

DUNKLE GEZEITEN

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 Schmelzriegel, einer Welt, in der das Unmögliche möglich ist.

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. Im Gegenteil, jedes Deck ist komplett und unveränderlich. Jedes Deck ist weltweit einmalig!

Diese Schnellstartregeln sollen euch dabei helfen, möglichst schnell ins Spiel einzusteigen, und euch durch eure ersten Züge begleiten. Das Meiste werdet ihr ohnehin beim Spielen lernen! Befolgt die Anweisungen zum Aufbau und lest euch dann den Rest der Schnellstartregeln durch, um direkt losspielen zu können.

Falls ihr auf Begriffe oder Regeln stoßt, die in diesen Schnellstartregeln nicht zu finden sind, könnt ihr sie in der aktuellsten Version der offiziellen KeyForge-Spielregel auf Asmodee.de finden.

AUFBAU

Um mit dem Aufbau zu beginnen, öffnet ihr die beiden verschlossenen Archonten-Decks, die in diesem Starter-Set enthalten sind. Jeder Spieler wählt ein Deck, welches er während des Spiels spielt.

Jedes Deck wird von einem Archonten angeführt, dessen Name auf der Avatarkarte des Decks steht (siehe unten). Alle anderen Karten des Decks sind mit dem Namen dieses Archonten gekennzeichnet.

Jeder Spieler legt seine Avatarkarte vor sich auf den Tisch, mischt sein Deck und legt es neben seine Avatarkarte. Neben jedes Deck werden drei Schlüsselmarker mit der ungeschmiedeten Seite nach oben gelegt.



Avatarkarte



Deck

ungeschmiedete
Schlüsselmarker

Legt alle Æmber-, Schadens-, Betäubt-, Stärke-, Wütend- und Beschützt-Marker für beide Spieler griffbereit in die allgemeine Reserve.

Æmber-
markerSchadens-
markerBetäubt-
MarkerStärke-
markerWütend-
MarkerBeschützt-
Marker

Bestimmt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip (z. B. durch Münzwurf).

Der Startspieler zieht 7 Karten, der andere Spieler zieht 6 Karten.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

SIEGBEDINGUNG

Ziel des Spiels ist es, 3 Schlüssel zu schmieden, die durch Schlüsselmarker dargestellt werden.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 3 ungeschmiedete Schlüsselmarker. Sobald ein Schlüssel geschmiedet wird, dreht man 1 Marker auf die geschmiedete Seite.



ungeschmiedet



geschmiedet

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges 6 Æmber, **muss** er sie ausgeben, um 1 Schlüssel zu schmieden. Wer als Erster alle 3 Schlüssel geschmiedet hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Bei KeyForge wird so lange abwechselnd gespielt, bis ein Spieler alle 3 Schlüssel geschmiedet und das Spiel gewonnen hat. Wer gerade am Zug ist, wird **aktiver Spieler** genannt. Während seines Zuges führt der aktive Spieler 5 Schritte der Reihe nach durch. Sie werden im Folgenden genauer erklärt.

SCHITT 1: SCHLÜSSEL SCHMIEDEN

Das Schmieden eines Schlüssels kostet 6 Æmber. Falls der aktive Spieler in diesem Schritt 6 (oder mehr) Æmber in seinem Æmber-Vorrat (auf seiner Avatarkarte) hat, **muss** er 6 Æmber ausgeben, um einen Schlüssel zu schmieden. Er legt das ausgegebene Æmber in die allgemeine Reserve und dreht einen seiner ungeschmiedeten Schlüsselmarker auf die geschmiedete Seite.

Pro Zug kann in diesem Schritt maximal 1 Schlüssel geschmiedet werden. Hat der aktive Spieler nicht genügend Æmber zum Schmieden eines Schlüssels, passiert in diesem Schritt nichts.



SCHITT 2: FRAKTION WÄHLEN

Auf jeder Avatarkarte sind 3 Fraktionen abgebildet, aus denen das Deck zusammengesetzt ist. In diesem Schritt wählt der aktive Spieler 1 dieser 3 Fraktionen und aktiviert sie. Die gewählte Fraktion wird für den Rest des Zuges zur **aktiven Fraktion**. Der aktive Spieler wird in diesem Zug nur Karten der aktiven Fraktion spielen und verwenden können, also wählt weise!



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

KARTEN SPIELEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele Karten der aktiven Fraktion spielen.

