

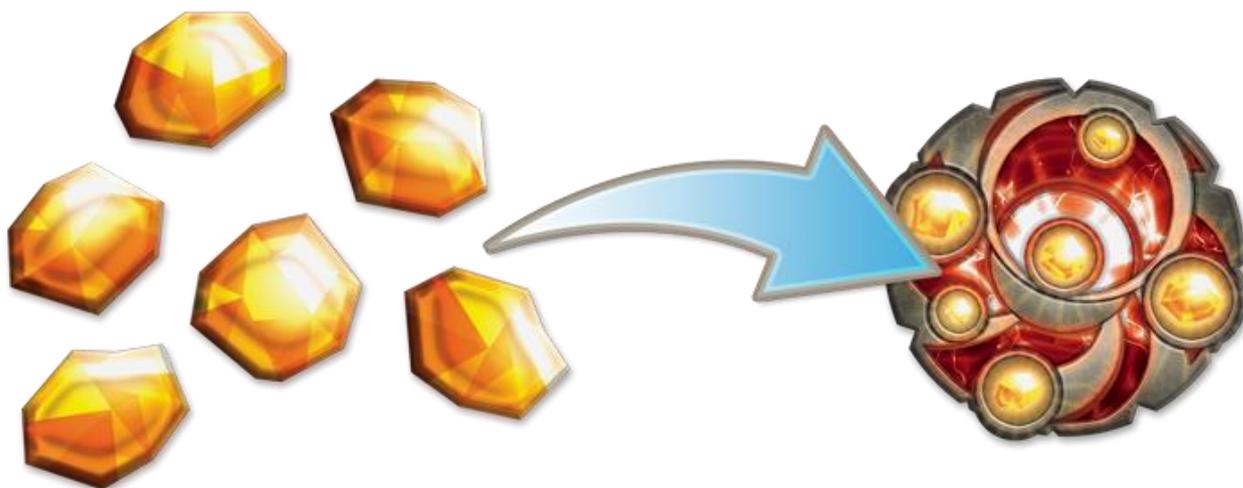
## Добро пожаловать в Кузню...

Вы – Архонт. Одни боготворят вас, другие – глубоко уважают вашу мудрость. Вы родились, а, возможно, были кем-то созданы в Кузне – мире, где нет ничего невозможного.

Кузня стара, как мир, но не завершена. Таинственные Архитекторы денно и нощно совершенствуют искусственную планету, безмолвно зависшую в центре вселенной. В поисках материалов для Кузни они пожали бесчисленное множество планет, создавая из разрушенных миров нечто совершенно новое, но до боли знакомое.

Попав в Кузню, одинокие пришельцы и целые культуры обнаруживали себя запертыми в стране чудес без единого способа вернуться домой. Некоторые из них адаптировались к новой среде, воссоздали свои цивилизации и разработали удивительные технологии при помощи таинственного психотропного вещества – Янтаря. Другие же отринули устои своей старой жизни, приспособившись к обычаям племён, считающим Кузню своим домом. Остальные сломались, потеряв рассудок и прежний облик, пожирая Янтарь и влетая его в свои тела.

Будучи Архонтом, вы собрали немало последователей в своих путешествиях по Кузне – союзников, ценящих вашу бессмертную мудрость и способность найти общий язык с любым разумным созданием. Полагаясь на их поддержку, вы ищете Хранилища, тщательно спрятанные Архитекторами по всей Кузне. Попасты внутрь Хранилищ можно лишь с помощью Янтарных ключей, а сокровища и знания внутри способны утолить голод лишь одного Архонта.



Когда два Архонта находят одно и то же Хранилище, только один познает его секреты. Один из них ещё на шаг приблизится к разгадке секрета Кузни...

## Об игре

KeyForge – это карточная игра на двоих, в которой игроки берут на себя роль Архонтов, ведущих свои армии в битву.

Колода игрока представляет команду, пытающуюся собрать достаточно Янтаря, чтобы выковать ключи для Хранилища. Игрок, первым собравший три ключа, открывает Хранилище и побеждает в матче.

Главная особенность KeyForge в том, что вы никогда не встретите две одинаковые колоды. Это не ККИ (коллекционная карточная игра) – вы не можете собрать свою колоду с нуля. Вместо этого, состав всех колод predetermined и неизменен. Во вселенной KeyForge просто не существует одинаковых армий.



### Компоненты стартового набора

В коробке со стартовым набором вы найдёте компоненты, изображённые ниже – иллюстрации помогут вам запомнить их внешний вид.



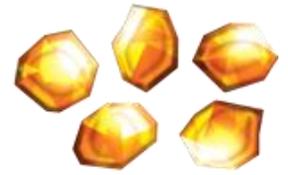
2 Unique KeyForge Archon Decks



6 Key Tokens



2 Chain Tracker Cards and Token



26 Amber Tokens



22 Damage Tokens



Radiant Argus the Supreme Starter Deck



Miss "Onyx" Censorius Starter Deck



10 Stun Status Cards



10 Power Status Cards

22 жетона урона

26 жетонов Янтаря

6 жетонов ключей

10 карт усиления

10 карт оглушения

2 трека цепей и маркеры для них

## Ключевые правила

Здесь вы найдёте ключевые правила KeyForge, о которых нужно помнить во время игры.

## Золотое правило

Если текст карты напрямую противоречит тому, что написано в правилах, всегда следуйте указаниям карты.

## Цель

Во время игры Архонты разыгрывают карты, чтобы собирать Янтарь и ковать из него ключи для Хранилища. Игра заканчивается победой Архонта, выковавшего три ключа первым.

## Готовые и истощённые карты

Выложенные на поле карты всегда пребывают в одном из двух состояний.



**Готовые** (Ready) карты лежат на столе прямо, так, чтобы их текст можно было прочесть слева направо. В свой ход игрок может использовать готовую карту — после этого он поворачивает её, и карта становится истощённой.

**Истощённые** (Exhausted) карты лежат на столе боком. Истощённую карту нельзя использовать до тех пор, пока игрок вновь не подготовит её – либо в конце хода, либо способностью другой карты.

Все существа и артефакты входят в игру истощёнными.

## Что делать, если закончатся жетоны или карты статусов?

В игре нет строгого ограничения по компонентам – на поле может лежать сколько угодно жетонов и карт статусов. Если вы исчерпали запас тех или иных компонентов, используйте вместо них другой тип жетонов или карт или любые подручные средства. Например, монетки.

