

# 2024 KeyForge 鍛鑰者 比賽規章 & 細則

聯絡人：[g.liu@asmodee.com](mailto:g.liu@asmodee.com) 劉先生

更新日期：2024/07/23

此份比賽規章規範了由 **GoKids 玩樂小子** 所策劃的繁體中文鍛鑰者活動規則。

以下提到的「官方」是指 GoKids 玩樂小子；「原出版方」是指 Ghost Galaxy；「主辦方」是指主辦比賽的單位，通常有可能是合作經銷店家或是 GoKids 玩樂小子；「玩家」是指報名參加比賽的選手；「裁判」是指由主辦方所安排之賽事裁判；「觀眾」是指與比賽無直接關係的第三方觀戰者。

## 相關參考資源

- [鍛鑰者遊戲基本規則](#)
- [鍛鑰者大師規則書 \(KeyForge Master Rulebook\)](#)
- [KeyForge Master Vault \(登錄牌庫\)](#)
- [KeyForge Tournament Rules & Guidelines](#)

## 玩家行為守則

玩家必須遵守這些守則，比賽中禁止任何違反比賽公平原則與運動家精神之行為，包括但不限於作弊、毀損、不當溝通、惡意干擾、反覆要求裁判釋義、運用計算器計算等。

玩家需自行準備參與所需的遊戲配件。包括所有必要的標記、指示物、參考卡牌、牌庫清單以及統御者身份牌。

### 統御者與牌庫清單

每副鍛鑰者牌庫包含 36 張卡牌（來自牌庫的 3 個勢力，每個勢力包含 12 張卡牌），1 張統御者身份牌，其背面是牌庫清單，有時候可能還會有其他卡牌（例如潮位牌、衍生生物等）。

每位玩家在報到活動時必須出示在賽事中使用的牌庫。在賽事中，玩家的統御者身份牌必須隨時可見。根據賽制，對手有可能無法看到牌庫清單。

在官方鍛鑰者比賽中不允許使用自行印刷或複製的牌庫（Proxy Deck）或卡牌。

### 牌套

在一般的鍛鑰者賽事中，如果玩家要使用牌套，則必須使用不透明的牌套。一副牌庫中的所有牌套必須在尺寸、顏色、質地和狀態上都保持一致。建議所有玩家隨身攜帶額外的牌套，以便在活動中更換損壞的牌套。

然而在休閒賽事中，根據官方的裁量，有可能會允許忽略牌套的限制（即可使用非透明牌套）。

## 標記、指示物和狀態卡牌

鍛鑰者使用各種不同的標記、指示物和狀態卡牌來追蹤遊戲中的各種情況。在官方賽事中，玩家可以**使用任何鍛鑰者起始組中的標記、指示物和狀態卡牌**，或者**玩家也可以使用由第三方所生產的配件**，前提是這些配件要符合以下準則：

- 不同的標記和指示物要能夠被清楚地辨識，並且不容易被隨意更動。
- 標記和指示物的尺寸合理，不會遮擋卡牌上的資訊。
- 每套鑰匙都包括藍色、紅色和黃色各一。鑰匙在未鍛造和已鍛造兩面之間必須具有明顯且容易辨識的差異。
- 枷鎖轉盤要能清楚顯示玩家當前的枷鎖數。

## 資料查閱或做筆記

遊戲中**玩家不能做筆記或參考第三方資訊或查閱資料**。然而，玩家可以向裁判請教官方規則文件的解釋。官方規則文件包括鍛鑰者大師規則書（**KeyForge Master Rulebook**）、遊戲規則、此份文件（**TRG**），以及原出版方將來可能發布的任何額外規則文件。

使用計分器、骰子、標記或類似的輔助記憶工具來幫助追蹤遊戲狀態並不被視為做筆記。**任何用於追蹤遊戲狀態的配件必須解釋清楚，並讓對手隨時可以檢視。**

## 玩家區域與公開資訊

玩家必須保持遊戲區的整潔，以確保遊戲的當前狀態始終明顯可見。請注意以下的配件為**公開資訊**：玩家的琥魄池（琥魄與供應堆應明顯分開）、玩家牌庫／封存／手牌的張數、玩家棄牌堆中的卡牌（順序不可變動）、玩家已清除的卡牌（應明顯分開放置）、牌庫清單（視賽制而定）、統御者身份牌、潮位牌或衍生生物牌（如有）。此外升級牌、重整與橫置的卡牌必須擺放清楚。