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

In diesem Schritt findet ein Großteil des Spielgeschehens statt.

Der aktive Spieler darf in diesem Schritt beliebig viele Karten der aktiven Fraktion (die er in Schritt 2 gewählt hat) **von seiner Hand spielen, verwenden und/oder ablegen**. Infrage kommende Karten dürfen in beliebiger Reihenfolge gespielt, verwendet und/oder abgelegt werden.

Die Regeln für das Spielen, Verwenden und Ablegen von Karten werden weiter unten in diesen Schnellstartregeln erklärt.

Regel für den ersten Zug: In seinem ersten Zug darf der Startspieler **nur 1 Karte** der aktiven Fraktion von seiner Hand spielen oder ablegen.

SCHRITT 4: KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

In diesem Schritt macht der aktive Spieler alle seine erschöpften Karten spielbereit.

Alle Karten im Spiel können 1 von 2 Zuständen haben: spielbereit oder erschöpft. Grundsätzlich muss eine Karte spielbereit sein, damit man sie verwenden kann.

Durch die Verwendung wird sie normalerweise erschöpft. Im Schritt „Karten spielbereit machen“ macht der aktive Spieler seine Karten für den nächsten Zug bereit.



spielbereit



erschöpft

SCHRITT 5: KARTEN ZIEHEN

In diesem Schritt zieht der aktive Spieler von seinem Deck bis auf 6 Handkarten auf. Hat er bereits 6 oder mehr Karten auf der Hand, zieht er zu diesem Zeitpunkt keine Karten nach. Muss ein Spieler eine Karte ziehen, obwohl sein Deck leer ist, mischt er seinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und zieht weiter.

Falls der aktive Spieler genügend Æmber zum Schmieden eines Schlüssel auf seiner Avatarkarte hat, ruft er „Check!“, damit sein Gegner weiß, dass der aktive Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges einen Schlüssel schmieden kann.

Nach diesem Schritt endet der Zug des aktiven Spielers. Sein Gegner wird zum aktiven Spieler und beginnt seinen Zug mit Schritt 1.

KURZÜBERSICHT

Es folgt eine kurze Übersicht über den Spielzug und die Symbole.

SPIELZUG

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

BONUSSYMBE

- Æmber**
- Schaden**
- Erbeuten**
- Ziehen**

KARTEN SPIELEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele Karten der aktiven Fraktion spielen.

BONUSSYMBE

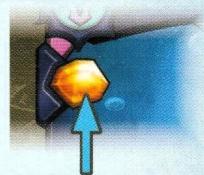
Viele Karten haben oben links ein Bonussymbol. Nachdem eine Karte mit einem Bonussymbol gespielt worden ist, handelt der aktive Spieler als **Allererstes** jedes Bonussymbol auf der Karte ab. Es gibt 4 Arten von Bonussymbolen:

Æmber (Æ): Der aktive Spieler erhält 1 Æmber. Immer wenn man Æmber erhält (egal warum), legt man es in seinen Æmber-Vorrat (auf die Avatarkarte).

Erbeuten (Æ): Eine befreundete Kreatur des aktiven Spielers erbeutet vom Gegner 1 Æmber. (Dieses Æmber wird aus dem Vorrat des Gegners genommen und auf die befreundete Kreatur gelegt.)

Schaden (Æ): Der aktive Spieler fügt einer Kreatur im Spiel 1 Schaden zu.

Ziehen (Æ): Der aktive Spieler zieht 1 Karte.



Die Æmber-Symbole geben an, wie viel Æmber man erhält. Diese Karte gewährt 1 Æmber.

„SPIELEN“-FÄHIGKEITEN

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

ERSCHÖPFT INS SPIEL KOMMEN

Sobald eine Kreatur oder ein Artefakt ins Spiel kommt, wird die Karte erschöpft. Das heißt, dass es normalerweise nicht möglich ist, eine Karte zu spielen und sie im selben Zug zu verwenden.



Aktionsskarte



Artefakt



Kreatur



Aufwertung

KARTENARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten, die in einem Deck vorkommen können: Aktionssachen, Artefakte, Aufwertungen und Kreaturen. Die Regeln für das Spielen einer Karte hängen von ihrer Art ab.

Aktionssachen: Sobald eine Aktionsskarte gespielt wird, handelt der aktive Spieler die „**Spielen**“-Fähigkeit der Karte ab und legt sie dann auf seinen Ablagestapel.

Artefakte: Sobald ein Artefakt gespielt wird, legt der aktive Spieler es in seinen Spielbereich hinter die Schlachtreihe (siehe **Kreaturen**). Artefakte kommen erschöpft ins Spiel, bleiben aber für kommende Züge im Spiel.

Aufwertungen: Sobald eine Aufwertung gespielt wird, wählt der aktive Spieler eine Kreatur und legt die Aufwertung an jene Kreatur an, indem er sie (leicht überlappend) darunter legt. Aufwertungen bleiben für kommende Züge im Spiel und modifizieren die Karten, an die sie angelegt sind.

Verlässt eine Karte mit einer angelegten Aufwertung das Spiel, wird die Aufwertung abgelegt.



Die Aufwertung „Unter Druck“ ist an die Kreatur „Meisterin der Haken“ angelegt.



KEYFORGE-HAUPTSCHATZKAMMER

Werdet Teil der KeyForge-Community mit der Hauptschatzkammer-App von KeyForge! Damit könnt ihr eure Archonten-Decksammlung verwahren, Belohnungen verdienen und die Welt des Schmelztiegels erkunden! Die App KeyForge: Master Vault ist sowohl für iOS und Android als auch unter KeyForgeGame.com verfügbar.

Kreaturen: Kreaturen kommen erschöpft ins Spiel und werden nebeneinander in eine Reihe, die sogenannte **Schlachtreihe**, gelegt. Diese befindet sich vor dem Spieler. 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. Kreaturen bleiben für kommende Züge im Spiel.



Sobald die Kreatur „Schatzvächter“ gespielt wird, kommt sie an die Flanke der Schlachtreihe.

Verlässt eine Kreatur das Spiel, wird die Lücke in der Schlachtreihe geschlossen, indem die Karten nach innen geschoben werden.



Sobald die Kreatur „Alter Petz“ das Spiel verlässt, wird die Schlachtreihe nach innen geschlossen.

KARTEN ABLEGEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele Karten der aktiven Fraktion von seiner Hand ablegen. Auf diese Weise wird er unerwünschte Karten los und schafft Platz, um am Ende des Zuges neue Karten zu ziehen.

DER ABLAGESTAPEL

Immer wenn eine Karte abgelegt oder zerstört wird (egal warum), kommt sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Dies ist ein offener Stapel neben dem Deck des Spielers.

KARTEN VERWENDEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele im Spiel befindliche Karten der aktiven Fraktion verwenden.

Kreaturen können verwendet werden, um 1 von 3 Dingen zu machen: Ernten, Auslösen ihrer Aktionsfähigkeit oder Kämpfen. Aufwertungen und Artefakte können grundsätzlich nur zum Auslösen ihrer Aktionsfähigkeit verwendet werden.

ERNTEN

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf zum Ernten verwendet werden.

Sobald eine Kreatur zum Ernten verwendet wird, erschöpft man ihre Karte. Dann erhält der kontrollierende Spieler 1 Ämber aus der allgemeinen Reserve und handelt sämtliche „**Ernte:**“-Fähigkeiten der Kreatur ab (falls vorhanden).

AKTIONSFÄHIGKEITEN AUSLÖSEN

Jede spielbereite Karte der aktiven Fraktion darf zum Auslösen ihrer „**Aktion:**“-Fähigkeit verwendet werden. Dazu erschöpft man die Karte und handelt den Effekt hinter dem Stichwort „**Aktion:**“ ab.

Ist eine Karte bereits erschöpft, kann ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit nicht ausgelöst werden.

KÄMPFEN

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf zum Kämpfen verwendet werden.

Sobald eine Kreatur zum Kämpfen verwendet wird, erschöpft man ihre Karte. Dann wählt der kontrollierende Spieler 1 Kreatur unter der Kontrolle des Gegners als Ziel des Angriffs. Eine Kreatur kann nicht kämpfen, falls es keine feindliche Kreatur gibt, die als Ziel des Angriffs gewählt werden kann.

Jede der beiden Kreaturen fügt der anderen Schaden in Höhe ihrer Stärke zu (mehr dazu später). Sämtlicher Kampfschaden wird gleichzeitig zugefügt.

Nach dem Abhandeln des Kampfes werden alle „**Kampf:**“-Fähigkeiten der angreifenden Kreatur abgehandelt, vorausgesetzt, sie hat den Kampf überlebt.

