

KEYFORGE

MASOWA MUTACJA

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, znajdując innego gracza i 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

Każdy gracz wybiera jedną ze swoich talii Archontów, której będzie używać podczas rozgrywki. Ten zestaw deluxe zawiera jedną taką talię.

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



żeton Æmberu



żeton obrażeń



znacznik ogluszenia



znacznik siły



znacznik rozjuszenia



znacznik osłonięcia

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 wykucze wszystkie trzy klucze, wygrywa grę.

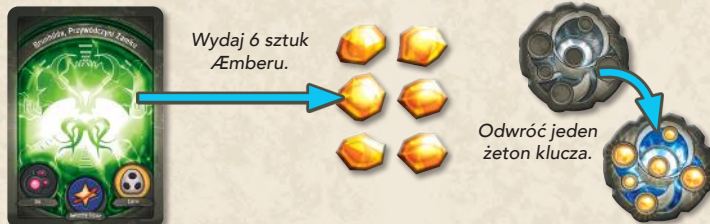
ROZGRYWKA

Podczas gry w KeyForge gracze na zmianę wykonują swoje tury, aż jeden z nich wykucze trzy klucze i tym samym zwycięży. Gracz, którego тура 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 **odrzuć** 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 KARTY

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 тура 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 PREMII

Æmber

Przejęcie

Obrażenie

Dobranie

ZAGRYWANIE KART

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

SYMBOLE PREMII

Na wielu kartach, w lewym górnym rogu, pod symbolem domu widoczny jest symbol premii. Gdy zagrywana jest karta z symbolem premii, w **pierwszej kolejności** aktywny gracz otrzymuje wskazane premie. Symbole premii dzielą się na cztery rodzaje:

Æmber (🔥): Otrzymujesz 1 Æmber. Gdy gracz otrzymuje Æmber (z jakiegokolwiek powodu), dodaje go do swojej puli Æmberu (na karcie tożsamości).

Przejęcie (👤): Przyjazne stworzenie przejmuję 1 Æmber od przeciwnika. (Æmber jest zabierany z puli przeciwnika i zostaje umieszczony na tym stworzeniu).

Obrażenie (🔪): Zadaj 1 obrażenie stworzeniu.

Dobieranie (🔍): Dobierz 1 kartę.

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

Artefakty. Gdy 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 „Strażnik Dusz” jest przyłączone do karty stworzenia „Przycinacz”.

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**.



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.



Gdy zagrywane jest stworzenie „Strażnik Krypty”, karta zostaje umieszczona na flance szyku.

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



Gdy „Adaptoid” 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 Ąmber 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

Gdy 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.



Przykład. Sławek aktywował w tej turze dom Rzymozaurów i zdecydował, że użyje do walki Terońskiego centuriona (siła 6). Wyczerpuje Terońskiego centuriona i wybiera jedno ze stworzeń przeciwnika, Wilka wrzosowiskowego (siła 2). Teroński centurion zadaje Wilkowi wrzosowiskowemu 6 obrażeń, a Wilk wrzosowiskowy próbuje zadać mu 2 obrażenia, ale 1 z nich zostaje powstrzymany przez pancerz Terońskiego centuriona. Zadane obrażenia są jednocześnie umieszczane na obu stworzeniach. Siła Wilka wrzosowiskowego wynosi zaledwie 2, a stworzenie ma na sobie teraz 6 obrażeń, zostaje więc zniszczone i umieszczone na stosie kart odrzuconych swojego właściciela. Teroński centurion pozostaje w grze z 1 obrażeniem.

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.

AWANSOWANIE

Gdy efekt nakazuje „awansować” stworzenie, należy umieścić na nim 1 Ąmber z puli ogólnej.

Gdy stworzenie, na którym umieszczono Ąmber, opuszcza grę, Ąmber trafia do puli przeciwnika.

ŁAŃCUCH, ŁAŃCUCHY, LICZNIK ŁAŃCUCHÓW

W rozgrywkach unikalnymi taliami *KeyForge* łańcuchy mogą być kosztem niektórych umiejętności kart. Gracz zaznacza swoją aktualną liczbę łańcuchów na liczniku łańcuchów.

Jeśli gracz normalnie miałby dobrnąć 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.



licznik łańcuchów i żeton

OGŁUSZENIE

Gdy jakieś stworzenie zostanie ogłuszone, umieszcza się na nim znacznik ogłuszenia. Następnym razem, gdy stworzenie zostanie użyte, należy je wyczerpać i usunąć znacznik ogłuszenia. Stworzenie nie zbiera, nie walczy, a jakiegokolwiek 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.

OLBRZYMIE STWORZENIA (NOWOŚĆ)

Olbrzymie stworzenia to rzadki rodzaj stworzeń, które zajmują 2 karty. Jedna z kart zawiera opis umiejętności, a druga ilustrację. Aby zagrać olbrzymie stworzenie, gracz musi mieć na ręce obie połowy tego stworzenia i zagrać je jednocześnie jako jedno stworzenie. Zagrane olbrzymie stworzenie podczas rozpatrywania wszystkich efektów w grze jest traktowane jako jedno stworzenie.

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.

OSŁONIĘCIE

Gdy stworzenie zostaje osłonięte, umieszcza się na nim znacznik stanu osłonięcia. Gdy stworzenie ze znacznikiem osłonięcia ma otrzymać obrażenia albo opuścić grę, zamiast tego należy z niego usunąć wszystkie znaczniki osłonięcia.

Stworzenie ze znacznikiem osłonięcia nie może zostać ponownie osłonięte.

PRZEJĘCIE

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

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

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

SŁOWA KLUCZOWE:

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.

Wzmocnienie – Wskazane premie zostały dodane do losowych kart w talii.

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

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

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

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

WZMOCNIENIE (NOWOŚĆ)

Słowo kluczowe „wzmocnienie” nie wywołuje żadnego efektu podczas gry. Karta ze wzmocnieniem informuje po prostu, jakie i ile symboli premii dodała do twojej talii. Dodatkowe symbole zostały już wydrukowane na losowych kartach.

ROZJUSZENIE

Gdy stworzenie zostaje rozjuszone, umieszcza się na nim znacznik stanu rozjuszenia. Gdy stworzenie ze znacznikiem rozjuszenia jest używane, musi być użyte do walki, o ile to możliwe. Gdy stworzenie z żetonem rozjuszenia zakończy walkę, należy z niego usunąć wszystkie znaczniki rozjuszenia.

Stworzenie ze znacznikiem rozjuszenia nie może zostać ponownie rozjuszone.

ZNACZNIK SIŁY+1

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

GRA UNIKALNYMI TALIAMI

KeyForge to Gra Unikalnych Talii (GUT), w której każda talia jest inna. Zestaw deluxe *KeyForge* zawiera jedną unikalną talię Archonta.

Każda talia jest unikatowa w skali światowej i gotowa do gry zaraz po rozpakowaniu. Ponieważ nie istnieją dwie identyczne talie, każda rozgrywka jest inna!

Dodatkowe talie Archontów sprzedawane są osobno, a każda kolejna talia dodaje nowe możliwości do twojej kolekcji. Seria *Masowa Mutacja* to pula ponad 400 różnych kart. Każda talia pozwoli ci odkryć nową, unikalną mieszankę kart, taktyk i możliwości strategicznych.

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 rozszerzenia: Brad Andres, Aaron Haltom i Daniel Schaefer
Producent: Jason Walden
Autor opowiadań: Daniel Lovat Clark
Redakcja: Andreas Wolfsteller
Korekta: Molly Glover
Menedżer ds. gier karcianych: Jim Cartwright
Projekt graficzny rozszerzenia: Caitlin Ginther, Nate Carnahan i Neal W. Rasmussen
Koordynator ds. projektu graficznego: Joseph D. Olson
Kierownik ds. projektu graficznego: Christopher Hosch
Okladka: David Kegg
Kierownictwo artystyczne: Crystal Chang and Preston Stone
Dyrektor artystyczny: Tony Bradt
Implementacja technologii: Evan Hall i Lukas Adrian Peregrine
Koordynator ds. jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas
Zarządzanie produkcją: Jason Glawe
Dyrektor kreatywny ds. wizualnych: Brian Schomburg
Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz
Starszy kierownik ds. rozwoju produktu: Chris Gerber
Wykonawczy projektant gry: Nate French
Szef studia: Andrew Navaro
Tłumaczenie i redakcja polskiej wersji: zespół Rebel

TESTERZY

Ryan Alexander, Jayson Burns, Brooks Clark, Amy Claxton, David Claxton, Jacob Claxton, Mallorie Coan, Bryden Cole, Don Cox, Micah Crosley, Tori Dismukes, Trey Dismukes, Ira Fay, Charlie Fiddler, David Gagner, Shelley Henry, Jeff Henry, Teri Sue Hitchcock, Marty Hoppock, Nicholas Johnson, Hyungmin Kang, George Keagle, Erik Kemnitz, Ben Kline, Joe Kell, Matt Lansdowne, Brett Leeson, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Tobin Lopes, Zachary Lopes, Chris Mayfield, Ben-Jammin Miller, Noel Miller, Robert Nelson, Chase Peterson, Ícaro Veneroso Rocha Silva, Marlus Clayton de Oliveira Rocha Silva, Ben Rothman, Jason Scarrow, Asher Stuhlman, Colleen Tanyag, Zach Tedford, Peter Yang, Noah Young, Ryan Young i Frances Zeller Silva, Ben Rothman, Jason Scarrow, Asher Stuhlman, Colleen Tanyag, Zach Tedford, Peter Yang, Noah Young, Ryan Young, and Frances Zeller



© 2020 Fantasy Flight Games. Keyforge, Fantasy Flight Supply i logo Unique Game są znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są znakami zastrzeżonymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905.

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

rebel

ZESTAW DELUXE
KEYFORGE STRESZCZENIE ZASAD