

KEYFORGE[®] ADVENTURES



ПРОБУЖДЕНИЕ КЛЮЧЕКРАКЕНА
ПРАВИЛА ИГРЫ



KEYFORGE ADVENTURES

ПРОБУЖДЕНИЕ КЛЮЧЕКРАКЕНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ...

Подводная обсерватория Общества Логике и Разума разрушена. Представители Логоса обратились за помощью к архонтам Кузни, пообещав тем груды редкого янтаря. Самые смелые из архонтов присоединились к команде научного корабля «Вортексилион». И как же им повезло, что они заручились поддержкой архонтов, ведь обсерваторию уничтожило громадное чудовище!

Только доктор Эскотера, изучившая древние легенды Кузни, узнала в этом чудовище Ключекракена. Древняя и давно забытая цивилизация заточила Ключекракена на дне океана, но злой подводный культ вызволил его. Теперь никому не избежать его сокрушительного гнева. Когда команда «Вортексилиона» прибыла на место разрушенной обсерватории и узнала о существовании Ключекракена, чудовище уже покинуло место своего заточения и отправилось на поверхность.

Если Ключекракену удастся добраться до суши, он погрузит целые континенты под воду. Нам нужно его остановить!

ОБ ИГРЕ

KeyForge: Adventures — это уникальный кооперативный режим, в котором от одного до трёх игроков вместе пытаются одолеть кошмарного Ключекракена. Каждый игрок использует свою колоду архонта из 36 карт, набор ключей и жетонов. Ключекракен использует особую колоду приключения.

Игроки следуют обычным правилам игры с изменениями, указанными в этом буклете. Игра заканчивается, когда Ключекракен поднимается к поверхности четыре раза, или когда игроки уничтожают Ключекракена, нанеся ему необходимое количество урона.

РАСПЕЧАТАЙ И ИГРАЙ

KeyForge: Adventures — это бесплатный игровой режим, доступный с сайта Fantasy Flight Games. Для игры в приключение «Пробуждения Ключекракена» игрокам нужно скачать и подготовить карты приключений и карту Ключекракена. Этот буклет правил можно распечатать на бумаге или читать с экрана.

Чтобы подготовить большую карту Ключекракена, распечатайте его на белом листе бумаги формата A4 и обрежьте пустые края.

Чтобы подготовить карты, распечатайте их, нарежьте и вставьте в протекторы поверх других карт того же размера. Для этого приключения вам понадобится 46 протекторов (или 47, если вы используете две карты для «Прилива» и «Отлива»).

Чтобы распечатать карты, воспользуйтесь приложением Adobe Reader, которое можно бесплатно скачать по адресу <https://get.adobe.com/reader/>. При печати файла выберите пункт «Несколько страниц на одном листе» и введите 9 в поле «Страниц на листе». После печати нарежьте карты ножницами или канцелярским ножом.

Одна из карт в этом приключении — двухсторонняя («Прилив» и «Отлив»). Чтобы подготовить такую карту, положите обе стороны в один прозрачный протектор и поворачивайте карту при изменении уровня воды. Или положите обе стороны карты в разные непрозрачные протекторы и заменяйте одну карту другой при изменении уровня воды.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре выполните по порядку следующие шаги:

1 Положите Ключекракена.

Положите большую карту «Ключекракена» в середине стола.

2 Положите прилив.

Положите двухстороннюю карту прилива стороной «Отлив» рядом с «Ключекракеном».

3 Перемешайте колоду приключения.

Оставшиеся карты Ключекракена образуют колоду приключения. Перемешайте колоду приключения и положите её рубашкой вверх слева от карты «Ключекракена».

4 Создайте общий запас.

Сложите все жетоны для игры в KeyForge в пределах досягаемости всех игроков — это общий запас.

5 Игроки подготавливают свои колоды.

Каждый игрок перемешивает свою колоду архонта и берёт на руку 6 карт. Каждый игрок получает возможность заменить свою начальную руку по обычным правилам KeyForge. Каждый игрок берёт по 3 жетона ключа и кладёт нескованной стороной вверх.



Карты прилива

Ключекракен



Карты приключения

Колода приключения



Жетоны урона

Жетоны янтаря

Жетоны состояния



Колода архонта

Начальная рука

Нескованные ключи

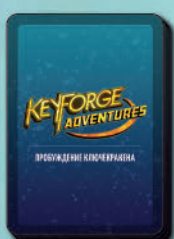
ИГРОВАЯ ЗОНА КЛЮЧЕКРАКЕНА (В СЕРЕДИНЕ ПАРТИИ)



Жетоны янтаря



Столка сброса



Колода приключения



Ключекракен



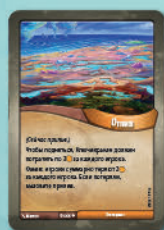
Существо



Существо



Существо



Карты прилива



Артефакт

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе описаны основные понятия, необходимые для игры против Ключекракена.

КЛЮЧЕКРАКЕН

Во время игры игроки вместе пытаются победить **Ключекракена** до того, как он выберется на поверхность. У вашего соперника есть большая карта «Ключекракен» и колоды приключения, в которой содержатся планы и атаки Ключекракена. Так как считается вашим соперником, у него есть личный запас янтаря.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

В *KeyForge: Adventures* игроки работают сообща. В этом приключении у каждого игрока будет личный запас янтаря, но игроки могут помогать союзникам своими картами.

Когда активный игрок применяет способность своей карты, она учитывает и действует на существ в боевых линиях союзников, прикрепленные к этим существам улучшения и артефакты этих игроков.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Чтобы победить в этом приключении, игроки должны уничтожить «Ключекракена», атакуя его существами и уничтожая его щупальца. Значение силы «Ключекракена» равно 30, умноженному на количество игроков. Если суммарный урон, полученный «Ключекракеном», равен значению силы или превышает его, он уничтожен.

Но время игроков ограничено. Во время игры Ключекракен будет собирать янтарь и применять способности своих карт. Каждый раз в начале своего хода Ключекракен пытается **подняться**, расходуя янтарь из личного запаса. Если Ключекракен поднимется четыре раза, он добирается до поверхности, и игроки проигрывают.

Игроки не побеждают за ковку ключей, но скованные ключи уменьшают броню «Ключекракена» и помогают одолеть его.

ХОД ИГРЫ

В *KeyForge: Adventures* игроки ходят по очереди. Ключекракен ходит после каждого игрока. Игрок, который выполняет ход Ключекракена, считается **активным игроком**.

После того как каждый игрок взял на руку карты из своей колоды, игроки должны определить порядок хода: кто будет ходить первым, вторым и третьим. Выбранный порядок хода нельзя изменить, он сохраняется до конца партии.

ХОД ИГРОКА

Во время своего хода игрок следует обычным правилам *KeyForge*: выбирает дом, затем разыгрывает, сбрасывает и использует карты активного дома, после чего добывает карты, пока на его руке не окажется 6 карт. При этом, в этом режиме не действует правило первого хода, из-за которого первый игрок может разыграть с руки только 1 карту активного дома.

Игроки используют карты и способности по обычным правилам. Когда вы используете существо для боя, то можете выбрать целью Ключекракена или любое существо Ключекракена.

ХОД КЛЮЧЕКРАКЕНА

В свой ход Ключекракен сначала пытается подняться, затем активный игрок берёт и разыгрывает карты приключения. Ход Ключекракена состоит из нескольких этапов:

1 Ключекракен поднимается, если может.

В начале своего хода Ключекракен пытается подняться, используя янтарь из личного запаса: 3 за каждого игрока, если сейчас отлив, или 6 за каждого игрока, если сейчас прилив. **Некоторые способности карт могут повышать и понижать эту цену.** Если в личном запасе Ключекракена недостаточно янтаря, он не тратит янтарь на подъём. Ключекракен может подняться только один раз за ход. После того как Ключекракен поднялся, вызовите отлив.

Если Ключекракен поднялся четыре раза, игроки проиграли.

2 Активный игрок берёт карту приключения.

На этом этапе активный игрок берёт все карты из архива Ключекракена (см. «Архив и рука Ключекракена»), затем берёт две карты из колоды приключений. Каждый раз, когда активный игрок берёт карту приключения, он должен немедленно разыграть её, прежде чем сможет взять следующую карту. Считается, что эти карты разыгрывает Ключекракен (ваш соперник). Если на этом этапе Ключекракен архивирует карту, не берите эту карту в этот ход. Способ розыгрыша карты приключения зависит от её типа:

- **Существа:** входят в игру повёрнутыми и кладутся на правом фланге боевой линии Ключекракена.
- **Артефакты:** входят в игру повёрнутыми и кладутся позади боевой линии Ключекракена.
- **Действия:** активный игрок применяет способность «Розыгрыш», затем убирает эту карту в стопку сброса приключений.
- **Улучшения:** прикрепляются к «Ключекракену».

Когда бонусный символ на карте приключения даёт Ключекракену янтарь, возьмите столько янтаря из общего запаса и поместите его в личный запас Ключекракена.

Если Ключекракен должен взять или архивировать карту приключения, но его колода закончилась, перемешайте стопку сброса приключений, чтобы создать новую колоду заново, и возьмите или архивируйте (соответственно) верхнюю карты новой колоды приключения.

3 Используйте Ключекракена и его существ.

На этом этапе сначала используйте Ключекракена, затем каждое подготовленное существо в его боевой линии, начиная с существа на левом фланге и далее до правого фланга, пока каждое существо Ключекракена не будет повёрнуто.

Когда вы используете «Ключекракена», он выполняет сбор и получает 1. Некоторые улучшения и действия дают «Ключекракену» ключевое слово «Цель»: в таком случае «Ключекракен» бьётся вместо сбора.

Когда вы используете существо Ключекракена, оно выполняет сбор, если на нём нет ключевого слова «Цель» («Ключевое слово „Цель“», с. 5).

4 Используйте каждый вражеский артефакт.

После того как вы используете «Ключекракена» и его существ, используйте каждый артефакт Ключекракена. Используйте каждый артефакт, по очереди, и примените его способность «**Действие**».

Если игрок применяет способность, которая позволяет отдать один или несколько своих артефактов Ключекракену, и у этих артефактов есть способность «**Омни**», эти способности также применяются на этом этапе.

5 Подготовьте Ключекракена, его существ и артефакты.

Подготовьте Ключекракена, его существ и артефакты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Так как никто из игроков не контролирует Ключекракена и его карты, в этом разделе описаны правила использования Ключекракена.

АРХИВ И РУКА КЛЮЧЕКРАКЕНА

У Ключекракена есть архив — особая стопка карт приключения, лежащих вазкрытую рядом с картой «Ключекракена». Каждый раз, когда наступает ход Ключекракена, активный игрок сначала разыгрывает карты приключения из архива, после чего разыгрывает две карты из колоды приключений. Разыгрывайте только те карты из архива Ключекракена, которые были там в начале хода Ключекракена. Если способность предписывает архивировать карту приключения, положите её в архив, но не разыгрывайте её в этот ход.

Если способность предписывает Ключекракену архивировать одну или несколько карт приключения, возьмите столько карт с верха колоды и положите их в архив Ключекракена. Если вы должны архивировать карту приключения, но в колоде приключений не осталось карт, перемешайте стопку сброса приключений, создайте из неё новую колоду и архивируйте верхнюю карту новой колоды приключения.

Если способность предписывает Ключекракену взять карты, вместо этого возьмите столько же карт с верха колоды приключений и положите их в архив Ключекракена. Если способность предписывает посмотреть карты колоды вашего соперника или указывает вашему сопернику сбросить карты с руки, вместо этого посмотрите или сбросьте карты из архива Ключекракена. Если способность предписывает вернуть карту приключения на руку Ключекракена, вместо этого архивируйте эту карту. Если способность игрока позволяет воздействовать на архив соперника, она также позволяет воздействовать на архив Ключекракена.

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ЦЕЛЬ»

Некоторые существа Ключекракена обладают новым ключевым словом «Цель». Когда активный игрок использует существо с «Целью», оно бьётся с существом активного игрока, которое подходит по условию ключевого слова. Если у существа есть «Цель», но ни одно существо активного игрока не подходит условию, это существо выполняет сбор вместо боя. Если в боевой линии активного игрока находятся несколько подходящих существ, этот игрок выбирает, с каким из этих существ бьётся существо Ключекракена.

Ключевое слово «Провокация»

Если рядом с целью без «Провокации» есть существо с «Провокацией», то целью атаки становится существо с «Провокацией».

Жетоны ярости

Если у разъярённого существа соперника нет «Цели», оно получает «Цель — существо с наименьшей силой». Разъярённое существо получает это ключевое слово, только если оно разъярено.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Способности на картах приключения написаны таким образом, чтобы активный игрок, который берёт или использует эти карты, применял эти способности против себя. Когда в описании способности говорится «вы», то имеется в виду активный игрок.

Если текст карты говорит о Ключекракене, подразумевается соперник в этом приключении. Если способность карты игрока действует на соперника, она применяется на Ключекракена. Если способность карты действует на всех игроков, она действует и на Ключекракена.

Если текст карты упоминает «дружественных существ», подразумеваются только существа, находящиеся под контролем того же игрока. Существа союзников не считаются дружественными или вражескими.

Все карты приключения принадлежат дому Ключекракена.

КЛЮЧЕКРАКЕН

Это приключение построено вокруг боя против Ключекракена — мифологического подводного чудища, которое пытается подняться из глубин океана. Если ему удастся добраться до поверхности, оно уничтожит Кузнию и погубит многие цивилизации.

«Ключекракен» считается картой нового типа: она отличается большим размером и входит в игру в начале партии. Значение силы «Ключекракена» равно 30, умноженному на количество игроков, и его броня равна от нуля до шести, в зависимости от количества нескованных ключей у активного игрока. Во время хода Ключекракена, активный игрок использует «Ключекракена», как если бы он был существом. Улучшения из колоды приключений прикрепляются к «Ключекракену», как если бы он был существом.

Когда игрок использует своё существо для боя, он может выбрать в качестве цели «Ключекракена». Когда «Ключекракен» бьётся, он всегда наносит 3.

Несмотря на то, что «Ключекракен» обычно действует, как существо, **«Ключекракен» не является существом, поэтому способности карт, которые действуют на существ, не действуют на «Ключекракена».** Кроме того, «Ключекракен» не находится в боевой линии, поэтому игроки всегда могут биться с ним, даже если у соседнего существа есть «Провокация».

ПРИЛИВ И ОТЛИВ

Это приключение широко использует механику прилива, появившуюся в наборе «Тёмный прилив». При игре против Ключекракена прилив получает новые правила. Новая двухсторонняя памятка помогает отслеживать состояние прилива и отлива вместо памятки, которая входит в состав колод «Тёмного прилива».

Способности карт могут вызвать прилив или отлив во время партии. Текущее состояние прилива и отлива распространяется на всех игроков. Когда любой игрок вызывает прилив, если сейчас отлив, переверните карту на другую сторону. Если эффект карты вызывает отлив, и сейчас прилив, переверните карту на другую сторону. Прилив нельзя вызвать, если сейчас прилив, и отлив нельзя вызвать, если сейчас отлив. Если эффект карты «возвращает прилив в нейтральное состояние», положите карту прилива стороной «Отлив» вверх.

Во время хода игрока вы можете использовать способность «Омни» и совместно потерять 2 за каждого игрока, чтобы вызвать прилив. Каждый игрок может потерять любое количество, но суммарно игроки должны потерять необходимое количество. Это правило заменяет стандартное правило, которое позволяло игрокам обратить прилив на свою сторону и получить цепи.

Есть три способа вызвать отлив:

- 1 После того как Ключекракен поднимается, вызовите отлив.
- 2 После того как артефакт Ключекракена сбрасывается после использования, вызовите отлив.
- 3 Некоторые карты приключения могут вызвать отлив.

Все способности, связанные с приливом и отливом, отмечены символом . Карта прилива не входит в игру и не находится под контролем никого из игроков.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

KeyForge: Adventures рассчитана предложить настоящее испытание для большинства колод архонтов. Но при этом игроки могут легко подстроить уровень сложности под свои предпочтения.

Если вы хотите понизить уровень сложности приключения, берите только одну карту приключения в ход Ключекракена.

Если вы хотите повысить уровень сложности приключения, берите три карты приключения в ход Ключекракена.

СОЗДАТЕЛИ

Разработчик KeyForge: Ричард Гарфилд

Разработка дополнения: Аарон Холтом и Тайлер Парротт при участии Брэда Андреса

Продюсер: Джейсон Уолден

Редактор: Тобин Лопес

Корректор: Кристин Крэбб

Менеджер отдела карточных игр: Джим Картрайт

Сюжетная группа KeyForge: Дэниел Ловат Кларк, Челзи Лемм-Томпсон, Дэниел Шефер

Креативный директор по сюжету: Катрина Острандер

Графический дизайн дополнения: Кейтлин Гинтер при участии Нила В. Расмуссена

Координатор по дизайну: Джозеф Д. Олсон

Менеджер по дизайну: Кристофер Хош

Обложка: Кевин Сиддхарта

Арт-директоры: Тим Фландерс, Дебора Гарсия и Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брэдт

Координация контроля качества: Зак Тевалтомас

Менеджеры по продукту: Джастин Энгер и Тим Наджмолхода

Креативный директор по дизайну: Брайан Шомбург

Главный руководитель проекта: Джон Франц-Вихлаш

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Директор студии: Крис Гербер

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Карл Андертон, Джеки Андертон, А.Баскин, Джонатан Бевер, Сара Коффи, Уилл Кортни, Мэтью Куль, Тобин Лопес, Эдвард Мэйло, Брайан Петруцелло, Джереми Рэйнбоу, Кендра Рэйнбоу, Александр Риденур, Глен Савард, Яннис Тилиас и Джейсон Уоллас



www.FantasyFlightGames.com

TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games