SCHADEN

Wird einer Kreatur Schaden zugefügt (egal warum), legt man entsprechend viele Schadensmarker auf die Kreatur. Ist der Schaden einer Kreatur gleich oder größer ihrer Gesamtstärke, wird sie zerstört und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Hat eine Kreatur einen Rüstungswert (rechts neben dem Kartentitel), verhindert sie pro Runde die angegebene Menge an eingehendem Schaden. Das Symbol „~“ bedeutet, dass die Kreatur keine Rüstung besitzt.



Beispiel: Kai hat in diesem Zug die Fraktion Saurianer aktiviert und verwendet Hornbläserin Octavia (Stärke 5) zum Kämpfen. Er erschöpft Hornbläserin Octavia und wählt 1 Kreatur seines Gegners: Kaupe (Stärke 2). Hornbläserin Octavia fügt Kaupe 5 Schaden zu, während Kaupe versucht, Hornbläserin Octavia 2 Schaden zuzufügen. 1 davon wird durch die Rüstung von Hornbläserin Octavia verhindert. Der zugefügte Schaden wird gleichzeitig auf die beiden Kreaturen gelegt. Da Kaupe nur 2 Stärke hat und nun 5 Schaden auf ihr liegen, wird Kaupe zerstört und auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt. Hornbläserin Octavia bleibt mit 1 Schaden im Spiel.

WEITERE SPIELKONZEPTE

Einige Karten in den einzigartigen Archonten-Decks könnten neue Fragen aufwerfen. Im Folgenden findet ihr eine Reihe von Begriffen, Ausdrücken und Schlüsselwörtern, mit denen Spieler während des Spiels konfrontiert werden. Für mehr Informationen sowie eine Einführung in die Spielwelt schaut bitte auf Asmodee.de, um die neueste Version der kompletten KeyForge-Spielregel zu finden.

„+1 STÄRKE“-MARKER

Sobald einer Kreatur ein „+1 Stärke“-Marker gegeben wird, legt man 1 solchen Marker auf die Kreatur. Für jeden dieser Marker auf einer Kreatur steigt ihre Stärke um 1.

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. 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.

BESCHÜTZEN, BESCHÜTZT

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, BETÄUBT

Sobald eine Kreatur betäubt wird, legt man einen Betäubt-Marker auf sie. Solange eine Kreatur betäubt ist, kann sie nicht kämpfen, ernten, Aktionen verwenden oder Universell-Fähigkeiten verwenden.

Eine betäubte spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion kann verwendet werden, indem sie erschöpft wird, um ihren Betäubt-Marker zu entfernen. Falls ein Karteneffekt dazu führen würde, dass eine betäubte Kreatur kämpft, erntet oder eine „**Aktion:**“- oder „**Universell:**“-Fähigkeit verwendet, wird diese Kreatur stattdessen erschöpft und der Betäubt-Marker von ihr entfernt.

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 nicht erneut betäubt werden.

KARTENFÄHIGKEITEN

Zum Abhandeln einer Kartenfähigkeit befolgt man die Anweisungen des Kartentextes und handelt ihn so weit wie möglich ab. Steht ein Kartentext in direktem Widerspruch zu den Regeln, hat der Text der Karte stets Vorrang.

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. Sofern nichts anderes angegeben ist, wird erbeutetes Ämber auf die Kreatur gelegt, die es erbeutet hat. Erbeutetes Ämber darf nicht ausgegeben werden.

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

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.

GEZEITEN (NEU)

Jedes Deck in Dunkle Gezeiten beinhaltet eine Gezeitenkarte. Zu Beginn des Spiels wird 1 Gezeitenkarte offen so zwischen beide Spieler gelegt, dass die Seite „Flut“ auf keinen Spieler zeigt.

Manche Kartenfähigkeiten lassen einen Spieler „die Gezeiten erhöhen“. Dafür dreht der Spieler die Gezeitenkarte so, dass die Seite „Flut“ auf ihn zeigt und die Seite „Ebbe“ auf seinen Gegner. Ein Spieler kann auch die aufgedruckte Universell-Fähigkeit auf der „Ebbe“-Seite der Gezeitenkarte verwenden, um die Gezeiten zu erhöhen. Dies kann er immer dann tun, wenn er normalerweise eine Universell-Fähigkeit verwenden kann, nicht aber, wenn für ihn schon Flut herrscht.

Solange die „Flut“-Seite auf einen Spieler zeigt, herrscht Flut für ihn und alle seine Kartenfähigkeiten, die funktionieren, falls „Flut herrscht“, sind aktiv. Dementsprechend herrscht für einen Spieler Ebbe, wenn die „Ebbe“-Seite auf ihn zeigt und alle seine Kartenfähigkeiten, die funktionieren, falls „Ebbe herrscht“, sind aktiv.

Fähigkeiten, die sich auf die Gezeiten (Ebbe oder Flut) beziehen, sind an folgendem Symbol zu erkennen: 

Die Gezeitenkarte gilt als keine Karte, die sich im Spiel befindet.

Die Gezeiten werden in Partien, in denen keiner der Spieler eine Gezeitenkarte im Deck hat, nicht verwendet.

KETTE, KETTEN, KETTENANZEIGER

Bestimmte Kartenfähigkeiten können dazu führen, dass ein Spieler Ketten erhält. Mit dem rechts abgebildeten Kettenanzeiger wird festgehalten, wie viele Ketten ein Spieler gegenwärtig hat.

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

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.

VERBESSERUNG

Das „Verbesserung“-Schlüsselwort hat während des Spiels keinen Effekt. Statt dessen wurden bereits während der Deckerstellung die auf der Karte hinter dem „Verbesserung“-Schlüsselwort angegebenen Bonussymbole zufälligen Karten des Decks hinzugefügt.

WÜTEND, 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.

SCHLÜSSELWÖRTER:

Ansturm (X) – Bevor diese Kreatur angreift, füge dem angegriffenen Feind X Schaden zu.

Gefährlich (X) – Wenn diese Kreatur angegriffen wird, fügt sie dem Angreifer X Schaden zu, bevor der Kampf abgehandelt wird.

Gift – Jede Kreatur, die Schaden durch diese Kreatur beim Kampf zugefügt wird, wird zerstört.

Scharmützel – Sobald diese Kreatur zum Kämpfen verwendet wird, wird ihr kein Schaden zugefügt.

Schwer zu fassen – In jedem Zug wird beim ersten Angriff auf diese Kreatur keinerlei Schaden von beiden Kreaturen zugefügt.

Spott – Die Nachbarn dieser Kreatur können nicht angegriffen werden, es sei denn, sie haben Spott.

EIN „UNIQUE DECK GAME“

KeyForge ist ein „Unique Deck Game“ (UDG), was bedeutet, dass jedes Deck einzigartig ist.

Bereits in diesem Starter-Set sind zwei einzigartige Archonten-Decks enthalten.

Jedes dieser Decks ist ein Unikat und kann direkt nach dem Auspacken gespielt werden. Lasst eure beiden Decks gegeneinander oder gegen die Decks eurer Freunde antreten! Da kein Deck wie das andere ist, wird auch jedes Spiel einzigartig!

Weitere Archonten-Decks sind separat erhältlich und ergänzen eure Sammlung um viele ungeahnte Möglichkeiten. Der Kartenpool von Dunkle Gezeiten umfasst mehr als 400 verschiedene Karten. Jedes Deck bringt eine neue und einzigartige Mischung aus Karten, Taktiken und strategischem Potenzial mit sich, die es zu entdecken gilt.

Wer noch größere Herausforderungen sucht, kann an den offiziellen Turnieren und Meisterschaften von KeyForge teilnehmen. Mehr dazu erfahrt ihr unter: Asmodee.de/KeyForge



2 einzigartige Decks von Dunkle Gezeiten



Display von Dunkle Gezeiten

CREDITS

KeyForge Game Design: Richard Garfield

Expansion Design & Development: Brad Andres, Aaron Haltom, Tyler Parrott und 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 und 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 und Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Technology Implementation: Evan Hall und 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

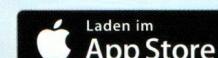
PLAYTESTERS

Nathaniel Brelsford, Jayson Burns, Devin Chiriboga, Steven Christian, Brooks Clark, Micah Crosey, 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, Lillian Nelson, Robert Nelson, Michael Nerman, Luke Olson, Trevor Payton, Ben Rothman, Jason Scarrow, Benjamin Sissel, Alex Slotnick, Asher Stuhlman, Coleen Tanyag, Noah Young und Frances „Fran“ Zeller

ASMODEE GERMANY

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer, Susanne Kraft und Veronika Stallmann

Layout & Grafische Bearbeitung: Niklas Tessmer



www.Asmodee.de
www.FantasyFlightGames.com

© 2020 Fantasy Flight Games. Das „Unique Game“-Logo ist TM von Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland.