

KEYFORGE 躍升紀元 鍛鑄者 快速指南

遊戲設計：李察·加菲

歡迎來到熔爐秘境……

你是一位統禦者。有些人奉你為神明，有些人仰慕你的智慧，你誕生於熔爐秘境——在這裡被創造——在這個一切都有可能世界。

總覽

《鍛鑄者》是一款兩人的卡牌遊戲。在遊戲中，玩家将扮演一位統禦者，並使用統禦者的牌庫來擊敗對手。

玩家的牌庫代表著試圖獲取瓊魄並鍛造鑰匙的團隊。首位集滿3把鑰匙並開啟秘庫的玩家贏得遊戲。

《鍛鑄者》的最大特色在於任意兩個統禦者的牌庫都是不相同的。這不是一款集換式卡牌遊戲——你並不能構築牌庫。相反的，所有牌庫都無法進行調整。每一套統禦者的牌庫都是獨一無二的！

本《快速指引》的目的在於讓你盡可能地快速開始遊戲。最好的學習方法就是馬上玩一場！請按照後文步驟設置遊戲，然後閱讀本《快速指引》中剩餘的部分並開始你的第一次遊戲。如果你在遊戲中碰到快速指引中所沒有的名詞或規則，你可以在KeyForgeGame.com或官方中文網站中找到最新的詳細規則書。

遊戲設置

在設置時，打開本起始組中的兩組統禦者牌組。每位玩家選擇其中一組牌組。

每一套牌庫由一位統禦者控制，統禦者的名字會印刷在牌庫的身份卡牌上（見下圖）。牌庫中所有的卡牌都標有該統禦者的名字。

每位玩家將其身份卡牌放置在自己面前的桌上，混洗其牌庫，並將牌庫放置在自己的身份卡牌旁。將3個鑰匙標記放置在每位玩家的牌庫旁，並將尚未鍛造的一面朝上。



將所有瓊魄標記、傷害標記、擊暈標記以及力量標記放置在所有玩家方便拿取的位置，形成公共供應堆。



隨機決定一位玩家開始第一回合。可以由投擲硬幣來決定。起始玩家抽取7張卡牌，另一位玩家抽取6張卡牌。

現在玩家們已經準備好開始遊戲了。

贏得遊戲

遊戲的目的是鍛造3把鑰匙，鑰匙由鑰匙標記來表示。每位玩家在開始遊戲時都持有3個尚未鍛造的鑰匙標記。當1把鑰匙被鍛造後，將1個鑰匙標記翻至鍛造完畢的一面。



如果一位玩家在其回合開始時有6個瓊魄，則該玩家必須花費這些瓊魄並鍛造1把鑰匙。首位鍛造完所有3把鑰匙的玩家贏得遊戲。

遊戲流程

在《鍛鑄者》的遊戲中，玩家們交替進行回合，直到一位玩家鍛造了3把鑰匙並贏得遊戲。當一位玩家進行回合時，他/她被稱為**當前玩家**。在一個回合中，當前玩家按順序進行5個階段，每個階段詳細敘述如下：

階段一：鍛造鑰匙

鍛造1把鑰匙的費用為6個瓊魄。在本階段中，如果當前玩家的瓊魄池（即身份卡牌上）中有至少6個瓊魄，則其**必須**花費6個瓊魄來鍛造1把鑰匙。當前玩家将花費的瓊魄放回公共供應堆，並將他/她的1個尚未鍛造的鑰匙標記翻至鍛造完畢的一面。

在每回合的本階段內，玩家鍛造的鑰匙不能多於1把。如果當前玩家沒有足夠的瓊魄來鍛造鑰匙，則本階段沒有事情發生。



階段二：選擇1個勢力

每張身份卡牌都顯示了該牌庫中的3個勢力。在本階段中，當前玩家選擇這3個勢力中的1個，並將其啟動。被選擇的勢力在本回合的剩餘時間內，被稱為**當前勢力**。當前玩家在本回合內只能打出和使用當前勢力的卡牌，所以請謹慎選擇！



身份卡牌上所顯示的牌庫中的3個勢力。

階段三：打出、棄掉以及使用當前勢力的卡牌

遊戲的大部分內容集中在本階段。

在本階段中，當前玩家可以**打出、使用以及從手牌中棄掉**任意數量當前勢力的卡牌（即階段二中所選的勢力）。只要符合規則，這些卡牌可以按任意順序被打出、使用以及棄掉。

關於打出、使用以及棄掉卡牌的相關規則詳見本頁背面。

第一回合規則：在起始玩家的第一個回合中，該玩家只能至多打出或從手牌中棄掉當前勢力的**1張**卡牌。

階段四：重整卡牌

在本階段中，當前玩家重整他所有橫置的卡牌。

所有場上的卡牌均處於兩種狀態之一：**重整狀態**或**橫置狀態**。一般而言，一張卡牌必須處於重整狀態才能被玩家使用。使用卡牌後，一般會導致它變為橫置狀態。「重整卡牌」階段即當前玩家重整其卡牌，並為其下一回合做好準備的階段。



