

# KEYFORGE®

# Тёмный Трилив

## КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ИГРА РИЧАРДА ГАРФИЛДА

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КУЗНЮ

Вы архонт. Одни боготворят вас, другие уважают вашу мудрость. Вы родились или, возможно, были созданы в Кузне — мире, где нет ничего невозможного.

## ОБ ИГРЕ

KeyForge — это карточная игра для двоих, в которой игроки выступают в роли архонтов, ведущих свои армии в битву.

Колода игрока отображает команду, стремящуюся собрать достаточно янтаря, чтобы сковать ключи. Игрок, первым сковавший 3 ключа, открывает ими Хранилище и побеждает в партии.

Главная особенность KeyForge — вы не встретите здесь две одинаковые колоды. Это не коллекционная карточная игра — вы не собираете колоду с нуля. Состав каждой колоды остаётся неизменным. В KeyForge каждая колода уникальна!

Задача «Кратких правил» — показать, как сделать первые ходы, и помочь вам как можно скорее приступить к игре. Лучший способ научиться KeyForge — найти ещё одного игрока и броситься в бой! Подготовьтесь к игре согласно приложенным инструкциям. Затем дочитайте «Краткие правила» и начните первую партию. Если вам встретятся термины, не описанные в «Кратких правилах», вы найдёте их в свежей версии правил на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru) на странице игры KeyForge.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает одну из своих колод архонтов, которой хочет играть.

Каждую колоду возглавляет архонт, чьё имя указано на карте архонта (см. ниже). Все карты в колоде помечены именем архонта.

Каждый игрок кладёт карту архонта на стол перед собой, перемешивает свою колоду и кладёт рядом с этой картой. 3 жетона ключей положите возле колоды каждого игрока нескованной стороной вверх.



Карта архонта



Колода



Жетоны ключей (нескованные)

Сложите все жетоны урона и янтаря, оглушения, силы, ярости и защиты в пределах досягаемости всех игроков — это общий запас.



Жетон янтаря Жетон урона Жетон оглушения Жетон силы Жетон ярости Жетон защиты

Случайным образом определите, кто ходит первым, — например, бросьте монетку. Первый игрок берёт на руку 7 карт, второй — 6 карт.

Теперь игроки готовы начинать.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Цель игры — сковать 3 ключа, обозначенных жетонами.

Каждый игрок начинает с тремя жетонами нескованных ключей. Сковав ключ, переверните один жетон на скованную сторону.



Не скован



Скован

Если у игрока на начало его хода есть 6 жетонов янтаря, он **обязан** потратить их на то, чтобы сковать 1 ключ. Первый игрок, который скуёт все 3 ключа, побеждает.

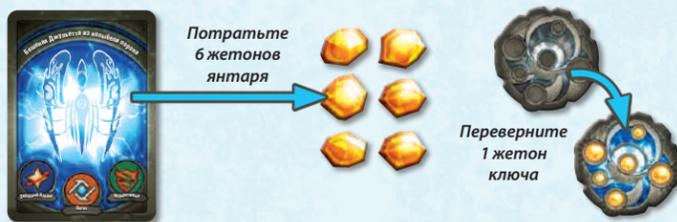
## ХОД ИГРЫ

В KeyForge игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не победит, сковав 3 ключа. Игрок, делающий ход, называется **активным игроком**. В свой ход активный игрок проходит по порядку 5 этапов, каждый из которых описан ниже.

### ЭТАП 1. СКОВАТЬ КЛЮЧ

**Сковать ключ стоит 6 жетонов янтаря.** Если на этом этапе у активного игрока в его личном запасе (на карте архонта) есть 6 жетонов янтаря (или более), он **обязан** их потратить и сковать ключ. Активный игрок кладёт потраченные жетоны в общий запас и переворачивает один из своих жетонов ключей с нескованной (серой) стороны на скованную (цветную).

На этом этапе за один ход можно сковать только один ключ. Если активному игроку не хватает янтаря на ключ, на этом этапе ничего не происходит.



### ЭТАП 2. ВЫБРАТЬ ДОМ

В каждой колоде KeyForge присутствуют 3 дома, чьи гербы изображены на карте архонта. На этом этапе активный игрок выбирает один из этих трёх домов, и он становится **активным** до конца хода. Активный дом определяет, какие карты игрок может разыграть, сбросить с руки или использовать в этом ходу.



Три дома указаны на карте архонта

### ЭТАП 3. РАЗЫГРАТЬ, СБРОСИТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ АКТИВНОГО ДОМА

На этом этапе происходит большая часть игрового процесса.

Активный игрок может в любом порядке **сыграть, использовать** или **сбросить с руки** любое количество карт активного дома (выбранного на этапе 2).

Правила розыгрыша, использования и сброса карт подробно описаны далее.

**Правило первого хода:** в первом ходу партии первый игрок может сыграть или сбросить с руки **только 1 карту** активного дома.

### ЭТАП 4. ПОДГОТОВИТЬ КАРТЫ

На этом этапе активный игрок подготавливает все свои повернутые карты.

Все карты в игре могут быть в одном из двух состояний: подготовленные или повернутые. Как правило, карта должна быть подготовлена, чтобы игрок мог её использовать. А если карту используют, как правило, после этого её нужно повернуть (положить наобок). На этапе «Подготовить карты» активный игрок подготавливает свои карты на следующий ход.



Подготовленная карта



Повернутая карта

### ЭТАП 5. ДОБРАТЬ КАРТЫ

Активный игрок берёт карты с верха своей колоды, пока на его руке не окажется 6 карт. Если у него уже и так 6 карт или более, то карты он не добирает. Если игрок в любой момент партии возьмёт карты, но не может из-за того, что его колода закончилась, он перемешивает стопку сброса, чтобы создать колоду заново, и берёт из неё нужное количество карт.

Если в конце хода в личном запасе игрока достаточно янтаря, чтобы в начале следующего хода сковать ключ, он **должен сообщить об этом сопернику**. Таким образом, второй игрок будет знать, что его соперник близок к тому, чтобы сковать ключ.

После этого ход активного игрока закончен. Следующий игрок становится активным и делает свой ход, начиная с этапа 1.

## ПАМЯТКА

В памятке приведены порядок хода и игровые символы.

### ПОРЯДОК ХОДА

- 1 Сковать ключ
- 2 Выбрать дом
- 3 Разыграть, сбросить и использовать карты активного дома
- 4 Подготовить карты
- 5 Добрать карты

### БОНУСНЫЕ СИМВОЛЫ

- Янтарь
- Захват
- Урон
- Взять карту

## РОЗЫГРЫШ КАРТ

На третьем этапе хода активный игрок может сыграть любое число карт, принадлежащих к активному дому.

### БОНУСНЫЕ СИМВОЛЫ (НОВОЕ)

В левом верхнем углу (ниже герба) на некоторых картах можно найти символ бонуса. После того как такую карту разыграют, **первое**, что должен сделать активный игрок, — разыграть все бонусные символы на этой карте. Есть 4 типа бонусов:

**Янтарь** (🟡): получите 1 янтарь. Всякий раз, когда игрок получает янтарь (по любой причине), этот янтарь кладётся в его личный запас (на карту архонта).

**Захват** (👉): дружественное существо захватывает 1 янтарь у соперника. Этот янтарь нужно забрать из личного запаса соперника и положить на это существо.

**Урон** (🔥): нанесите 1 урон любому существу в игре.

**Взять карту** (📄): возьмите 1 карту.

### СПОСОБНОСТЬ «РОЗЫГРЫШ»

Некоторые карты обладают способностью «Розыгрыш». Такая способность срабатывает, как только эта карта входит в игру — сразу после того, как игрок разыграл бонусные символы (если есть).

### КАРТА ВХОДИТ В ИГРУ ПОВЕРНУТОЙ



Действие



Артефакт



Существо



Улучшение

**Входя в игру, существо или артефакт сразу же оказываются повернутыми.**

Это значит, что игрок обычно не может использовать их в тот же ход, в который он их разыграл.

### ТИПЫ КАРТ

В KeyForge существует 4 типа карт: действия, артефакты, существа и улучшения. Каждый тип функционирует по-своему.

**Действия:** при розыгрыше карты действия активный игрок применяет её способность «Розыгрыш» и затем убирает эту карту в свою стопку сброса.

**Артефакты:** входят в игру повернутыми и кладутся перед игроком, позади его боевой линии (см. «Существа»). Артефакты остаются в игре после розыгрыша.

**Улучшения:** сыграв улучшение, активный игрок выбирает существо и прикрепляет улучшение к нему (подкладывает под карту существа). Улучшения остаются в игре после розыгрыша и меняют характеристики карты, к которой они прикреплены.

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

**Существа:** входят в игру повернутыми и кладутся перед игроком в ряд — **боевую линию**. Когда существо входит в игру, его карта всегда кладётся на один из флангов — на крайней левой или крайней правой позиции в боевой линии игрока. Существа остаются в игре после розыгрыша.



Когда существо «Галеотис» входит в игру, его помещают на фланг боевой линии



Количество полученного янтаря соответствует количеству символов янтаря на карте. Эта карта приносит 1 жетон янтаря



Улучшение «Офицерский бластер» прикреплено к существу «Офицер связи Гросс»

Когда существо покидает игру, сомкните боевую линию так, чтобы в ней не было пробелов.



*Существо из центра боевой линии покидает игру, и боевую линию смыкают*

## СБРОС КАРТ

На третьем этапе своего хода активный игрок может сбросить с руки любое количество карт активного дома. Избавляясь от карт, которые он не хочет играть, игрок может освободить место для карт, которые он доберёт в конце хода.

### СТОПКА СБРОСА

Всякий раз, когда карту сбрасывают (или уничтожают) по любой причине, её кладут в стопку сброса владельца. Эта стопка лежит в открытую возле колоды игрока.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

На третьем этапе своего хода активный игрок может использовать любое количество своих карт активного дома, находящихся в игре.

Карту существа можно использовать одним из трёх способов: для сбора, выполнения действия или боя. Карты улучшений и артефактов, как правило, можно использовать только для выполнения указанного на них действия.

### СБОР

**Любое подготовленное существо активного дома можно использовать для сбора.**

Используя существо для сбора, поверните его карту набор и получите 1 жетон янтара. После этого, если у этого существа есть способности **«Сбор»**, примените их эффекты.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Любую подготовленную карту активного дома можно использовать для применения способности **«Действие»**, если таковая есть у карты. Используя **«Действие»** карты, поверните карту и примените описанный эффект.

Если карта уже повёрнута, её **«Действие»** нельзя выполнить.

## СПОСОБНОСТИ КАРТ

Чтобы применить способность карты, игрок должен следовать инструкциям на карте. Применяя способность карты, используйте её настолько полно, насколько это возможно. Если инструкции на карте напрямую противоречат тому, что написано в правилах, всегда следуйте указаниям карты.

### БОЙ

**Любое подготовленное существо активного дома можно использовать для боя.**

Используя существо для боя, поверните его карту набор. Затем выберите в качестве цели одно из существ, контролируемых соперником. Существо не может начать бой, если нет вражеского существа, которое оно может атаковать.

Каждое выбранное существо наносит другому урон (о нём позже), равный значению своей силы. Весь урон в бою наносится одновременно.

После розыгрыша боя, если атакующее существо выжило, примените его способности **«Бой»**, если таковые у него есть.

## KEYFORGE MASTER VAULT

Вступайте в сообщество KeyForge с помощью приложения Master Vault! Оно позволит вам управлять своими колодами архонтов, получать награды и исследовать мир Кузни! Приложение *KeyForge Master Vault* доступно для iOS и Android, а также на сайте **KeyForgeGame.com**.

### УРОН

Когда существо получает урон (по любой причине), положите на него соответствующее количество жетонов урона. Если суммарный урон, полученный существом, равен значению его силы или превышает его, существо уничтожено и отправляется в стопку сброса владельца. Если у существа есть броня (число справа от названия карты), она каждый ход предотвращает столько урона, каково значение брони. Символ «~» означает, что у этого существа нет брони.



***Пример:** активировав дом Завриан в свой ход, Саша решает бить «Центурионом Торо» (сила 6). Он поворачивает набор «Центуриона Торо» и выбирает одно из существ соперника, «Подопытного Кирби» (сила 2). «Центурион» наносит 6 урона «Подопытному Кирби», а тот пытается нанести ему 2 урона, но 1 урон предотвращает броня «Центуриона». Жетоны урона кладутся на обоих существ одновременно. Поскольку у «Подопытного Кирби» значение силы равно 2, он получил 6 урона, он уничтожен и отправляется в стопку сброса владельца. «Центурион Торо» остаётся в игре с 1 жетоном урона.*

## ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ

Некоторые карты в уникальных колодах архонтов могут вызвать вопросы. Поэтому здесь описаны несколько понятий, терминов и ключевых слов, которые могут встретиться игрокам по ходу игры. Подробную информацию вы найдёте в свежей версии правил KeyForge на сайте **hobbyworld.ru**.

### АРХИВ

Это особая стопка карт, лежащих взакрытую рядом с картой архонта. Добавить карты в архив можно только с помощью некоторых способностей карт. На втором этапе хода, после того как игрок выбрал активный дом, он может добавить все карты из своего архива себе на руку.

Игрок может в любой момент просматривать карты в своём архиве. Просматривать архив соперника запрещено.

Если способность предписывает игроку «добавить карту в архив», не уточняя откуда, игрок выбирает карту у себя на руке.

### ЗАХВАТ ЯНТАРЯ

Захваченный янтарь берётся из личного запаса соперника и кладётся на существо, контролируемое игроком-захватчиком. Захваченный янтарь нельзя тратить.

Когда существо, на котором лежит янтарь, покидает игру, лежащий на нём янтарь отправляется в личный запас соперника.

Если не говорится иного, захваченный янтарь всегда кладётся на существо, которое его захватило.

### ЦЕПЬ, ЦЕПИ, СЧЁТЧИК ЦЕПЕЙ

При игре с колодами KeyForge цепи иногда указаны в качестве дополнительной платы за определённые способности карт. Счётчик, изображённый справа, можно использовать для отслеживания количества цепей у игрока.

Если у игрока есть хоть одна цепь на момент, когда он добирает карты на руку на шаге 5 «Добрать карты», он добирает меньше карт в зависимости от положения счётчика. Затем он избавляется от одной цепи (понижает значение счётчика цепей на 1).

### УСИЛЕНИЕ

Это ключевое слово не имеет эффекта во время игры. Вместо этого каждая карта с этим ключевым словом добавляет указанные на ней бонусные символы на случайные карты вашей колоды (это уже произошло в процессе формирования колоды).

### ЯРОСТЬ

Когда существо становится разъярённым, положите на него жетон ярости. Когда используется существо с жетоном ярости, его нужно использовать для боя, если возможно. После того как вы в свой ход использовали для боя существо с жетоном ярости, снимите с него все жетоны ярости.

Пока на существе есть жетон ярости, его нельзя разъярить повторно.

### ВОЗВЫШЕНИЕ

Когда какой-либо эффект требует от вас «возвысить» существо, возьмите 1 янтарь из общего запаса и положите на это существо.

Когда существо, на котором лежит янтарь, покидает игру, лежащий на нём янтарь отправляется в личный запас соперника

### +1 К СИЛЕ

Когда существо получает «+1 к силе», положите на это существо 1 жетон силы. За каждый такой жетон на существе его сила увеличивается на 1.

### ГИГАНТСКИЕ СУЩЕСТВА

Это редкие существа, которые разделены на 2 карты. На одной содержится текстовый блок существа, на другой — его изображение. Чтобы сыграть гигантское существо, нужно иметь на руке обе половины этого существа и сыграть их вместе как единое целое. Находясь в игре, гигантское существо считается одним существом в отношении любых эффектов.

### РАЗБРОС

Когда какая-либо способность наносит существу «с разбросом X», то каждому соседу существа-цели дополнительно наносится X урона.

### ОГЛУШЕНИЕ

Когда существо становится оглушённым, положите на него жетон оглушения. В следующий раз, когда существо используют, поверните его карту и снимите жетон оглушения. Оно не может собирать или бить, а все его способности **«Сбор»**, **«Бой»**, **«Омни»** и **«Действие»** не применяются.

Постоянные способности и способности, не требующие от существа собирать, бить или быть использованным, всё ещё действуют.

Если оглушённое существо бьют, оно наносит урон атакующему существу в бою по обычным правилам.

Пока на существе есть жетон оглушения, его нельзя оглушить повторно.

### ОМНИ

Активный игрок может применять способности **«Омни»** на картах под своим контролем, даже если эти карты не принадлежат к активному дому. Для этого поверните карту и следуйте тексту, идущему после слова **«Омни»**.

### ЗАЩИТА

Когда существо становится защищено, положите на него жетон защиты. Когда существо с жетоном защиты должно получить урон или покинуть игру, вместо этого сбросьте с него все жетоны защиты.

Пока на существе есть жетон защиты, его нельзя защитить повторно.

### ПРИЛИВ (НОВОЕ)

В состав каждой колоды набора «Тёмный прилив» входит карта прилива. В начале игры положите 1 карту прилива в открытую между игроками в нейтральном положении (горизонтально относительно каждого игрока).

Способности некоторых карт позволяют вам «обратить прилив на свою сторону». В этом случае поверните карту прилива так, чтобы она лежала «приливом» к вам и «отливом» к сопернику. Кроме того, вы можете обратить прилив на свою сторону, использовав способность **«Омни»**, отмеченную на карте прилива. Это можно делать всякий раз, когда допустимо использовать способности **«Омни»**, но только если карта прилива не обращена «приливом» в вашу сторону.

Пока карта обращена «приливом» к вам, считается, что на вашей стороне прилив, и становятся активны любые соответствующие способности ваших карт. Аналогично, пока карта обращена «отливом» к вам, считается, что на вашей стороне отлив, и становятся активны любые соответствующие способности ваших карт.

Все способности, связанные с приливом и отливом, отмечены символом

Карта прилива не считается картой, находящейся в игре.

Механика прилива не используется в партиях, в которых ни в одной колоде нет карты прилива.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

**Альфа** — вы можете сыграть карту с таким ключевым словом только в том случае, если ещё не сыграли, не использовали и не сбрасывали карты на этом этапе.

**Засада** — когда вы используете это существо для боя, оно не получает ответного урона.

**Натиск: X** — перед тем как атаковать, это существо наносит X урона атакуемому врагу.

**Неуловимый** — когда такое существо атакуют впервые за ход, ни оно, ни его соперник не наносят урона.

**Омега** — после того как вы сыграли карту с таким ключевым словом, закончите текущий этап игры и переходите к следующему.

**Опасный: X** — когда такое существо атакуют, оно наносит X урона атакующему до начала боя.

**Провокация** — соседей этого существа нельзя атаковать, если у них самих нет свойства «Провокация».

**Размещение** — разыгрывая существо с таким ключевым словом, можете класть его в любую часть боевой линии, а не только на фланг.

**Яд** — любое существо, получив урон от этого существа в бою, уничтожается.

## ИГРА С УНИКАЛЬНЫМИ КОЛОДАМИ

Все колоды в игре KeyForge неповторимы. В набор KeyForge, который вы держите в руках, входит одна уникальная колода архонта.

Каждая такая колода готова к игре, как только вы её откроете. Поскольку двух одинаковых колод не бывает, каждая игра будет отличаться от предыдущей!

Дополнительные колоды архонтов продаются отдельно, и каждая добавляет массу возможностей в вашу коллекцию. В выпуске «Тёмный прилив» более 400 отличающихся карт. С каждой колодой вы будете раскрывать новые и неповторимые сочетания карт, варианты тактики и стратегии.

Если вы готовы к соревновательной игре, участвуйте в турнирах и чемпионатах, которые проводятся при поддержке Fantasy Flight Games Organized Play. Ищите нас на сайте **KeyForgeGame.com**.



*Уникальная колода «Тёмный прилив»*

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик KeyForge:** Ричард Гарфилд
**Разработка дополнения:** Брэд Андрес, Аарон Холтом, Тайлер Пэррот и Дэниел Шефер
**Продюсер:** Джейсон Уолден
**Художественный текст:** Дэниел Ловат Кларк
**Редактура:** Якуб Носал
**Менеджер разработки:** Джим Картрайт
**Графический дизайн дополнения:** Кейтлин Гинтер, Нил В. Расмуссен, Джозеф Д. Олсон и Кристофер Хош
**Обложка:** Анджело Бортолини
**Арт-директор:** Тони Брадт
**Техническое воплощение:** Эван Холл и Лукас Эдриан Перегрин

**Координация контроля качества:** Эндру Джаниба и Зак Тевалтомас
**Менеджер по продукту:** Джейсон Глоу
**Креативный директор:** Брайан Шомбург
**Главный руководитель проекта:** Джон Франц-Вихлаш
**Исполнительный разработчик:** Нэйт Френч
**Глава студии:** Крис Гербер



**www.FantasyFlightGames.com**

© 2021 Fantasy Flight Games. Keyforge, Fantasy Flight Supply and the Unique Game logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and/or foreign countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play and the Google Play logo are trademarks of Google LLC. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов
**Руководство производством:** Иван Попов
**Главный редактор:** Александр Киселев
**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша
**Переводчик:** Александр Гагинский
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Сухоев
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар
**Корректор:** Ольга Португалова
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Анатолия Копылова, Артёма Амирханова, Павла Медведева, Никиту Тхоржевского и Алексея Бабайцева за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения право-обладателя запрещены.
© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно