KEYFORGE CZAS WSTĄPIENIA

STRESZCZENIE ZASAD

OPRACOWANIE GRY: RICHARD GARFIELD

WITAMY W TYGLU...

Należysz do grona Archontów. Niektórzy mają was za bogów, inni szanują was za mądrość, ale liczy się jedno – zrodziliście się lub zostaliście stworzeni w Tyglu, świecie, gdzie wszystko jest możliwe.

OPIS

KeyForge to gra karciana dla dwóch osób, w której gracze wcielają się w Archontów i rywalizują ze sobą, korzystając ze specjalnych talii kart.

Talia Archonta reprezentuje jego zasoby i popleczników, którzy pomagają mu zdobyć Æmber i wykuć klucze. Pierwszy gracz, który zgromadzi trzy klucze, otwiera nimi legendarną Kryptę i wygrywa.

Cechą charakterystyczną gry *KeyForge* jest to, że nie ma w niej dwóch identycznych talii. To nie jest kolekcjonerska gra karciana. Nie możesz ułożyć sobie własnej talii – każda musi pozostać bez zmian, każda jest jedyna w swoim rodzaju!

To streszczenie zasad ma umożliwić jak najszybsze rozpoczęcie gry i przeprowadzenie nowych graczy przez kilka pierwszych tur. Najłatwiej nauczyć się reguł, po prostu grając! Przygotujcie grę zgodnie z opisem niżej, a następnie przeczytajcie resztę streszczenia zasad i rozpocznijcie swoją pierwszą partię.

Uwaga! Jeżeli w trakcie rozgrywki napotkacie terminy albo zasady, które nie zostały wyszczególnione w **Streszczeniu zasad**, ich opis znajdziecie w oficjalnej instrukcji *KeyForge* na stronie **KeyForgeGame.com**.

PRZYGOTOWANIE

Obaj gracze rozpakowują talie Archontów wchodzące w skład niniejszego *Pakietu startowego* i wybierają po jednej z nich.

Każda talia ma przypisanego Archonta i kartę tożsamości z jego imieniem (poniżej). Wszystkie karty w talii Archonta również są oznaczone jego imieniem.

Każdy z graczy kładzie swoją kartę tożsamości na stole przed sobą, tasuje talię, a potem kładzie ją obok. Trzy żetony kluczy należy umieścić obok talii graczy (niewykutą stroną do góry).

karta tożsamości

talia

żetony niewykutych kluczy

Żetony obrażeń, żetony Æmberu i żetony ogłuszenia oraz siły należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. To pula ogólna.

żeton Æmberu

żeton obrażeń

żeton ogłuszenia

żeton siły

Należy wylosować (np. rzucając monetą), kto będzie pierwszym graczem. **Pierwszy z graczy dobiera 7 kart, a drugi 6.**

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

WYGRANA

Celem gry jest wykucie trzech kluczy przedstawionych za pomocą żetonów kluczy.

Każdy gracz zaczyna grę z trzema żetonami niewykutych kluczy. Gdy klucz zostaje wykuty, żeton klucza jest odwracany na wykutą stronę.

niewykuty

wykuty

Jeśli na początku swojej tury gracz ma sześć żetonów Æmberu, **musi** je wydać, by wykuć jeden klucz. Pierwsza osoba, która wykuje wszystkie trzy klucze, wygrywa grę.

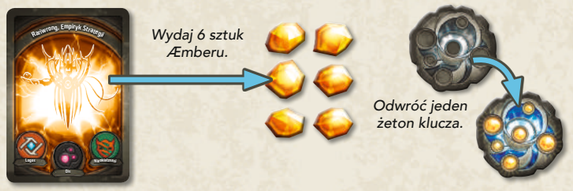
ROZGRYWKA

Podczas gry w *KeyForge* gracze na zmianę wykonują swoje tury, aż jeden z nich wykuje trzy klucze i tym samym zwycięży. Gracz, którego tura właśnie przypada, to **aktywny gracz**. W swojej turze aktywny gracz wykonuje w podanej kolejności 5 kroków, które opisano poniżej.

KROK PIERWSZY: WYKUCIE KLUCZA

Koszt wykucia klucza to 6 sztuk Æmberu. Jeśli podczas tego kroku aktywny gracz ma 6 (albo więcej) sztuk Æmberu w swojej puli (na karcie tożsamości), **musi** wydać 6 sztuk Æmberu, aby wykuć klucz. Aktywny gracz odkłada wydany Æmber do puli ogólnej i odwraca jeden z żetonów niewykutego klucza wykutą stroną do góry.

Gracz może w tym kroku wykuć tylko jeden klucz na turę. Jeżeli aktywny gracz nie ma dość Æmberu, by wykuć klucz, w tym kroku nic się nie dzieje.



KROK DRUGI: WYBÓR DOMU

Każda talia składa się z kart należących do 3 różnych domów, których symbole przedstawiono na karcie tożsamości. Podczas tego kroku aktywny gracz wybiera jeden z trzech domów i aktywuje go. Wybrany dom staje się **aktywnym domem** na resztę tej tury. Aktywny gracz może zagrywać i używać jedynie kart z aktywnego domu podczas swojej tury, należy więc wybierać rozważnie!

symbole trzech domów na karcie tożsamości

KROK TRZECI: ZAGRYWANIE, UŻYWANIE I ODRZUCANIE KART Z WYBRANEGO DOMU

Ten krok to główna część rozgrywki.

Podczas tego kroku aktywny gracz może **zagrać**, **użyć** i **odrzucić** z ręki dowolną liczbę kart należących do aktywnego domu (wybranego w kroku drugim). Karty spełniające warunki mogą być zagrywane, odrzucane i używane w dowolnej kolejności.

Zasady dotyczące zagrywania, używania i odrzucania kart opisano po drugiej stronie tego arkusza.

Zasada pierwszej tury: gdy pierwszy gracz wykonuje swoją pierwszą turę, może zagrać z ręki albo odrzucić z ręki **tylko jedną kartę** z aktywnego domu.

KROK CZWARTY: PRZYGOTOWANE KART

Podczas tego kroku aktywny gracz przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty.

Każda karta w grze znajduje się w jednym z dwóch stanów: jest przygotowana albo wyczerpana. Aby karta mogła zostać użyta, musi być przygotowana. Użycie karty zazwyczaj wymaga jej wyczerpania. W kroku przygotowania kart aktywny gracz przygotowuje karty na swoją następną turę.

przygotowana

wyczerpana

KROK PIĄTY: DOBRANIE KART

Podczas tego kroku aktywny gracz dobiera karty z wierzchu swojej talii, aż będzie miał sześć kart na ręce. Jeżeli aktywny gracz ma już w ręku sześć lub więcej kart, nie dobiera więcej w tym kroku.
Jeśli gracz musi dobrać karty i nie może tego zrobić, ponieważ nie ma kart w talii, tasuje swój stos odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię, z której kontynuuje dobieranie.

Gdy gracz kończy turę i ma w puli wystarczająco dużo Æmberu, aby w swojej następnej turze wykuć klucz, **informuje o tym na głos**, aby przeciwnik był tego świadomy.

Po tym kroku tura aktywnego gracza się kończy. Druga osoba zostaje aktywnym graczem i wykonuje swoją turę, rozpoczynając od kroku pierwszego.

SKRÓT ZASAD

Poniżej przedstawiono kolejność działań w turze i symbole występujące na kartach.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE

1. Wykucie klucza.
2. Wybór domu.
3. Zagrywanie, używanie i odrzucanie kart wybranego domu.
4. Przygotowanie kart.
5. Dobranie kart.

SYMBOLE

Æmber

Obrażenia

ZAGRYWANIE KART

W trzecim kroku swojej tury aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę kart z aktywnego domu.

DODATKOWY ÆMBER

Na wielu kartach, w lewym górnym rogu, pod symbolem domu widoczny jest dodatkowy Æmber. Gdy zagrywana jest karta z dodatkowym Æmberem, **w pierwszej kolejności** aktywny gracz otrzymuje wskazaną liczbę Æmberów. Gdy gracz otrzymuje Æmber (z jakiegokolwiek powodu), dodaje go do swojej puli Æmberu (na karcie tożsamości).

Liczba symboli wyznacza, ile Æmberu gracz otrzyma za zagranie karty. Ta karta zapewnia 1 Æmber.

UMIEJĘTNOŚĆ „ZAGRANIE”

Na niektórych kartach znajdują się umiejętności, których opis zaczyna się od pogrubionego słowa „**Zagranie:**”. Takie umiejętności są rozpatrywane po otrzymaniu dodatkowego Æmberu (jeśli jakiś był) i wchodzą w życie natychmiast po wejściu karty do gry.

KARTY WCHODZĄ DO GRY WYCZERPANE

Stworzenia i artefakty wchodzą do gry wyczerpane. Oznacza to, że normalnie gracz nie może użyć karty w turze, w której została zagrana.

RODZAJE KART

W grze istnieją cztery rodzaje kart: karty akcji, artefakty, stworzenia i ulepszenia. Reguły zagrywania każdego rodzaju kart różnią się od siebie.

karta akcji

artefakt

stworzenie

ulepszenie

Karty akcji. Kiedy zagrana zostaje karta akcji, aktywny gracz rozpatruje umiejętność „**Zagranie:**” z karty, a następnie odkłada ją na stos odrzuconych.

Artefakty. Kiedy zagrany zostaje artefakt, aktywny gracz umieszcza go w obszarze gry za swoim szykiem (zob. **Stworzenia**). Artefakt wchodzi do gry wyczerpany i pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie.

Ulepszenia. Gdy ulepszenie wchodzi do gry, kontrolujący je gracz musi wybrać stworzenie, do którego ulepszenie zostanie przyłączone. Ulepszenie pozostaje w grze i modyfikuje kartę, do której jest przyłączone.

Jeśli karta, do której przyłączone jest ulepszenie, opuszcza grę, ulepszenie jest odrzucane.

Ulepszenie „Chroń słabych” jest przyłączone do karty „Sir Filar”.

Stworzenia. Stworzenia wchodzą do gry wyczerpane i gracz układa je w przednim rzędzie na swoim obszarze gry. Ten rząd nazywa się **szykiem**. Gdy jakieś stworzenie wchodzi do gry, trzeba je umieścić na flance – na lewym albo prawym krańcu szyku kontrolującego je gracza. Stworzenie pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie.

Kiedy zagrywane jest stworzenie „Zła Grosia”, karta zostaje umieszczona na flance szyku.

Gdy stworzenie opuszcza grę, należy zsunąć szyk, aby zamknąć lukę.

Kiedy „Plagoszczur” opuszcza grę, szyk jest zsuwany do środka.

ODRZUCANIE KART

Aktywny gracz podczas trzeciego kroku swojej tury może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart z aktywnego domu. Dzięki temu gracz może pozbyć się kart, których nie chce zagrywać, robiąc tym samym miejsce dla nowych kart, które dobierze na koniec tury.

STOS ODRZUCONYCH

Gdy jakaś karta zostaje odrzucona (albo zniszczona), jest umieszczana na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela. Karty w stosie kart odrzuconych są odkryte.

UŻYWANIE KART

Podczas trzeciego kroku swojej tury gracz może użyć dowolnej liczby kart z aktywnego domu, które ma w grze.

Stworzenie może być użyte do zbierania, aktywowania swojej umiejętności albo walki. Artefakt lub ulepszenie mogą być normalnie użyte tylko do aktywowania swojej umiejętności akcji.

ZBIERANIE

Zbierać może dowolne przygotowane stworzenie z aktywnego domu.

Gdy stworzenie jest użyte do zbierania, należy je wyczerpać. Następnie kontrolujący je gracz otrzymuje 1 Æmber z puli ogólnej i rozpatruje wszystkie umiejętności „**Zbieranie:**” posiadane przez to stworzenie.

AKTYWOWANIE UMIEJĘTNOŚCI AKCJI

Umiejętność „**Akcja:**” może być aktywowana przez dowolną przygotowaną kartę z aktywnego domu, o ile karta posiada taką umiejętność. Aby użyć umiejętności „**Akcja:**” karty, należy wyczerpać tę kartę i rozpatrzyć opisany efekt.

Jeżeli karta jest już wyczerpana, nie można aktywować jej umiejętności „**Akcja:**”.

UMIEJĘTNOŚCI KART

Aby rozpatrzyć umiejętność karty, gracz wykonuje polecenia opisane na karcie. Umiejętności należy rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

WALKA

Walczyć może dowolne przygotowane stworzenie z aktywnego domu.

Gdy stworzenie jest używane do walki, należy je wyczerpać. Następnie kontrolujący je gracz wybiera jako cel ataku jedno stworzenie kontrolowane przez przeciwnika. Stworzenie nie może walczyć, jeśli przeciwnik nie ma żadnego stworzenia, które można wybrać za cel ataku.

Każde z walczących stworzeń zadaje drugiemu liczbę obrażeń równą swojej sile (wartość na lewo od nazwy karty). Obrażenia w walce są zadawane równocześnie.

Po rozstrzygnięciu walki, jeśli atakujące stworzenie przeżyło, rozpatruje wszystkie swoje umiejętności „**Walka:**”.

Obrażenia

Kiedy stworzeniu są zadawane obrażenia, należy na nim położyć tyle żetonów obrażeń, ile otrzymało obrażeń. Jeśli łączna liczba obrażeń na stworzeniu jest równa lub większa od jego siły, stworzenie zostaje zniszczone i trafia na stos kart odrzuconych właściciela. Jeśli ma pancerz (wartość po prawej stronie tytułu karty), powstrzymuje on w każdej turze tyle zadawanych obrażeń, ile wynosi jego wartość. Symbol „~” oznacza, że stworzenie nie ma pancerza.

siła *pancerz*

Przykład. *Tomek aktywował w tej turze dom Sanctum i zadecydował, że użyje do walki Sir Filara (siła 4). Wyczerpuje Sir Filara i wybiera jedno ze stworzeń przeciwnika, Czerwonego Machera (siła 3). Sir Filara zadaje Czerwonemu Macherowi 4 obrażenia, a Czerwony Macher próbuje zadać mu 3 obrażenia, ale 2 z nich zostają powstrzymywane przez pancerz Sir Filara. Zadane obrażenia są jednocześnie umieszczane na obu stworzeniach. Siła Czerwonego Machera wynosi zaledwie 3, a stworzenie ma na sobie teraz 4 obrażenia, zostaje więc zniszczone i umieszczone na stosie kart odrzuconych swojego właściciela. Sir Filar pozostaje w grze z 1 obrażeniem.*

KEYFORGE MASTER VAULT

Dołącz do społeczności graczy z *KeyForge Master Vault*! Zarządzaj swoimi taliami Archontów, zdobywaj nagrody i odkrywaj świat Tygla! Ściągnij aplikację na telefon z systemem iOS albo Android lub zaloguj się na stronie **KeyForgeGame.com.**

MINIGLOSARIUSZ

Jako że opisy na niektórych kartach w unikalnych taliach Archontów wciąż mogą wywoływać u graczy wątpliwości, przypominamy najważniejsze pojęcia, terminy i słowa kluczowe. Więcej szczegółów oraz wprowadzenie można znaleźć na stronie **KeyForgeGame.com**, gdzie znajduje się także najnowsza wersja instrukcji do gry *KeyForge*.

ARCHIWUM

Archiwum gracza to strefa zakrytych kart obok karty tożsamości gracza. Korzystanie z umiejętności kart to jedyny sposób na to, aby gracz dodał karty do swojego archiwum. Podczas 2 kroku tury gracza, po wybraniu aktywnego domu, aktywny gracz może wziąć wszystkie karty ze swojego archiwum i dodać je do kart na ręce.

Gracz może zaglądać do swojego archiwum w każdym momencie. Graczowi nie wolno zaglądać do archiwum przeciwnika.

Jeśli umiejętność nakazuje graczowi przenieść kartę do archiwum i nie określa, skąd dokładnie ma pochodzić ta karta, bierze się ją z ręki gracza.

PRZEJĘCIE

Przejęty Æmber zabierany jest z puli Æmberu przeciwnika i umieszczany na stworzeniu kontrolowanym przez przejmującego gracza. Gracze nie mogą wydawać przejętego Æmberu.

Kiedy stworzenie, na którym umieszczono Æmber, opuszcza grę, Æmber jest umieszczany w puli przeciwnika.

Jeśli nie jest to inaczej określone, Æmber umieszcza się na stworzeniu, które go przechwyciło.

ŁAŃCUCH, ŁAŃCUCHY, LICZNIK ŁAŃCUCHÓW

licznik łańcuchów

żeton łańcuchów

W rozgrywkach unikalnymi taliami *KeyForge* **łańcuchy** mogą służyć jako mechanizm wyrównujący szanse albo być kosztem niektórych umiejętności kart. Gracz zaznacza swoją aktualną liczbę łańcuchów na liczniku łańcuchów.

Niektóre umiejętności kart sprawiają, że gracz otrzymuje 1 albo kilka łańcuchów. Jeśli gracz otrzymuje łańcuchy, zwiększa wartość na liczniku łańcuchów o liczbę uzyskanych łańcuchów.

Jeśli gracz normalnie miałby dobrać 1 albo więcej kart, aby uzupełnić karty na ręce, ale ma co najmniej 1 łańcuch, dobiera mniej kart (w oparciu o modyfikator na liczniku łańcuchów), a następnie zrywa 1 łańcuch, czyli zmniejsza wartość na liczniku łańcuchów o 1.

„ZRÓB TYLE, ILE SIĘ DA”

Gdy gracz używa umiejętności karty, musi ją rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

Przykład. *Tomek aktywuje w tej turze dom Brobnar i postanawia zagrać stworzenie Herszt bandy. Treść karty to „**Zagranie:** Możesz przygotować sąsiednie stworzenie i walczyć nim”. Jedyny sąsiad Herszta bandy jest już jednak przygotowany. Tomek ignoruje więc fragment mówiący o przygotowaniu stworzenia i po prostu walczy.*

ZNACZNIK SIŁY+1, ŻETON STANU SIŁY

Kiedy jakieś stworzenie otrzymuje „znacznik siły +1”, kładzie się na nim jeden żeton tego stanu. Za każdy taki żeton znajdujący się na stworzeniu, jego siła jest zwiększona o 1.

OBSZAROWE

Kiedy umiejętność sprawia, że jakiemuś stworzeniu zostają zadane obrażenia „i X obrażeń obszarowo”, obrażenia obszarowe otrzymuje każdy z sąsiadów celu.

OGŁUSZENIE, ŻETON STANU „OGŁUSZENIE”

Kiedy jakieś stworzenie zostanie ogłuszone, umieszcza się na nim żeton stanu „Ogłuszenie”. Następnym razem, kiedy stworzenie zostanie użyte, należy je wyczerpać i usunąć żeton ogłuszenia. Stworzenie nie zbiera, nie walczy, a jakiekolwiek posiadane przez nie umiejętności „**Zbieranie:**”, „**Walka:**” albo „**Akcja:**” nie działają.

Umiejętności i umiejętności stałe, które nie wymagają, aby stworzenie zbierało, walczyło albo zostało użyte, w dalszym ciągu pozostają aktywne.

Jeśli ogłuszone stworzenie zostanie zaatakowane, w dalszym ciągu podczas walki zadaje obrażenia atakującemu.

Ogłuszone stworzenie nie może zostać ponownie ogłuszone.

OMNI

W każdej swojej turze aktywny gracz może aktywować umiejętność „**Omni:**” z kontrolowanej karty, nawet jeśli karta z umiejętnością „**Omni:**” nie należy do aktywnego domu.

SŁOWA KLUCZOWE:

Alfa – Kartę ze słowem kluczowym alfa możesz zagrać tylko przed zrobieniem czegokolwiek innego w aktualnym kroku.

Natarcie (X) – Zanim to stworzenie zaatakuje, zadaj X obrażeń atakowanemu wrogowi.

Zrzut – Gdy zagrywasz stworzenie ze słowem kluczowym zrzut, stworzenie to może wejść do gry w dowolnym miejscu twojego szyku.

Nieuchwytność – Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w danej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń.

Zagrożenie (X) – Gdy to stworzenie zostaje zaatakowane, przed rozpatrzeniem walki zadaje X obrażeń atakującemu wrogowi.

Omega – Po zagraniu karty ze słowem kluczowym omega zakończ aktualny krok i przejdź do następnego kroku.

Trucizna – Stworzenie, któremu podczas walki zostaną zadane obrażenia przez to stworzenie, zostaje zniszczone.

Doskok – Kiedy to stworzenie jest użyte do walki, oponent nie zadaje mu obrażeń.

Prowokacja – Sąsiedzi tego stworzenia nie mogą być atakowani, chyba że także mają prowokację.

GRA UNIKALNYMI TALIAMI

dwie unikalne talie „Czasu Wstąpienia”

KeyForge to Gra Unikalnych Talii (GUT), w której każda talia jest inna. Zestaw startowy *KeyForge* zawiera dwie unikalne talie Archontów.

Każda z tych talii jest unikatowa w skali światowej i gotowa do gry zaraz po rozpakowaniu. Można nimi grać przeciw sobie, przeciw taliom startowym lub przeciw taliom znajomych. Nie istnieją dwie identyczne talie, każda jest inna!

Dodatkowe talie Archontów sprzedawane są osobno, a każda kolejna talia dodaje nowe możliwości do twojej kolekcji. W puli kart *KeyForge* znajduje się ponad 350 różnych kart. Każda talia pozwoli ci odkryć nową, unikalną mieszankę kart, taktyk i możliwości strategicznych.

opakowanie zbiorcze „Czasu Wstąpienia”

Jeśli szukasz większych wyzwań, weź udział w turniejach i mistrzostwach w grze w *KeyForge*, które zatwierdza i wspiera Fantasy Flight Games Organized Play. Znajdź nas w sieci pod adresem: **KeyForgeGame.com**.

TWÓRCY

Projekt gry: Richard Garfield
Opracowanie i rozwój gry: Brad Andres, Skaff Elias i Richard Garfield
Producent: Jason Walden
Autor opowiadań: Daniel Lovat Clark
Korekta: Christine Crabb
Menedżerka ds. gier karcianych: Mercedes Opheim
Projekt graficzny: Caitlin Ginther i Neal W. Rasmussen
Koordynator ds. projektu graficznego: Joseph D. Olson
Kierownik ds. projektu graficznego: Christopher Hosch
Okładka: Radial Studios
Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen i Crystal Chang
Implementacja technologii: Evan Hall i Lukas Adrian Peregrine
Koordynator ds. jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas
Zarządzanie produkcją: Jason Glawe i Dylan Tierney
Dyrektor kreatywny ds. wizualnych: Brian Schomburg
Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz
Starszy kierownik ds. rozwoju produktu: Chris Gerber
Wykonawczy projektant gry: Corey Konieczka
Szef studia: Andrew Navaro
Tłumaczenie instrukcji: Maciej Nowak-Kreyer
Tłumaczenie kart: Artur Cnotalski
Redakcja: zespół Rebel

TESTERZY

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 Gombaud, Richard Greenaway, Jonna Hind, Clinton Jeffrey, Jennifer Kapphahn, 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 i Yu-Chi Wang.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

www.FantasyFlightGames.com

© 2019 Fantasy Flight Games. Logo KeyForge, Fantasy Flight Supply oraz Unique Game to znaki handlowe Fantasy Flight Games. Logo Fantasy Flight Games i FFG są ® Fantasy Flight Games. Apple i logo Apple są znakami handlowymi Apple Inc., który jest zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych Ameryki i w innych krajach. App Store jest platformą dystrybucji cyfrowej stworzoną przez Apple Inc. Google Play i logo Google Play są znakami handlowymi Google LLC.
Fantasy Flight Games ma siedzibę pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.
Wygląd komponentów może różnić się od zaprezentowanych na zdjęciach.
TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. TEN PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 13 LAT LUB MŁODSZE.

rebel
Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

DOWÓD ZAKUPU
KeyForge:
Czas Wstąpienia
zestaw startowy
KF04
8-413331-0904-2