階段五：抽取卡牌

在本階段中，當前玩家從其牌庫頂開始抽取卡牌，直到他手牌中有6張卡牌。如果當前玩家手牌中已有至少6張卡牌，則他/她本次不抽取卡牌。如果玩家需要抽取卡牌，而他的牌庫中已經沒有剩餘卡牌時，該玩家混洗其棄牌堆，形成一個新的牌庫，並繼續進行抽取。

如果當前玩家的身份卡牌上有足夠的瓊魄來鍛造鑰匙，則他/她需要向其對手宣佈「**Check!**」，這樣他的對手可以得知該玩家能在其下一個回合開始時鍛造1把鑰匙。

在本階段之後，當前玩家的回合結束。另一位玩家成為當前玩家，並從階段一開始其回合。

快速索引

一個回合的流程以及主要圖示如下。

回合流程

- 1 鍛造1把鑰匙。
- 2 選擇1個勢力。
- 3 打出、棄掉以及使用所選勢力的卡牌。
- 4 重整卡牌。
- 5 抽取卡牌。

圖標

- 瓊魄
- 傷害

打出卡牌

在階段三中，當前玩家可以打出任意數量屬於當前勢力的卡牌。

瓊魄獎勵

許多卡牌的左上角都標有瓊魄獎勵。當前玩家打出一張具有瓊魄獎勵的卡牌時，他/她**最先要做的**就是獲得相應的瓊魄獎勵。玩家每次獲得瓊魄時（無論任何原因），將瓊魄放在己方的瓊魄池中（位於該玩家的身份卡牌上）。

卡牌上瓊魄符號的數量即代表能獲得多少瓊魄。
這張卡牌會給予玩家1個瓊魄。



打出類能力

一些卡牌具有粗體字的“打出：”能力。此類能力在卡牌入場後立即結算，而如果卡牌具有瓊魄獎勵，則在玩家收集了卡牌給予的瓊魄獎勵後結算。

以橫置狀態入場

生物或神器入場時，以橫置狀態入場。這表示，一般而言，玩家無法在某張卡牌被打出的那一回合使用那張卡牌。

卡牌類型

遊戲中的牌庫包含4種類型的卡牌：行動卡牌、神器、升級和生物。每種卡牌的打出規則不盡相同。



行動卡牌：當前玩家打出行動卡牌時，其結算卡牌上的“打出：”能力，然後將卡牌置於其棄牌堆。

神器：當前玩家打出神器時，將神器置於其遊戲區域中己方戰線的後方（詳見**生物**）。神器以橫置狀態入場，但會一直保留在場上。

升級：當前玩家打出升級時，選擇一個生物並將升級附屬於該生物上，即將升級置於該生物下方（部分覆蓋）。升級會一直保留在場上，並會對所附屬的卡牌進行修正。

如果升級所附屬的卡牌離場，則棄掉該升級。



升級“保護弱者”附屬於生物“馬洛斯爵士”。

生物：生物以橫置狀態入場，並置於戰線。**戰線**是位於玩家前方，由生物組成的一列橫隊。每次一個生物入場時，必須將其置於側翼——即其控制者戰線的最左端或最右端。生物會一直保留在場上。



玩家打出生物「討厥鬼佩妮」時，將其置於戰線的側翼。

如果一個生物離場，則將戰線由兩邊向內側移動，以消除空位。



「瘟疫老鼠」離場時，將戰線向內側移動。

棄掉卡牌

在階段三中，當前玩家可以從其手牌中棄掉任意數量，屬於當前勢力的卡牌。這能讓玩家捨棄不需要的卡牌，騰出空位以便在回合結束時抽取新的卡牌。

棄牌堆

在任何時刻，一張卡牌因任何原因被棄掉或被摧毀，將其放入其所有者的棄牌堆。棄牌堆是一個位於玩家牌庫旁的面朝上的牌堆。

使用卡牌

在階段三中，當前玩家可以使用他在場上，任意數量屬於當前勢力的卡牌。玩家可以使用生物卡牌來收穫、發動其行動能力或戰鬥。一般而言，玩家使用升級和神器時，只能發動其行動能力。

收穫

玩家可以**使用當前勢力中任何重整狀態的生物來收穫**。

玩家使用生物來收穫時，橫置該卡牌。然後，該生物的控制者從公共供應堆獲得1個琥魄，並結算該生物所有的**「收穫：」**能力（如果有的話）。

發動行動能力

玩家可以**使用當前勢力中任何重整狀態的卡牌來發動其「行動：」**能力（如果有的話）。要使用卡牌的**「行動：」**能力，橫置該卡牌並結算其所描述的效果。

如果一張卡牌已橫置，則無法發動其**「行動：」**能力。

卡牌能力

要結算一張卡牌的能力，玩家需遵循卡牌上的描述。結算卡牌能力時，要盡可能地進行結算。如果卡牌上的文字與規則中的文字直接衝突，則以卡牌文字優先。

戰鬥

玩家可以**使用當前勢力中任何重整狀態的生物來戰鬥**。

玩家使用生物來戰鬥時，橫置該卡牌。然後，該生物的控制者選擇其對手控制的1個生物作為攻擊目標。如果沒有敵方生物能被選為攻擊目標，則生物無法戰鬥。

兩個生物均對對方造成等同於自身力量的傷害（後詳）。戰鬥所造成的傷害同時發生。

戰鬥結算後，如果進行攻擊的生物存活，則結算該生物所有的**「戰鬥：」**能力。

傷害

如果一個生物因任何原因受到傷害，在該生物上放置傷害標記，數量等同於其受到的傷害。如果一個生物受到的總傷害大於等於其總力量，則該生物被摧毀，並被放入其所有者的棄牌堆。如果一個生物具有護甲值（卡牌名稱的右側），則護甲每回合都能防止相應數量的傷害。“~”符號表示該生物沒有護甲。



例子：湯姆本回合的當前勢力為聖堂，他決定使用馬洛斯爵士（力量4）來戰鬥。他橫置了馬洛斯爵士，並選擇其對手的生物赤鎖（力量3）作為目標。馬洛斯爵士對赤鎖造成4點傷害，赤鎖企圖對馬洛斯爵士造成3點傷害，但其中的2點被馬洛斯爵士的護甲防止。將受到的傷害同時放置在兩個生物上。由於赤鎖僅有3點力量，卻受到了4點傷害，因此它被摧毀，並被放入其所有者的棄牌堆。馬洛斯爵士繼續保留在場上，並帶有1點傷害。

鍛鑰者大師秘庫

用鍛鑰者大師秘庫加入鍛鑰者的社群吧！你可以用它來管理你的統御者牌組，獲得獎勵並探索熔爐秘境！鍛鑰者大師秘庫APP支援iOS和安卓系統，你可以在KeyForgeGame.com或中文官方網站中找到。



進階概念

在獨特牌組中的一些卡牌可能會讓你有些疑惑。以下的概念、名詞和關鍵字是你在可能會遇到的。想獲得更多資訊，請上KeyForgeGame.com或中文官方網站找鍛鑰者最新的完整規則。

封存

玩家的封存是位於玩家身分卡牌旁，面朝下的遊戲區域。只有透過卡牌效果，玩家才能將卡牌加入他們的封存中。在玩家回合的第2階段時，在玩家選擇當前勢力之後，玩家可以將所有封存中的卡牌加入他的手牌。

玩家可以隨時查看自己的封存。玩家不能查看對手的封存。

如果效果指示玩家封存一張卡牌，但沒有指明從哪裡封存，則封存的卡牌來自玩家的手牌。

搶佔

將被搶佔的琥魄從對手的琥魄池拿到搶佔的生物上。雙方玩家都不能使用被搶佔的琥魄。

當有琥魄的生物離場時，將這些琥魄放到對手的琥魄池中。

除非有特別指定，否則琥魄都放在搶佔它的生物上。

枷鎖，枷鎖記錄卡

在遊玩《鍛鑰者》獨有的統禦者牌庫時，**枷鎖**會作為遊戲中的一種阻礙機制，有時候會作為一些卡牌能力的額外費用。右側圖示的記錄卡可以用來記錄玩家的枷鎖數量。



枷鎖記錄卡



枷鎖記錄標記

一些卡牌能力會讓玩家獲得一點或更多的枷鎖。如果玩家獲得枷鎖，在他的記錄卡上增加對應的數值。

如果玩家在補充手牌時，因為手牌數量未滿而需要抽牌，卻有至少一點的枷鎖時，玩家減少抽取枷鎖記錄卡上對應的卡牌數量。接著，消除一點枷鎖（將枷鎖記錄卡的數字減少一點）。

“盡可能執行”

當執行卡牌能力時，盡可能執行所有的能力。如果卡牌上的文字與規則衝突，則以卡牌上的文字優先。

範例：這一回合湯姆以蠻族作為當前勢力，並決定打出生物「工頭酋長」。這張卡上的文字為「**打出：**你可以使1個相鄰生物重整並戰鬥。」然而工頭酋長唯一相鄰的生物已經是重整的。所以湯姆忽略重整該生物的能力，而直接使用它戰鬥。

力量標記+1，力量狀態標記

當生物獲得“+1力量標記”時，將一個該狀態標記放在該生物上。每有一個這樣的標記，該生物的力量加一。

濺射

當能力造成濺射傷害時，對目標生物相鄰的生物造成濺射的傷害。

擊暈，擊暈狀態卡

當生物被擊暈時，將擊暈狀態標記（或卡片）放在生物上。下次該生物被使用時，橫置該生物，並棄掉擊暈標記。該生物不會收穫或戰鬥，任何**「收穫：」**、**「戰鬥：」**或**「行動：」**的效果都不會發動。

不需要生物收穫、戰鬥或使用的常駐能力仍保持啟動。

當生物已經被擊暈時，它不會被再次擊暈。

萬能

當前玩家可以在回合中啟動任何自己控制的**「萬能：」**的效果，即使擁有**「萬能：」**效果的卡牌不屬於當前勢力。

關鍵字：

原始 - 當你在同一個階段中未打出、使用或棄掉任何卡牌時，你才能打出帶有原始關鍵字的卡牌。

突襲 (X) - 在該生物攻擊前，先對目標生物造成X點傷害。

部署 - 當你打出帶有部署關鍵字的生物時，你可以將它放在戰線中的任何地方，不只是在側翼。

遁行 - 每個回合本生物第一次受到攻擊時，不造成和受到任何傷害。

危害 (X) - 當此生物被攻擊時，在結算戰鬥前，先對攻擊的生物造成X點傷害。

終末 - 當你打出帶有終末關鍵字的卡牌時，此階段結束，進入下一個遊戲階段。

劇毒 - 摧毀任何因為與此生物戰鬥而受到傷害的生物。

游擊 - 如果此生物被用來戰鬥，它不會受到回擊的傷害。

嘲諷 - 此生物相鄰的生物不會受到傷害，除非它們也有嘲諷。

獨有牌庫遊戲

《鍛鑰者》是一款獨有牌庫遊戲（UDG），遊戲中的所有牌庫都是獨特的，而你的《鍛鑰者》起始包中包含了兩套獨有的統禦者牌庫。

每一套都是一個獨一無二的牌庫，拆開即可遊玩。你可以使用這些統禦者牌庫對戰，也可以與朋友們的統禦者牌庫一較高下。由於沒有任何統禦者牌庫是相同的，因此每一局遊戲都是與眾不同的！

額外的統禦者牌庫單獨銷售，每一套統禦者的牌庫都會為你的牌庫收藏增加無窮變數。《鍛鑰者》耀升紀元的牌池包含超過350張不同卡牌。你將在不同統禦者的牌庫中發現全新的卡牌組合、戰術特點以及策略深度。

如果你想尋求更高的挑戰，可以瞭解由Fantasy Flight Games Organized Play提供支援的各項賽事。歡迎登錄以下網址：KeyForgeGame.com，或上中文代理官方網站：www.gokids.com.tw。



兩套獨有的耀升紀元牌庫



耀升紀元大盒

製作人員

遊戲設計： Richard Garfield

遊戲開發： Brad Andres, Skaff Elias, and Richard Garfield

遊戲製作： Jason Walden

故事撰寫： Daniel Lovat Clark

英文校稿： Christine Crabb

卡牌遊戲經理： Mercedes Opheim

平面設計： Caitlin Ginther and Neal W. Rasmussen

平面設計協調： Joseph D. Olson

平面設計經理： Christopher Hosch

封面設計： Radial Studios

美術總監： Andy Christensen and Crystal Chang

技術執行： Evan Hall and Lukas Adrian Peregrine

品質監控協調： Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

生產管理： Jason Glawe and Dylan Tierney

視覺創意總監： Brian Schomburg

資深產品經理： John Franz-Wichlacz

資深產品開發經理： Chris Gerber

遊戲設計執行： Corey Konieczka

遊戲發行： Andrew Navaro

繁體中文翻譯&校對： 守富，翊辰，Hana

繁體中文排版/繁體LOGO設計： Gru.Tsow

遊戲測試

Larry Allen, Kayli Ammen, Carl Anderton, Jackie Anderton, Nick Barker, Ron Beyer, Ryan Billington, Benjamin Bottorff, Federico Castelo, Mark Conkle, Lee Dalton, Clarissa DeGan, Emeric Dwyer, Tyler Gatrost, Xavier Gombaudo, Richard Greenaway, Jonna Hind, Clinton Jeffrey, Jennifer Kappahn, Doug Keester, Tobin Lopes, George “Joren” Meadows, Tom Melucci, Chris Mogensen, Conrad Murphy, Brad Rochford, Brodi Scott, Edsel Soto, Nick Springer, Tim Stillman, Devin Stinchcomb, Geoff Suthers, George Tinkham, Jason Wallace, and Yu-Chi Wang



www.FantasyFlightGames.com

© 2019 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. Made in Germany. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

PROOF OF PURCHASE
KeyForge:
Age of Ascension
Starter Set
KF04
8-413331-0904-2