## Подготовка к игре

Перед началом партии выполните следующие действия по порядку:

Сложите все жетоны урона, Янтаря и карты статусов в одном месте – оно послужит общим резервом.

Оба игрока кладут идентификатор своей колоды слева или справа от поля.

Оба игрока кладут три жетона ключей (по одному каждого цвета) незавешенной стороной вверх рядом с идентификатором своей колоды.

Вытяните жребий (или сыграйте в "камень-ножницы-бумага"). Победивший игрок будет ходить первым.

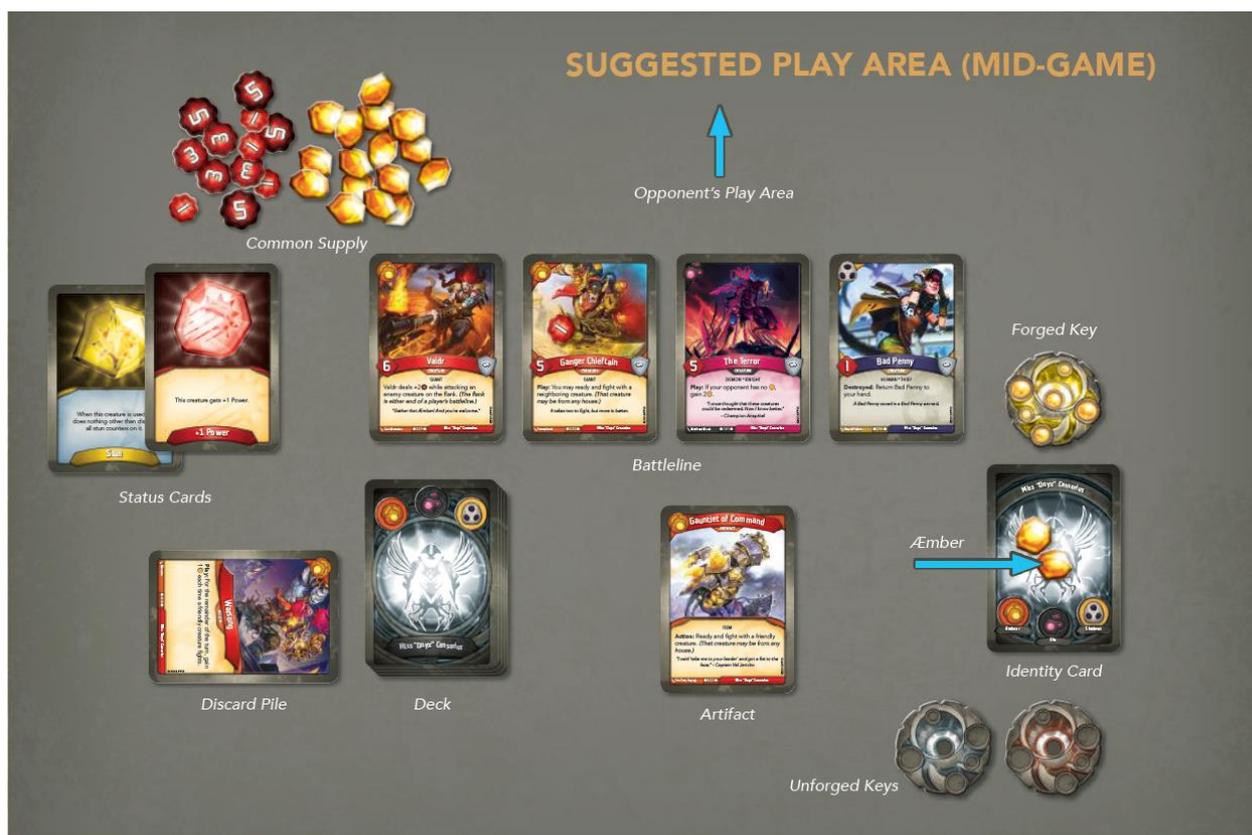
Если вы проводите серию матчей одними и теми же колодами, то в каждой следующей игре Архонт, чья колода проиграла в предыдущем матче, определяет первого игрока.

Перетасуйте свою колоду; после этого отдайте её оппоненту, чтобы он перемешал её ещё раз или просто сдвинул карты.

Первый игрок берёт 7 карт в руку, а второй – 6 карт.

После этого у обоих игроков, начиная с первого, есть одна возможность **полностью заменить стартовую руку (Mulligan)**, замешав её назад в колоду и взяв новую руку на одну карту меньше.

Теперь Архонты могут приступить к сражению.



Общий запас жетонов (Common Supply)

Поле оппонента (Opponent's Play Area)

Карты статусов (Status Cards)

Стопка сброса (Discard Pile)

Колода (Deck)

Боевая линия (Battleline)

Артефакт (Artifact)

Незавершённые ключи (Unforged Keys)

Янтарь (Æmber)

Идентификатор (Identity card)

Выкованный ключ (Forged Key)

## Ход игры

Каждый матч состоит из серии ходов. Игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не победит, завершая матч.

Каждый ход состоит из пяти этапов:

1. Ковка ключа (Forge a key)
2. Выбор Дома (Choose a house)
3. Розыгрыш, сброс и использование карт выбранного Дома (Play, Discard and use)
4. Восстановление карт (Ready cards)
5. Добор карт в руку (Draw cards)

Игрок, который ходит прямо сейчас, называется **активным** игроком. Только он может совершать действия или принимать решения; второй игрок обязан дождаться своего хода, прежде чем что-либо предпринимать.

### 1. Ковка ключа

Если у активного игрока достаточно Янтаря, чтобы выковать ключ, то он обязан это сделать. Чтобы выковать ключ, игрок тратит нужное количество жетонов Янтаря из личных запасов; потраченные жетоны уходят в общий резерв. После этого игрок переворачивает один из жетонов ключей с незавершённой (серой) стороны на выкованную (цветную) — чтобы показать, что ключ готов.



По умолчанию, дляковки ключа нужно 6 жетонов Янтаря. Способности некоторых карт могут увеличивать или снижать стоимость ключа.

Активный игрок может выковать только один ключ в эту фазу, даже если у него хватает Янтаря, чтобы создать несколько.

Эффекты некоторых карт позволяют тратить накопившийся на них Янтарь дляковки ключей (а не только из вашего личного запаса Янтаря). Если объёмов Янтаря на подобных картах вкупе с Янтарём в ваших личных запасах достаточно, чтобы выковать ключ, то вы обязаны это сделать.