## 遊戲時間與超時

若無特別說明，則任何賽制的每場遊戲持續時間為 **45 分鐘**。超時則以超時規則處理。

### 超時規則

如果在某位玩家正在進行回合時，遊戲仍在進行中，則進行以下步驟：

1. 當回合結束時，目前輪到的玩家（**玩家 A**）完成他的回合。如果**玩家 A**在他的回合結束時獲得勝利，則遊戲結束（**玩家 A 勝**）。否則，繼續進入步驟 2。
2. 對手（**玩家 B**）接著進行他的最後一回合。如果**玩家 B**在他的回合結束時獲得勝利，則遊戲結束（**玩家 B 勝**）。否則，進入步驟 3。
3. **玩家 A**開始他的最後一回合。這個最後的回合只會進行到他的第一步驟（「鍛造鑰匙」步驟），然後回合結束。如果**玩家 A**在這個回合結束時獲得勝利，則遊戲結束（**玩家 A 勝**）。否則，繼續進入以下的平局規則。

## 平局規則

如果在完成上述三個超時規則的步驟後，兩位玩家都未取得勝利（鍛造 3 把鑰匙），他們必須按照以下步驟（順序）來確定誰在當前遊戲獲勝。該玩家的對手則為敗方。

注意：以下步驟是發生在遊戲後的「平局階段」。在遵循這些步驟時，兩位玩家都不被視為目前輪到的玩家，也沒有任何卡牌能力會啟動。

1. 每位擁有至少 6 個琥魄的玩家鍛造一把鑰匙（照常從他們的琥魄池中移除 6 個琥魄）。影響琥魄鍛造費用的卡牌在這個步驟中無效。每位玩家只能從這個步驟中鍛造 1 把鑰匙。
2. 鍛造最多把鑰匙的玩家獲勝。如果仍然沒有分出勝負，進入步驟 3。
3. 琥魄池中剩餘琥魄最多的玩家獲勝。如果仍然沒有分出勝負，進入步驟 4。
4. 擁有最低枷鎖數的玩家獲勝。如果仍然沒有分出勝負，進入步驟 5。
5. 場上擁有最多友方生物的玩家獲勝。如果仍然沒有分出勝負，進入步驟 6。
6. 先手玩家獲勝。

## 處罰

裁判可以對作出違規或作弊行為的玩家或觀眾進行處罰。處罰包括：警告、自動判敗、取消資格以及驅逐。主辦方應將情節嚴重的玩家記錄並告知官方（GoKids 玩樂小子）進行處理。

### 警告

裁判可以因違規或作弊行為向玩家或觀眾發出警告。依照情境的不同，警告分為口頭警告與正式警告。

**口頭警告：**通常是對參與者輕微違規的友好提醒。如果裁判不得不多次向同一位參與者發出相同的提醒，則應該發出正式警告。口頭警告最好適用於糾正無心的失誤或輕微的不當行為。

**正式警告：**針對嚴重的規則違規或作弊行為，或者當參與者已經收到一個或多個口頭警告並且未能糾正行為時。當參與者收到正式警告時，發出警告的裁判需要進行記錄。

在同一場賽事中收到兩個正式警告的**參與者將受到懲罰**，包括但不限於驅逐等，由主辦方自行決定。

如果一位玩家的違規行為被認為足夠嚴重，裁判得和主辦方討論並決定直接對違規的玩家施加懲罰。

### 自動判敗

裁判可以對玩家發出自動判敗的處罰。裁判應謹慎發出自動判敗。如果一項規則違規行為可以合理地進行糾正，以保持遊戲的完整性和公平性，則裁判應採取糾正措施並發出警告。

### 取消資格

主辦方可以因嚴重的違規或嚴重的作弊行為取消該玩家的資格。被取消資格的玩家立即被淘汰出整場賽事。如果被取消資格的玩家正在進行遊戲，則由對手獲得該場遊戲的勝利。主辦方應當謹慎發

出取消資格。在大多數情況下，對該類玩家應當至少發出一個正式警告。

## 驅逐

在嚴重的違規或嚴重的作弊行為的情況下，主辦方有可能會將該玩家或觀眾從賽事活動中驅逐出去。被驅逐的人必須立即離開場地。主辦方應當謹慎發出驅逐。在大多數情況下，對該類玩家或觀眾應當至少發出一個正式警告。

## 官方賽制

以下將會介紹不同種的賽制，原則上這些賽制規則與鍛鑰者原出版方基本相同，但部分 GoKids 玩樂小子可能會進行調整：

- [統御者賽制 \(Archon\)](#)
- [聯盟賽制 \(Alliance\)](#)
- [現開賽制 \(Sealed\)](#)
- [休閒現開賽制](#)

官方保留所有規則之最後解釋權

官方



# 統御者賽制

在這個賽制中，玩家會攜帶自己的牌庫進行賽事。

**每位玩家參加賽事必須攜帶：**1 副鍛鑰者統御者牌庫，足量遊戲配件。  
這個牌庫必須是先前購買好，且由官方生產認可的《KeyForge 鍛鑰者》牌庫。

## 牌庫限制

玩家不可更改統御者牌庫內的任何內容。玩家必須使用由**玩樂小子 GoKids** 所出版之鍛鑰者的繁體中文牌庫（注意：不可參加比賽的牌庫除外，如「馬戲派對」不可參加）。玩家必須事先登錄其牌庫並提供給主辦方。（至 <https://www.keyforgegame.com> 登錄）

## 牌庫清單

玩家的牌庫清單為**公開資訊**。在遊戲開始前以及遊戲過程中，如果對手要求查看牌庫清單，玩家必須允許對手有足夠的時間來查閱其牌庫清單（但對手不得在此期間內拍照或查詢其卡牌資訊）。

**決定先後手：**隨機決定。

*例如：由一位選手抓握若干顆骰子，由其對手猜單雙數；或者猜拳、投擲硬幣等方法。*

## 賽事結構

每一場賽事由數個預選賽輪次所組成，持續進行**預選賽**，直到未淘汰玩家人數為 4 人（含）以下，由剩餘的選手進入**晉級賽**。主辦方應記錄賽事成績。

統御者賽制使用 **2LO** 結構（two loss out），即玩家在輸掉兩場遊戲後被淘汰。[更多 2LO 的資訊請點我。](#)

## 預選賽輪次

在每輪預選賽中，由主辦方隨機配對任意兩位玩家對戰，他們進行一場遊戲並決定勝敗方。預選賽輪次會持續進行，輸掉兩場遊戲的玩家立即被淘汰，直到預定數量的玩家進入晉級賽輪次（4 位玩家）。

## 晉級賽輪次

在完成預選賽輪次後，剩餘玩家進入晉級賽輪次。晉級賽為單淘汰賽，隨機分配桌次直到決定了冠軍亞軍為止。

# 聯盟賽制

在這個賽制中，玩家會使用三副牌庫的三個不同勢力組成一副牌庫，並使用該牌庫進行遊戲。

**每位玩家參加賽事必須攜帶：**1 副聯盟牌庫，或者 1 副未更改的統御者牌庫。足量遊戲配件。這個牌庫必須是先前購買好，且由官方生產認可的《KeyForge 鍛鑰者》牌庫。

## 聯盟牌庫構築規則

在聯盟賽事開始之前，每位參賽玩家必須構築一副**聯盟牌庫**。一副聯盟牌庫的組成由同一季度中，最多三副不同的統御者牌庫中的三個勢力群（pods）所組成。你所選擇的這三個勢力群不可以相同。

此外，每副聯盟牌庫不能包含「[聯盟限制卡表](#)」中同名的卡牌多於一張，且該卡牌在聯盟牌庫中的數量不能超過聯盟限制卡表上列出的數量。如果有玩家選擇在聯盟賽事中使用一副**未更改的統御者牌庫**，則該牌庫將不受聯盟限制卡表的限制。

在鍛鑰者中，一個「勢力群」（pods）是指一副統御者牌庫中屬於同一勢力的 12 張卡牌的集合（即每副統御者牌庫始終由三個不同勢力所形成的三個勢力群所組成）。在結算任何卡牌能力時，這些勢力群的卡牌清單被視為在該牌庫的統御者卡牌上。

- 如果玩家的聯盟牌庫是由「潛潮閻湧」季度所構築的，該牌庫必須包含潮位參考卡牌。從其他季度構築的牌庫則不能包含潮位參考卡牌。
- 如果玩家的聯盟牌庫是由「風起變奏」季度所構築的，該牌庫必須包含正好一張衍生生物參考卡牌，而該衍生生物必須要是組成這副牌庫的三個勢力群，其原先的統御者牌庫的衍生生物參考卡牌。從其他季度構築的牌庫則不能包含衍生生物參考卡牌。

玩家必須使用由**玩樂小子 GoKids** 所出版之鍛鑰者的繁體中文牌庫（注意：不可參加比賽的牌庫除外，如「馬戲派對」不可參加）。玩家必須事先登錄所有牌庫並提供給主辦方。（至 <https://www.keyforgegame.com> 登錄）

## 牌庫清單

玩家的牌庫清單為**公開資訊**。在遊戲開始前以及遊戲過程中，如果對手要求查看牌庫清單，玩家必須允許對手有足夠的時間來查閱其牌庫清單（但對手不得在此期間內拍照或查詢其卡牌資訊）。

**決定先後手：**隨機決定。

*例如：由一位選手抓握若干顆骰子，由其對手猜單雙數；或者猜拳、投擲硬幣等方法。*

## 賽事結構

每一場賽事由數個預選賽輪次所組成，持續進行**預選賽**，直到未淘汰玩家人數為 4 人（含）以下，由剩餘的選手進入**晉級賽**。主辦方應記錄賽事成績。

聯盟賽制使用 **2LO** 結構（two loss out），即玩家在輸掉兩場遊戲後被淘汰。[更多 2LO 的資訊請點我。](#)

## 預選賽輪次

在每輪預選賽中，由主辦方隨機配對任意兩位玩家對戰，他們進行一場遊戲並決定勝敗方。預選賽輪次會持續進行，輸掉兩場遊戲的玩家立即被淘汰，直到預定數量的玩家進入晉級賽輪次（4位玩家）。

## 晉級賽輪次

在完成預選賽輪次後，剩餘玩家進入晉級賽輪次。晉級賽為單淘汰賽，隨機分配桌次直到決定了冠亞軍為止。

## 聯盟限制卡表

每副聯盟牌庫只能包含以下卡表所列出的其中一種同名卡牌，而該卡牌又稱為「受限卡牌」。此外，該牌庫的受限卡牌數量不能超過聯盟限制卡表右欄所指定的數量。

如果是在聯盟賽事中使用未更改的統御者牌庫，則該牌庫將不受聯盟限制卡表的限制。

受限卡牌名稱	每副聯盟牌庫內允許的張數
陷入混亂	任意
訪問機	任意
控制弱者	任意
漆黑琥魄秘庫	1
FOF 收發器	任意
幽靈形態	任意
蠻荒樂隊	1
燃爐魔	任意
兵團教練	任意
圖書館通行證	1
火星人式慷慨	1
潛行模式	任意
時間旅行者	任意
聯合行動	任意

*範例1：假設你有三個來自「風起變奏」季度的勢力群：蠻族、龍邦、異淵；而其中蠻族勢力群有1張蠻荒樂隊；龍邦勢力群有1張兵團教練；異淵勢力群有2張陷入混亂；除此之外這些勢力群沒有其他的受限卡牌了。在這個情況下，你不能把這三個勢力群拿來組成一副聯盟牌庫。但是你可以使用其中一個勢力群+其他兩個沒有任何受限卡牌的勢力群組成一副聯盟牌庫。*

*範例2：假設你有兩個來自「突變擴散」季度的勢力群：冥府勢力有1張漆黑琥魄秘庫；暗影勢力群有1張漆黑琥魄秘庫。在這個情況下，你不能把這兩個勢力群組一起，雖然漆黑琥魄秘庫是同名的受限卡牌，但是允許的總張數不可以超過1張。*

*範例3：假設你有某副統御者牌庫，其中有1張蠻荒樂隊和2張陷入混亂，你打算直接拿這一副牌庫來當作聯盟牌庫，則不會有問題。*

# 現開賽制

在這個賽制中，玩家會使用由主辦方提供的隨機牌庫組成自己的「[聯盟牌庫](#)」（詳見[聯盟賽制](#)），並使用該牌庫進行遊戲。

**每位玩家在報到時：** 玩家不需要事先準備好牌庫，而是在報到時由主辦方提供**至多 3 副密封的**鍛鑰者統御者牌庫給玩家。

## 牌庫限制

玩家不可更改統御者牌庫內的任何內容。通常會由官方或活動主辦方決定要使用的季度，必須選擇最新發售的前兩個正式季度。在同一場賽事中使用相同季度的牌庫來進行遊戲。玩家必須使用由**玩樂小子 GoKids** 所出版之鍛鑰者的繁體中文牌庫（注意：不可參加比賽的牌庫除外，如「馬戲派對」不可參加）。玩家必須事先登錄所有牌庫並提供給主辦方。（至 <https://www.keyforgegame.com> 登錄）

## 牌庫構築

由主辦方宣布開始後，所有玩家同時打開密封的牌庫。玩家可以自由選擇要使用 1、2 或 3 副牌庫來組成自己的聯盟牌庫。其中構築聯盟牌庫的規則與[聯盟賽制](#)相同，但是不需要遵守[聯盟限制卡表](#)的限制。玩家只能使用自己打開的密封牌庫來構築，不得與其他玩家進行卡牌上的交換。且玩家也可以選擇不要構築，直接使用完整的 1 副牌庫進行遊戲。

玩家必須在 30 分鐘內完成牌庫構築。

## 牌庫清單

玩家的牌庫清單為**隱藏資訊**。但玩家必須向其對手展示自己所選擇的**三個勢力**為何。玩家在必要情況下可以向觀眾展示牌庫清單。玩家必須總是展示自己的牌庫清單給活動的籌辦人員。

## 牌庫調整

在每一輪之間，玩家可以在配對到下個對手前，自由調整自己的聯盟牌庫（包含更換勢力群等）。但只能使用自己在活動中獲得的牌庫的勢力群，來進行替換。調整後的聯盟牌庫必須符合以上所述的牌庫構築規則，此不再贅述。

**決定先後手：** 隨機決定。

*例如：由一位選手抓握若干顆骰子，由其對手猜單雙數；或者猜拳、投擲硬幣等方法。*

## 賽事結構

每一場賽事由數個預選賽輪次所組成，持續進行**預選賽**，直到未淘汰玩家人數為 4 人（含）以下，由剩餘的選手進入**晉級賽**。主辦方應記錄賽事成績。

現開賽制使用 **2LO** 結構（two loss out），即玩家在輸掉兩場遊戲後被淘汰。[更多 2LO 的資訊請點我。](#)

## 預選賽輪次

在每輪預選賽中，由主辦方隨機配對任意兩位玩家對戰，他們進行一場遊戲並決定勝敗方。預選賽



輪次會持續進行，輸掉兩場遊戲的玩家立即被淘汰，直到預定數量的玩家進入晉級賽輪次（4位玩家）。

### **晉級賽輪次**

在完成預選賽輪次後，剩餘玩家進入晉級賽輪次。晉級賽為單淘汰賽，隨機分配桌次直到決定了冠軍為止。

# 休閒現開賽制

此賽制並非由原出版方所設計之賽制，而是由玩樂小子所設計的較為簡單的休閒現開賽。以供各單位籌辦比賽之用。

在這個賽制中，玩家會使用由主辦方提供的隨機牌庫當作自己的牌庫，並使用該牌庫進行遊戲。

**每位玩家在報到時：** 玩家不需要事先準備好牌庫，而是在報到時由主辦方提供 **1 副密封的**鍛鑰者統御者牌庫給玩家。

## 牌庫限制

玩家不可更改統御者牌庫內的任何內容。通常會由官方或活動主辦方決定要使用的季度，在同一場賽事中，建議使用相同季度的牌庫來進行遊戲。玩家必須使用由**玩樂小子 GoKids** 所出版之鍛鑰者的繁體中文牌庫（注意：不可參加比賽的牌庫除外，如「馬戲派對」不可參加）。

## 牌庫清單

玩家的牌庫清單為**隱藏資訊**。

**決定先後手：** 隨機決定。

*例如：由一位選手抓握若干顆骰子，由其對手猜單雙數；或者猜拳、投擲硬幣等方法。*

## 賽事結構

第一場輪次由主辦方隨機配對玩家兩兩對戰，他們進行一場遊戲並決定勝敗方。接著使用瑞士制分配下一場的對手（即 **1 勝的**與 **1 勝**對戰，**1 敗的**與 **1 敗**對戰）。持續進行直到決定冠亞軍為止。