECKS
Jedes KeyForge-Deck besteht aus einer einzigartigen Kartenzusammenstellung und hat einen eigenen Namen.

SPIELBEREIT UND ERSCHÖPFT

Alle Karten im Spiel können 1 von 2 Zuständen haben: **Spielbereite** sind senkrecht ausgerichtet. Eine spielbereite Karte kannst du in deinem Zug verwenden, wodurch sie erschöpft wird.

Erschöpfte Karten werden um 90° zur Seite gedreht. Eine erschöpfte Karte kann nicht verwendet werden.

Alle Kreaturen und Artefakte kommen erschöpft ins Spiel.



Spielbereit



Erschöpft

KARTEN SPIELEN

In Schritt 3 deines Zuges kannst du eine beliebige Anzahl Karten **spielen**, die zu deiner aktiven Fraktion gehören.

Um eine Karte zu spielen, wählst du einfach eine Karte auf deiner Hand aus, die zu deiner aktiven Fraktion gehört, und legst sie auf den Tisch. Jede der vier Kartenarten (Aktion, Artefakt, Kreatur und Aufwertung) wird später erklärt.

BONUSSYMBOL

Viele Karten haben ein oder mehr **Bonussymbole** in der linken oberen Ecke unterhalb des Fraktionssymbols. Nachdem du eine Karte mit einem Bonussymbol gespielt hast, handelst du als erstes jedes Bonussymbol der Karte von oben nach unten ab.

In *KeyForge: Discovery* gibt es 4 Bonussymbole:

Ämber: Du erhältst 1 Ämber aus der allgemeinen Reserve und fügst es deinem Ämbervorrat hinzu.

Erbeuten: Eine deiner Kreaturen im Spiel erbeutet 1 Ämber aus dem Ämbervorrat deines Gegners. Erbeutetes Ämber wird auf deine Kreaturen gelegt und kann von keinem Spieler ausgegeben werden. Sobald eine Kreatur das Spiel verlässt, wird alles Ämber auf ihr zurück in den Ämbervorrat des Gegners gelegt.

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

Ziehen: Ziehe die oberste Karte deines Decks.

„SPIELEN“-FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben eine fettgedruckte „**Spiele**“-Fähigkeit. Solche Fähigkeiten werden abgehandelt, nachdem die Bonussymbole einer Karte abgehandelt wurden (falls welche vorhanden sind), nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist.

KARTENARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten, die du spielen kannst: **Aktionen**, **Artefakte**, **Kreaturen** und **Aufwertungen**. Die Kartenart steht direkt unter dem Namen der Karte. Es gibt verschiedene Regeln, nach denen jede Kartenart gespielt wird.

AKTIONSKARTEN werden wegen ihrer „**Spiele**“-Fähigkeit direkt von deiner Hand gespielt. Nachdem du so viel wie möglich der Fähigkeit abgehandelt hast, legst du sie auf deinen Ablagestapel.

ARTEFAKTE kommen erschöpft ins Spiel und werden in einer Reihe hinter deine Schlachtreihe gelegt (siehe nächster Abschnitt). Artefakte bleiben für die kommenden Züge im Spiel.

KREATUREN kommen erschöpft ins Spiel und werden in die vorderste Reihe deines Spielbereichs gelegt. Diese Reihe wird deine **Schlachtreihe** genannt. Kreaturen bleiben für die kommenden Züge im Spiel.

Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, muss sie an eine **Flanke** gelegt werden – das bedeutet an das linke oder rechte Ende deiner Schlachtreihe. Immer wenn eine Kreatur das Spiel verlässt, schließt du die Lücke in deiner Schlachtreihe, indem du die Kreaturen nach innen rückst. (Siehe Kasten „Schlachtreihen“ für weitere Informationen.)

AUFWERTUNGEN kommen **angehängt** an Kreaturen ins Spiel. Jede Aufwertung bleibt für die kommenden Züge im Spiel und modifiziert die Kreatur, an die sie angehängt ist.

Du kannst eine Aufwertung an jede beliebige Kreatur im Spiel spielen, inklusive der Kreaturen deines Gegners. **Du kannst keine Aufwertung spielen, falls es keine Kreaturen im Spiel gibt.** Falls eine Kreatur, an die eine Aufwertung angehängt ist, das Spiel verlässt, wird die Aufwertung abgelegt.

KARTEN ABLEGEN

Während deines Zuges kannst du Karten, die zu deiner **aktiven Fraktion** gehören, ablegen, anstatt sie zu spielen.

KARTEN VERWENDEN

Zusätzlich zum Spielen von Karten in Schritt 3 deines Zuges, kannst du auch eine beliebige Anzahl Karten **deiner aktiven Fraktion**, die du bereits im Spiel hast, **verwenden**. Abhängig von der Kartenart hast du verschiedene Möglichkeiten, die Karte zu verwenden. Die meisten Karten müssen **spielbereit** sein, damit du sie verwenden kannst.

„AKTION“- UND „UNIVERSELL“-FÄHIGKEITEN

Auf vielen Karten findest du „**Aktion**“- oder „**Universell**“-Fähigkeiten. Solche Fähigkeiten kannst du in deinem Zug abhandeln, indem du die Karte verwendest. Die Karte muss dazu spielbereit sein und wird durch das Verwenden der „**Aktion**“- oder „**Universell**“-Fähigkeit erschöpft.

Eine spielbereite Karte mit einer „**Aktion**“-Fähigkeit kann nur verwendet werden, wenn sie zu deiner **aktiven Fraktion** gehört.

Eine spielbereite Karte mit einer „**Universell**“-Fähigkeit kann auch verwendet werden, wenn sie **nicht** zu deiner aktiven Fraktion gehört.

ERNTE (NUR KREATUREN)

Jede **spielbereite Kreatur deiner aktiven Fraktion darf ernten**. Sobald du eine deiner Kreaturen zum Ernten verwendest, wird die

SCHLACHTREIHEN

Alle deine Kreaturen im Spiel bilden eine einzige Schlachtreihe. Die beiden äußeren Enden der Schlachtreihe sind die **Flanken**. Sobald du eine Kreatur spielst, muss sie entweder an die linke oder rechte Flanke deiner Schlachtreihe gelegt werden, sodass sich die Schlachtreihe nach außen verlängert. Falls du nur 1 Kreatur in deiner Schlachtreihe hast, ist diese sowohl an deiner linken als auch an deiner rechten Flanke.



Jede Kreatur in deiner Schlachtreihe kann bis zu zwei **Nachbarn** haben, die direkt links und rechts neben ihr liegen.

Falls eine Kreatur in der Mitte deiner Schlachtreihe das Spiel verlässt, rückt deine Schlachtreihe zusammen, um die Lücke zu schließen.

Kreatur erschöpft und du erhältst 1 Ämber aus der allgemeinen Reserve und fügst es deinem Ämbervorrat hinzu. Danach handelst du alle „**Nach der Ernte**“-Fähigkeit jener Kreatur ab (falls vorhanden).

KAMPF (NUR KREATUREN)

Jede **spielbereite Kreatur deiner aktiven Fraktion darf kämpfen**. Ein Kampf findet immer zwischen einer deiner Kreaturen und einer Kreatur deines Gegners statt. Sobald du eine Kreatur zum Kämpfen verwendest, erschöpfe sie und wähle eine Kreatur, die von deinem Gegner kontrolliert wird, um diese zu bekämpfen. Die gewählten Kreaturen fügen sich gegenseitig gleichzeitig Schaden in Höhe ihrer **Stärke** zu.

Eine Kreatur kann nicht kämpfen, falls sich keine gegnerischen Kreaturen im Spiel befinden.

Sobald einer Kreatur Schaden zugefügt wird, legst du so viele Schadensmarker auf sie, wie ihr Schaden zugefügt wurde. Falls eine Kreatur Schaden in Höhe ihrer Stärke oder höher auf sich hat, ist sie **zerstört** und sie wird aufgedeckt oben auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Falls eine Kreatur einen **Rüstungswert** hat, verhindert jeder Punkt Rüstung in jedem Zug genau 1 Punkt Schaden. Der Rüstungswert einer Kreatur wird am Ende jedes Zuges zurückgesetzt.

Nachdem der Kampf abgehandelt wurde und falls deine angreifende Kreatur den Kampf überlebt hat, handelst du alle ihre „**Nach dem Kampf**“-Fähigkeiten (falls vorhanden) ab.

WEITERE SPIELKONZEPTE

Während du eine Kartenfähigkeit abhandelst, handle so viel wie möglich von der Fähigkeit ab und ignoriere alle Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können.

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl von Markern in euren Spielbereichen. Sollten die Marker ausgehen, verwendet beliebigen Ersatz.

ARCHIV

Dein Archiv ist ein verdeckter Spielbereich vor deiner Avatarkarte. **Nur durch Kartenfähigkeiten ist es dir erlaubt,**

Karten in dein Archiv zu legen. Karten im Archiv befinden sich nicht im Spiel.

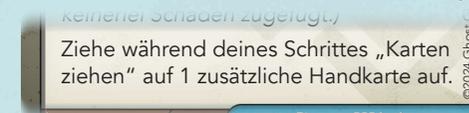
In Schritt 2 deines Zuges, nachdem du eine aktive Fraktion gewählt hast, darfst du alle Karten aus deinem Archiv auf deine Hand nehmen. Mit ein wenig Vorausplanung kann dies bedeuten, dass du in einem Zug eine ungewöhnlich große Anzahl Karten auf deiner Hand hast.

Du darfst dir die Karten in deinem Archiv jederzeit ansehen. Du kannst die Karten im Archiv deines Gegners nicht ansehen.

KONSTANTE FÄHIGKEITEN

Falls eine Karte eine Fähigkeit hat, die nicht durch ein fettgedrucktes Stichwort eingeleitet wird, bedeutet dies, dass die Fähigkeit so lange aktiv ist, wie die Karte im Spiel ist.

Konstante Fähigkeiten auf Karten sind auch aktiv, solange eine Karte erschöpft ist. Um die konstanten Fähigkeiten einer Karte anzuwenden, wird die Karte nicht *verwendet*. Dies bedeutet, dass die Karte in diesem Fall nicht erschöpft wird.



Dies ist ein Beispiel für eine konstante Fähigkeit. Sie ist auch aktiv, falls die Karte erschöpft ist

WIE GEHT ES WEITER?

Du kennst nun alle Grundregeln von *KeyForge*! Während des Spiels wirst du auf Situationen stoßen, die in dieser Schnellstart-Regel nicht erklärt wurden. Die vollständige *KeyForge*-Spielregel ist eine Zusammenfassung aller Spielregeln:



Um zur vollständigen *KeyForge*-Spielregel und zu weiteren Informationen rund um *KeyForge* zu gelangen, QR-Code scannen.

elznrn-games.de/KeyForge