## 2. Выбор Дома

В KeyForge все колоды состоят из трёх разных Домов (Houses), чьи гербы напечатаны на идентификаторе колоды. На этом этапе активный игрок выбирает один из трёх доступных его колоде Домов – этот Дом становится активным до конца хода. Активный Дом определяет, какие карты игрок может разыграть, сбросить из руки или использовать в этом ходе.



**Brobnar**



**Logos**



**Shadows**



**Sanctum**



**Mars**



**Dis**



**Untamed**

Выбрав Дом, активный игрок может вернуть в руку все карты из своего Архива. (см. "Архив" в Глоссарии)

Если игрок контролирует карту, не принадлежащую ни к одному из Домов его колоды, то, при желании, он может выбрать Дом этой карты в качестве активного. Например, если он взял под контроль карту противника в ходе партии.

### **3. Розыгрыш, сброс и использование карт выбранного Дома**

Активный игрок, в любом порядке, разыгрывает или сбрасывает карты активного Дома из руки, а также использует свойства карт активного Дома.

Принадлежность карты к Дому можно определить по гербу в левом верхнем углу. Если герб принадлежит к активному Дому, эту карту можно разыграть, сбросить или использовать.

Правила розыгрыша карт приведены ниже.

Правило первого хода: в первом ходу матча активный игрок не может сыграть или сбросить больше одной карты с руки. Некоторые эффекты могут изменять это правило.

Активный игрок никак не может играть, сбрасывать или использовать карты, не принадлежащие к активному Дому, если текст способности той или иной карты не говорит иначе.

### **4. Подготовка карт**

Активный игрок подготавливает все свои истощённые карты, вновь поворачивая их прямо.

### **5. Добор карт**

Активный игрок берёт карты сверху своей колоды, пока в его руке не будет 6 карт. После этого ход его заканчивается.

Активный игрок не сбрасывает карты, даже если в его руке больше 6 карт.

Если игрок должен взять карты (в любое время), но не может, т.к. его колода иссякла, этот игрок тасует стопку сброса, чтобы сформировать колоду заново, и берёт нужное количество карт из заново перетасованной колоды.

Если игрок заканчивает ход с запасом Янтаря, достаточным для ковки ключа в следующий ход, он должен объявить "Шах!" (Check!) оппоненту. Таким образом, второй игрок будет знать, что его оппонент вот-вот создаст ключ.

## **Розыгрыш карт**

Активный игрок может разыграть любое число карт, принадлежащих к активному Дому.

### **Бонусный Янтарь**

Под гербом многих карт в левом верхнем углу можно найти иконку Янтаря. Когда такую карту разыгрывают, её владелец сразу же получает столько Янтаря, сколько указано на карте.



## "Розыгрыш"

Некоторые карты обладают способностью "Розыгрыш". Такая способность срабатывает после получения Бонусного Янтаря, если таковой имеется, и после входа карты в игру.

## Типы карт

В KeyForge существует четыре типа карт: действия, артефакты, существа и улучшения. Каждый тип функционирует по-своему.



Action



Artifact



Creature



Upgrade

## Действия

При розыгрыше карты действия, активный игрок выполняет её способность "Розыгрыш" настолько, насколько возможно, и убирает эту карту в стопку сброса.

## Артефакты

Артефакты входят в игру истощёнными и кладутся перед игроком, позади боевой линии его существ (об этом ниже). Артефакты остаются в игре после розыгрыша и переходят из раунда в раунд.

## Существа

Существа входят в игру истощёнными и кладутся перед игроком в особую линию – боевую линию. Существа остаются в игре после розыгрыша и переходят из раунда в раунд; у каждого существа есть значение силы и брони, которые определяют исход схваток с вражескими существами (об этом ниже).



Значение силы

Значение брони

Когда существо входит в игру, его карта всегда кладётся на один из флангов – с крайней левой или крайней правой стороны боевой линии игрока.

Когда какое-либо существо покидает игру, сомкните боевую линию так, чтобы в линии не было пробелов.



Существа входят в игру на одном из флангов боевой линии.

Когда существо покидает игру, боевая линия смыкается.

## Улучшения

Улучшения входят в игру прикрепленными (карта частично кладётся под существо) к выбранному существу. Улучшения переходят из раунда в раунд и меняют характеристики карты, к которой они прикреплены.

Если карта, к которой прикреплено улучшение, покидает игру, улучшение также уходит в сброс.

Улучшение не может войти в игру, если игроку не к чему его прикрепить.

## Сброс карт

Активный игрок может сбросить из руки любое количество карт активного Дома. Карты всегда сбрасываются по одной; избавляясь от карт из руки, игрок может освободить место для карт, которые он доберёт в конце хода.

## Использование карт

Активный игрок может использовать любое количество карт активного Дома. Эффект использованной карты зависит от её типа.

### Улучшения

Улучшение изменяет свойства существа, к которому оно прикреплено; использовать улучшение отдельно от существа нельзя.

### Использование артефактов

Игроки могут задействовать артефакты с помощью двух способностей: "Действие" и "Омни".

Когда игрок использует артефакт, он истощает карту и выполняет её эффекты.

Игрок может использовать способность "Действие" только в том случае, если эта карта принадлежит к активному Дому.

Игрок может использовать способность "Омни", даже если эта карта не принадлежит к активному Дому.

Некоторые артефакты необходимо принести в жертву (Sacrifice) в качестве оплаты их способности; подобные карты отправляются в сброс игрока. Несмотря на это, перед сбросом карты игрок должен истощить её, повернув на бок.

Артефакты, в отличие от существ, не могут начать бой или сбор.

### Использование существ

Чтобы использовать существо, игрок истощает его карту, поворачивая её боком, и выбирает одно из возможных действий. Существо может начать сбор или бой, а также выполнить эффект способности "Действие" или "Омни". Любой эффект карты, который приводит к тому, что существо сражается, собирает янтарь, выполняет способность "Действие" или "Омни", приводит к тому, что существо считается **использованным**.

### Сбор (Reap)

Любое готовое существо активного Дома может начать сбор; истощив существо для сбора, его хозяин получает 1 жетон Янтаря. После этого, если у истощённого существа была способность "Сбор", выполните её эффект.

## Бой (Fight)

Любое готовое существо активного Дома может сразиться с существом врага; истощив существо для боя, его хозяин выбирает одно из существ оппонента в качестве цели. Оба существа одновременно наносят друг другу урон, равный значению их силы (число слева). После этого, если ваше существо выжило и у него есть способность "Бой", выполните её эффект.

Существо не может начать бой, если ему некого атаковать.

## Действие (Action)

Любое готовое существо активного Дома можно использовать для способности "Действие", истощив его и выполнив эффект, описанный в тексте после "Действие".

## Омни (Omni)

Любое готовое существо можно использовать для способности "Омни", истощив его и выполнив эффект, описанный в тексте после "Омни", даже если оно не принадлежит к активному Дому.

## Пример боя

Том, выбравший Дом Dis активным, истощает The Terror для боя; в качестве цели он выбирает Raiding Knight оппонента.



Сила The Terror – 5, поэтому он пытается нанести Raiding Knight 5 урона. Сила Raiding Knight — 4, поэтому он ответит на атаку The Terror, нанеся 4 урона.

Предотвращённый урон не кладётся на карточку и возвращается в общий запас жетонов.



У Raiding Knight 2 очка брони, поэтому входящий урон снижается на 2. Raiding Knight получает 3 жетона урона, а The Terror – 4.



## Урон и броня

Когда существо получает урон, положите на него соответствующее число жетонов урона. Если суммарный урон на существа равен или больше значения его силы, то оно покидает игру и отправляется на верх стопку сброса своего владельца. Броня (число справа) поглощает объём урона, равный своему значению **каждый** ход. (см. "Броня" в Глоссарии)

Когда существо покидает игру, оппонент получает все жетоны Янтаря, лежащие на нём. (см. "Захват" в Глоссарии)

## Способности карт

Активный игрок принимает все решения, связанные с выполнением эффекта способности, если нигде не сказано обратного.

В случае, если вы запутались в тексте карты, загляните в Глоссарий – там вы найдёте пояснения к терминам и нюансам.

### Выполните как можно больше эффектов

Выполняя эффект той или иной карты, постарайтесь применить его по максимуму – просто игнорируйте те его части, которые, по той или иной причине нельзя выполнить.

Пример: Аарон разыгрывает карту Anger (COTA 001) со способностью "Розыгрыш: подготовьте карту и сразитесь дружественным существом". Аарон применяет эффект карты к своему Snufflegator (COTA 358). Однако это существо уже готово, поэтому Аарон игнорирует эту часть способности и истощает Snufflegator для боя.

### Использование одних карт через способности других

Если способность одной карты позволяет игроку каким-либо образом сыграть или использовать другую (сразиться, начать сбор, использовать "Действие"), вторая карта может принадлежать к любому Дому, если текст способности не говорит обратного.

Проводя подобную цепную реакцию, выполняйте **все** эффекты способности, давшей возможность задействовать ещё одну карту.

Если текст способности не говорит обратного, то подобным образом игроки могут использовать только собственные карты

### Правило шести

Иногда может возникнуть ситуация, когда, благодаря комбинации способностей, одна и та же карта будет разыграна несколько раз в один ход. Игрок не может разыгрывать и/или использовать одну и ту же карту/её копии больше шести раз в ход.

### Пассивные способности (Constant abilities)

Если текст способности карты не начинается с полужирных слов, обозначающих тип способности, эта способность называется пассивной. Она действует до тех пор, пока карта остаётся в игре и выполняет предписанные текстом способности условия.

Пассивные способности не перестают работать даже если карта с этой способностью истощена.

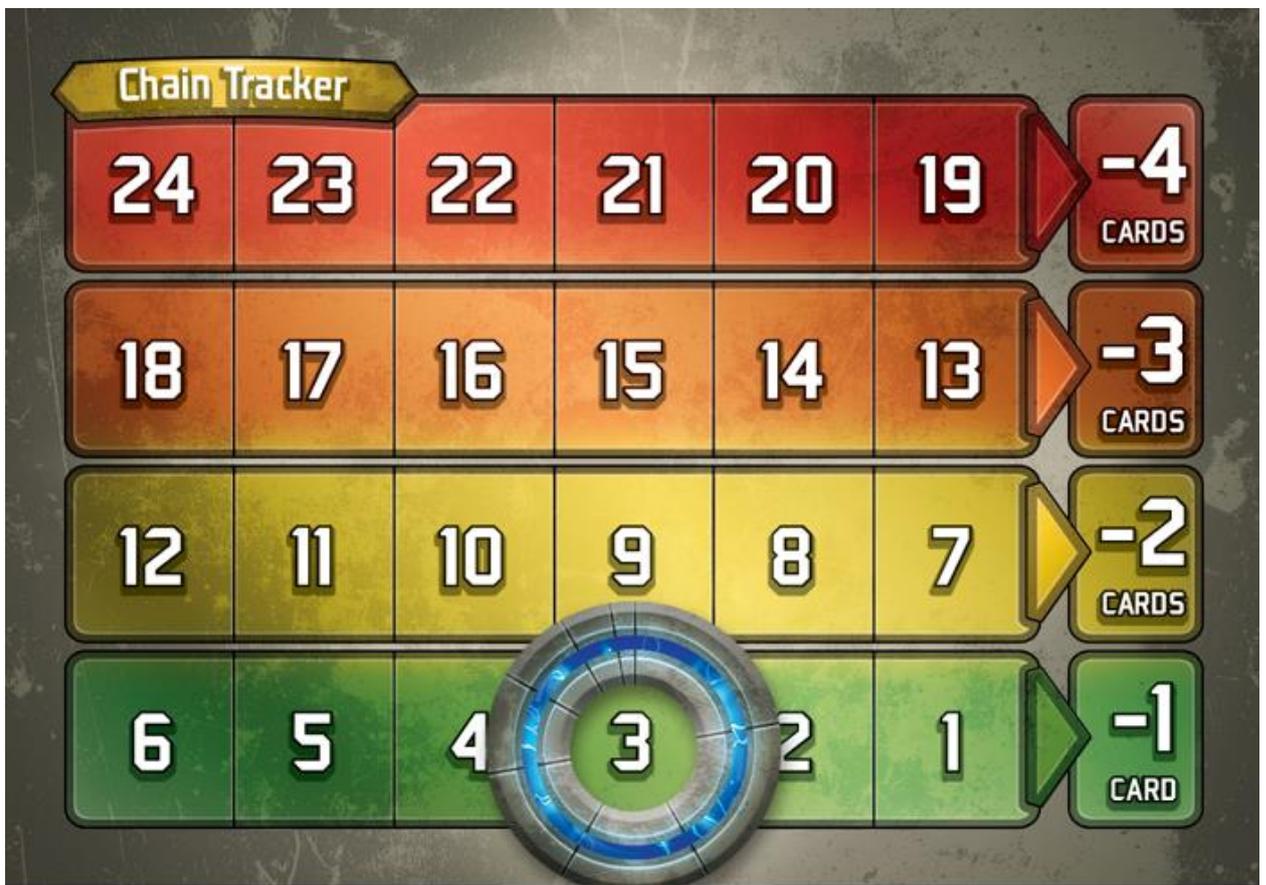
Применение эффектов пассивной способности не считается использованием карты, а поэтому не истощает её.

Пример пассивной способности на карте Mother:



## Цепи (Chains)

Цепи – это незримые магические оковы, которыми Архитекторы периодически опутывают некоторых Архонтов. Иногда – чтобы они, преодолев серьёзное испытание, выросли как лидеры. А иногда – чтобы наказать тех, кто нарушает правила и плюет на этикет Кузни.



Игрок может получить цепи благодаря эффектам некоторых способностей. В этом случае, он передвигает маркер цепей на столько делений трека, сколько оков он получил.

## Уровень цепей

### Штраф

Каждый раз, когда игрок с оковами добирает карты в руку (включая подготовку к игре), он берёт меньше карт – чем выше уровень оков, тем серьезнее штраф. Взяв карты, игрок уменьшает уровень оков, двигая маркер на треке оков на одно деление вправо.

Чем больше на игроке оков, тем меньше карт он добирает.

1-6 – на 1 карту меньше.

7-12 – на 2 карты меньше.

13-18 – на 3 карты меньше.

19-24 – на 4 карты меньше.

Пример: у Тори есть 7 оков. При подготовке к игре, Тори возьмёт на две карты меньше и сдвинет маркер оков на одно деление вправо. В следующие шесть раз, когда Тори понадобится добрать карты в руку в конце хода, она будет брать на 1 карту меньше, каждый раз сдвигая маркер оков на одно деление вправо. После этого, сбросив с себя все оковы, Тори будет добирать как обычно – до 6 карт в руке.

### Стартовый штраф (опционально)

В матче между сильной колодой и колодой послабее игроки могут договориться о стартовом штрафе для обладателя более сильной колоды. **Цепи** помогут сбалансировать игру, если участники жаждут более-менее справедливого соревнования. Не используйте это правило в турнирах и в матчах с новыми, неизвестными вам колодами.

### Распределение цепей

Если у игроков создаётся впечатление, что та или иная колода сильнее остальных, при подготовке к игре добавьте ей 4 цепи. С этого момента, каждый раз, когда оштрафованная колода побеждает три раза подряд, добавьте ей ещё 1 цепь. Когда проигрывает три раза подряд – уберите 1 цепь. По мере того, как игрок проводит всё больше матчей и осваивается в своей коллекции колод, этот штраф будет варьироваться в зависимости от оппонента и того, как хорошо колода показывает себя на практике.

### Адаптивный формат

Если игроки хотят испытать битву Архонтов со всех сторон, они могут сыграть свой матч до двух побед, в адаптивном формате.

После завершения первой партии игроки меняются колодами. Если побеждает тот же игрок, что и в первый раз, он объявляется победителем матча.

Если же победу одерживают разные игроки одной и той же колодой, то проводится третья партия. Перед началом этой партии игроки делают ставки на колоду-фаворита, предлагая начать игру со штрафом, определённым количеством **цепей**. Пример: Вася предлагает играть колодой "Мамкин Симпатяга Фредди" и готов сыграть ей, стартуя с 5 цепями. Петя готов играть этой же колодой, но уже с 6 цепями. Аукцион продолжается, пока один из игроков не согласится на ставку противника. Первой ставкой во время таких торгов всегда является ставка в 0 цепей от владельца колоды.

## Что дальше?

Теперь вы знаете базовые правила игры. Следующая секция правил – Глоссарий; в нём вы найдёте информацию о продвинутой механике и терминах. Не стесняйтесь подглядывать туда во время игры, если вдруг запутаетесь.

## Глоссарий

Здесь собраны концепты, механики и термины, которые могут повстречаться вам во время игры. Вся информация приведена в алфавитном порядке английского алфавита. Не читайте её от корки до корки – заглядывайте сюда по мере игры, когда наткнётесь на прежде неизвестную механику или термин.

### Способность, способность карты, эффект способности

Способность – это особый текст карты, влияющий на ход игры.

Если в описании способности не упоминается пространство "вне игры" (рука, колода, архивы или стопка сброса), то способность может воздействовать только на карты, находящиеся в игре – на существ в боевой линии, улучшения или артефакты.

### Способность "Действие" (Action ability)

Чтобы использовать способность "Действие", в свой ход игрок истощает карту и применяет эффект способности.

### Активный Дом

Активный Дом – это Дом, выбранный игроком для активации в этот ход.

### Активный игрок

Активный игрок – это игрок, который ходит прямо сейчас. Он принимает все решения, связанные с применением способностей карт и очередностью конфликтов в этом ходе.

### Янтарь (EMBER)

Янтарь используется дляковки ключей и представлен особыми жетонами.



Только Янтарь в ваших личных запасах считается "вашим"; это важно для способностей некоторых карт.

Также смотрите: Захват, Ключи, Сбор, Кража.

### Архив (Archives)

Архив – это особая стопка карт, лежащих лицом вниз рядом с идентификатором колоды игрока. Добавить карты в архив можно только с помощью некоторых способностей. На втором этапе хода, после выбора активного дома, активный игрок может вернуть все карты из своего архива в руку.

Карты, пребывающие в архиве, считаются вне игры.

Игрок может в любой момент посмотреть карты в своём архиве. Просматривать архив оппонента запрещено.

Если способность предписывает игроку "добавить карту в архив", но не говорит откуда, игрок выбирает карту из руки.

## **Броня (Armor)**

У некоторых существ есть броня, обозначенная числом справа. Броня предотвращает объём урона, равный своему значению; броня предотвращает получение урона – это важно для способностей некоторых карт. Например, если существу с 2 очками брони нанести 1 очко урона, броня предотвратит урон – до конца хода у существа останется 1 очко брони, которое может защитить его вновь в этот ход. Если тому же существу нанести 3 урона, броня поглотит 1 урона, а оставшиеся 2 придутся в само существо.

Если существо с бронёй получает дополнительную броню, то сложите оба значения – "врождённое" и добавленное.

Если существо получает броню во время хода, эта броня не аннулирует полученный ранее урон. И наоборот – если существо теряет всю броню во время хода, оно не получает весь поглощённый урон.

Если существо получает дополнительную броню уже после того, как потратило часть врождённой брони на поглощение урона, в этом ходе урон будет проходить сначала по "старой" броне, и только потом – по "новой".

Если у существа на месте значения брони напечатан символ "~", то у этого существа нет брони. Однако оно может получить её с помощью способностей других карт.

## **Штурм (X) (Assault)**

Когда существо со свойством "Штурм (X)" атакует противника, оно наносит (X) урона до начала схватки (активный игрок решает, когда сработает этот эффект: до или после прочих эффектов "Перед боем"). Если урон от штурма уничтожает вражеское существо, бой заканчивается.

Если существо со способностью "Штурм (X)" получает эту же способность ещё раз, просто сложите значения (X).

## **Атака, атакующий**

Смотрите "Бой" на с. 13.

## **Боевая линия (Battleline)**

Боевая линия — это линия существ, подконтрольных игроку. Смотрите "Существа" на с. 10.

## **Перед (Before)**

Если в описании способности есть слово "перед" (например, "перед сбором" или "перед боем"), то эта способность действует непосредственно перед соответствующим действием – перед тем, как существо соберёт янтарь или начнёт бой (но после того, как карта будет истощена, если того требует способность).

## **"Не может" против "должен"/"может" (CANNOT VS MUST/MAY)**

Если две карты одновременно говорят, что игрок "не может" что-то сделать, но при этом "должен" или "может" что-то сделать, то запрет приоритетнее. В результате такого конфликта игрок "не может" применить обозначенный эффект/способность/текст.

## **Захват Янтаря (Capture)**

Захваченный Янтарь берётся из личных запасов оппонента и кладётся на существо, контролируемое игроком-захватчиком. Захваченный Янтарь нельзя тратить.

Когда существо с лежащими на нём жетонами Янтаря покидает игру, накопленный Янтарь отправляется в личные запасы оппонента.

Если не говорится обратного, Янтарь всегда кладётся на существо, которое его захватило.

## **Цепи (Chains)**

См. Цепи (с. 16) (Chains)

## **Контроль (Control)**

Игрок **владеет** картами колоды, с которой начинает игру. Но когда та или иная карта входит в игру, она считается **подконтрольной** активному игроку.

Игрок может перехватить контроль над картой оппонента. В этом случае, перехваченная карта отправляется к своему новому хозяину. Если этой картой было существо, оно становится во фланг его боевой линии. Если несколько эффектов контроля применяются к одной и той же карте, действующим считается тот, что был разыгран последним.

Если игрок перехватывает контроль над картой, принадлежащей к Дому, не указанному в идентификаторе его колоды, теперь он может выбрать дом этой карты активным, когда выбирает активный дом.

Если перехваченная карта по каким-либо причинам покидает игру, она отправляется к своему первоначальному владельцу.

## **Цена, действующая цена**

Базовая стоимостьковки ключа – 6 Янтаря. Эта цена может изменяться под влиянием способностей некоторых карт – изменённая цена называется "действующей".

## **Урон (Damage)**

Урон, нанесённый существам, отмечается жетонами урона, лежащими на его карте. Если существо получило урон равный или превышающий его значение силы, существо уничтожается. Нанесённый урон не снижает значение силы существа. Если сразу несколько существ получили урон из одного источника, этот урон наносится одновременно.

## **Уничтоженные карты (Destroyed)**

Когда карта уничтожается, она отправляется в стопку сброса своего владельца. Если сразу несколько карт уничтожаются одновременно, они уходят в стопку сброса и никакие

способности, кроме "Уничтожения", не работают (активный игрок решает, в каком порядке уничтоженные карты уйдут в сброс).

Если у карты есть способность "Уничтожение", её эффект срабатывает прямо перед тем, как карта будет уничтожена – до того, как она покинет игру.

### **Стопка сброса (Discard pile)**

Сброшенные и уничтоженные карты уходят наверх стопки сброса. Игроки могут в любое время просмотреть как свою, так и вражескую стопку сброса.

Порядок карт в стопке сброса постоянен; его нельзя изменить иначе, кроме как способностью карты.

Если в колоде игрока закончились карты, но он всё ещё обязан добрать карты в руку, перетасуйте стопку сброса чтобы сформировать колоду заново.

### **Неуловимый (Elusive)**

Существа со свойством "Неуловимый" игнорируют **первую** атаку каждого хода: они не получают урона (если атакуют их), но и сами его не наносят в ответ. Если же они атакуют сами, они наносят урон как обычно.

"Неуловимый" игнорирует только урон, нанесённый силой вражеского существа. Свойство не спасает от урона, нанесённого любыми другими способами, в частности способностью Штурм (Assault).

### **Конец хода**

Эффекты "Конец хода" срабатывают в конце хода игрока – после того, как он доберёт карты в руку.

### **Враг (Enemy)**

Если текст карты говорит о "враге" или "вражеском", то подразумевается нечто, находящееся под контролем оппонента.

### **Бой (Fight)**

См. Бой (с.13)

Существо, начавшее бой, можно называть "атакующим" или "нападающим".

Если атакующий не уничтожен, срабатывают все его способности "Бой". Если у одного из существ есть пассивная способность, связанная с концом боя (например, "после того, как существо уничтожило врага"), то существо должно выжить, чтобы способность сработала. Только атакующий может применять свойства способностей "Бой".

### **"Сразитесь с" (Fight with)**

Если способность предписывает игроку "сразиться" с кем-то или "подготовить карту и сразиться" с существом, игрок может использовать выбранное существо, чтобы начать бой. Бой проходит по стандартным правилам.

### **Фланг (Flank)**

Существа, находящиеся с крайней правой и левой стороны боевой линии, считаются стоящими на флангах линии и называются "фланговыми" существами. Каждый раз, когда существо входит в игру, активный игрок решает, на какой фланг его положить.

Если в боевой линии всего одно существо, оно считается фланговым – и для левого, и для правого фланга.

## **Ковка (Forge)**

О ковке ключей читайте на с. 6.

## **Дружественный (Friendly)**

Если текст карты говорит о "союзнике" или чём-то "дружественном", то подразумевается нечто находящееся под вашим контролем.

## **Опасный (X) (Hazardous)**

Когда существо со свойством "Опасный" становится целью атаки, оно наносит атакующему (X) урона до начала боя (активный игрок решает, когда сработает этот эффект: до или после прочих эффектов "Перед боем"). Если урон от контратаки уничтожает вражеское существо, бой сразу заканчивается.

Если существо со способностью "Опасный (X)" получает эту же способность ещё раз, просто сложите значения (X).

## **Лечение (Heal)**

Если та или иная способность "лечит" существо, уберите с него соответствующее число жетонов урона. Если она "полностью лечит" существо, уберите все жетоны урона.

Выбрать целью лечения можно любое существо, даже если на нём нет ни одного жетона урона. Однако, если лечение не убирает жетоны урона, существо не считается "излечённым" – это важно для эффектов некоторых карт.

## **Выбор Дома**

Каждый ход игрок должен выбрать один из трёх Домов, обозначенных на идентификаторе его колоды. Способности некоторых карт могут ограничить выбор Дома.

Если игрок завладел картой, не принадлежащей ни к одному из Домов его колоды, то он может выбрать Дом этой карты – до тех пор, пока она находится под его контролем.

Если игрок вообще не может выбрать Дом, то он начнёт раунд без активного Дома.

Если игрок окажется в ситуации, в которой он "должен" выбрать один Дом из двух и более, он может выбрать любой из вариантов.

## **"В этом случае" и "Чтобы" (If you do/In order to)**

Если в тексте способности есть слова "В этом случае" или "Чтобы", игрок, упомянутый в тексте, должен целиком и полностью выполнить условия, описанные в тексте перед этими фразами, прежде чем применять эффект способности. Другими словами, если игрок не выполнит первую часть способности, то вторая попросту не сработает.

## **Ключи (Keys)**

Игрок, первым создавший три ключа, тут же заканчивает игру и побеждает в матче.

Цвет ключа ни на что не влияет. В будущих колодах, способности некоторых карт возможно будут влиять на ключи определённых цветов.

О ковке ключей читайте на с. 6.

## **Слабейшее существо (Least powerful)**

Слабейшим считается существо с наименьшим значением силы из тех, что находятся в игре. Если несколько существ делят самое низкое значение силы, слабейшим считается каждое из них.

Если способность требует выбрать одно из самых слабых существ, игрок выбирает одно, даже если претендентов несколько.

## **Группы слабейших существ**

Если в тексте способности упоминаются "X слабейших" существ, то подразумевается число существ, разделяющих низшее значение силы. Если на поле нет достаточного числа слабейших существ чтобы выполнить требование способности, то можете причислить к слабейшим и следующих по силе. Продолжайте причислять существ к слабейшим до тех пор, пока требование способности не будет выполнено или на поле не останется существ. Если в какой-то момент несколько существ с одинаковой силой могут попасть в группу слабейших, но в ней не хватает места, то активный игрок выбирает, какое из существ туда попадёт.

## **Покидает игру**

Если карта на поле покидает игру (возвращается в руку или колоду, уничтожается, сбрасывается, архивируется или изгоняется), уберите с неё все (кроме Янтаря) жетоны и карты статусов вместе с прикрепленными к ней улучшениями. Все эффекты, завязанные на эту карту, перестают действовать.

Когда карта уходит с поля в зону "вне игры", неизвестную оппоненту (рука, колода, архивы), связанные с картой эффекты не действуют, только если карта/те или иные способности не говорят обратного.

Если существо, на котором лежали жетоны Янтаря, покидает игру, накопленный на нём Янтарь уходит в личный запас оппонента. Если карта не-существа (артефакт, действие, улучшение), на которой лежали жетоны Янтаря, покидает игру, накопленный на ней Янтарь уходит в общий запас жетонов.

Когда карта покидает игру, она всегда отправляется в соответствующую зону "вне игры" своего владельца, только если карта/те или иные способности не говорят обратного.

Если у карты есть способность "Покидая игру", её эффект срабатывает автоматически перед тем, как карта покинет игру.

## **Бродяга (Maverick)**

Карты с этим символом называются бродягами. Они необычайно редки; бродяга покинул свой стандартный Дом и присоединился к другому. Во всех ситуациях поступайте с бродягой как с картой, принадлежащей к Дому, чей герб отпечатан на иллюстрации.



## Может (May)

Если в описании способности есть слово "может", её эффект опционален. Если игрок всё же решает выполнить эффект, то он обязан сделать это настолько, насколько возможно.

## Сильнейшее существо (Most powerful)

Сильнейшим считается существо с наивысшим значением силы из тех, что находятся в игре. Если несколько существ делят наивысшее значение силы, сильнейшим считается каждое из них.

Если способность требует выбрать одно из сильнейших существ, игрок выбирает одно, даже если претендентов несколько.

## Группы сильнейших существ

Если в тексте способности упоминаются "X сильнейших" существ, то подразумевается число существ, делящих наивысшее значение силы. Если на поле нет достаточного числа сильнейших существ, чтобы выполнить требование способности, то можете причислить к сильнейшим следующих по силе существ. Продолжайте причислять существ к сильнейшим до тех пор, пока требование способности не будет выполнено или на поле не останется существ. Если в какой-то момент несколько существ с одинаковой силой могут попасть в группу сильнейших, но в ней не хватает места, то активный игрок выбирает, какое из существ туда попадёт.

## Замена руки (Mulligan)

Во время подготовки к игре у обоих игроков (начиная с первого) есть одна возможность полностью заменить стартовую руку, замешав её назад в колоду и взяв новую руку на одну карту меньше.

Игрок не может заменить руку дважды.

Если в матче участвует колода, на которую наложили оковы, её владелец не уменьшает уровень оков, заменяя руку. Однако, при замене руки игрок с оковами тянет ещё на одну карту меньше.

## Соседние существа (Neighbor)

Существа по левую и правую сторону от того или иного существа в боевой линии считаются соседними.

## Омни

Активный игрок может использовать любые способности "Омни", даже если карты с этими способностями не принадлежат к активному Дому. При использовании "Омни", игрок истощает карту и выполняет эффект способности.

## Чужаки (Off House)

Карты, не принадлежащие к активному дому, считаются чужаками.

## Противник

Когда ваше существо ввязалось в бой (атаковав первым или став целью атаки), второе существо считается противником.

## Плата (Pay)

Если игрок должен заплатить Янтарь оппоненту, этот Янтарь берётся из личных запасов игрока и уходит в личный запас оппонента.

## Розыгрыш (Play)

Эффекты способностей "розыгрыш" срабатывают, когда карта, будь то существо, артефакт или улучшение, входит в игру. Карты действий со способностью "В игре" уходят в стопку сброса сразу после применения эффекта способности.

Если та или иная способность **разыгрывает** карту из вашей руки, примените её эффект "Розыгрыш". Если же способность просто **кладёт** карту на поле, игнорируйте эффект "Розыгрыш".

## Яд (Poison)

Если существо со свойством "Яд" нанесёт урон противнику, то он будет уничтожен. Для этого урон должен пройти непоглощённым бронёй; если броня или какая-либо способность предотвратят получение урона, "Яд" не сработает. Для уничтожения существа противника "Ядом" необходимо успешно нанести хотя бы 1 очко урона.

"Яд" подействует, только если существо с этим свойством нанесёт урон противнику своей силой, без помощи других свойств или способностей карт.

## +1 силы, карта силы

Когда существо получает +1 силы, положите на него одну соответствующую карту статуса. Каждая подобная карта увеличивает силу существа на одно очко.

### **Предыдущий, повторить предыдущий**

Если карта предписывает повторить предыдущий эффект, то повторите все эффекты карты, предшествовавшие этой инструкции.

Важно: повторение эффектов не подчиняется Правилу шести (смотрите с.15), так как оно распространяется только на повторные использования одной и той же карты — не выполнение одного и того же эффекта.

### **Изгнание (Purge)**

Изгнанные карты покидают игру и кладутся под идентификатор колоды игрока-владельца. С этого момента изгнанные карты никоим образом не участвуют в игре.

### **Редкость (Rarity)**

Редкость карты можно определить по символу внизу, рядом с номером коллекции. Редкость карты используется алгоритмом, генерирующим колоды для KeyForge; от неё зависит, как часто та или иная карта встречается в колодах. Специальные карты распространяются другим методом и не подчиняются стандартным правилам редкости.



**Common**

Обычные



**Uncommon**

Необычные



**Rare**

Редкие



**Special**

Специальные

### **Сбор (Reap)**

Любое готовое существо активного Дома может начать сбор; истощив существо для сбора, его хозяин получает 1 жетон Янтаря. После этого, если у истощённого существа была способность "Сбор", выполните её эффект.

### **Повтор (Repeat)**

Если карта предписывает повторить эффект, то повторяется весь эффект, включая требование его повторить. Цикл повторяющихся эффектов прервётся, если карта, создающая этот эффект, покинет игру.

Важно: повторение эффектов не подчиняется Правилу шести (смотрите с.15), так как оно распространяется только на повторные использования одной и той же карты — не выполнение одного и того же эффекта.

Также см. "Предыдущий, повторить предыдущий".

## **Возвращение захваченного Янтаря (Return)**

Захваченный Янтарь (Captured) уходит в личные запасы своего первоначального хозяина.

## **Жертва (Sacrifice)**

Когда текст способности предписывает игроку "пожертвовать" карту, эта карта покидает игру.

Пожертвованная карта считается уничтоженной, поэтому, если у неё есть способность "Уничтожение", выполните её эффект.

## **Поиск (Search)**

Когда игрок прочёсывает одну из своих стопок (например, колоду), он смотрит на все карты, не показывая их оппоненту. При желании, вы можете не находить объект Поиска.

Если игрок прочесал всю колоду целиком, закончив с поисками, тщательно перетасуйте её.

При прочёсывании стопки сброса не меняйте порядок, в котором лежат сброшенные карты.

## **Название карты в тексте**

Если способность карты упоминает её название, то подразумевается именно эта карта, а не другие её копии.

## **Стычка (Skirmish)**

В бою, атакующее (и только атакующее) существо со свойством "Стычка" не получает урона от атаки противника. Это свойство защищает только от урона, нанесённого силой противника, без учёта прочих свойств и способностей.

## **Массовый урон (Splash)**

Когда карта предписывает нанести "массовый урон" существу, его соседи так же получают урон.

## **Кража Янтаря (Steal)**

Когда та или иная способность крадёт Янтарь, соответствующие число жетонов Янтаря переходит из личных запасов оппонента в запас игрока, применившего способность.

Если способность крадёт больше Янтаря, чем есть у оппонента, просто опустошите его запасы – не добивайте дополнительный Янтарь из общего запаса жетонов.

## **Оглушение, карта оглушения**

Положите на оглушённое существо соответствующую карту статуса. Следующее использование оглушённого существа истощит его и снимет оглушение – больше ничего не происходит. Оглушённое существо не может начать бой или сбор, поэтому связанные с ними способности также не сработают.

То же самое происходит, если та или иная способность задействует оглушённое существо.

Способности, не требующие использования существа (например, пассивные), продолжают работать.

Оглушённое существо всё ещё наносит урон противнику в бою.

На существе не может быть больше 1 карты оглушения. Если какой-либо эффект пытается оглушить существо с оглушением, нового оглушения не происходит.

## **Рокировка (Swap)**

При рокировке две карты меняются местами. Существа, к примеру, меняются местами в боевой линии – одно занимает место другого. Оба рокированных существа должны быть подконтрольны одному и тому же игроку.

Рокировка также может перемещать карты не только в боевой линии, но и, например, заменять карту на поле картой из руки.

## **Насмешка (Taunt)**

Соседи существа со свойством "Насмешка" не могут быть атакованы существами противника — если только у них самих нет аналогичного свойства.

Придвиньте существ с "Насмешкой" чуть ближе к боевой линии врага – так ваш оппонент сразу поймёт, с чем имеет дело.

## **"Таким образом" (This way)**

Если в тексте способности упомянут эффект, произошедший "таким образом", то подразумевается, что эффект вызвало то же разрешение той же способности.

## **Ход**

В свой ход

См. Ход игры (с.6)

## **Черты (Traits)**

Черты – это описательные атрибуты (такие как "Рыцарь" или "Призрак"), к которым иногда отсылают те или иные карты. Черты перечислены по центру карты, наверху, под её названием.

Черты ничего не делают сами по себе, но на них завязаны некоторые способности.

## **Слом ключа (Unforge)**

Если та или иная способность "ломает" выкованный ключ, переверните его жетон на серую сторону. Этот ключ больше не считается выкованным, а значит, не идёт в счёт тех трёх ключей, которые нужны вам для победы. Сломанный ключ придётся ковать заново.

## **Использование (Use)**

Об использовании карт читайте на с. 8.

