突變擴散 KEYFORGE 鍛鑰者 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——或在這裡被創造——在這個一切都有可能的世界。

總覽

《鍛鑰者》是一款兩人的卡牌遊戲。在遊戲中，玩家將扮演一位統禦者，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琥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。

《鍛鑰者》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！

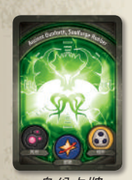
本《快速指南》的目的在於讓你盡可能地快速開始遊戲。最好的學習方法就是馬上玩一場！請按照後文步驟設置遊戲，然後閱讀本《快速指南》中剩餘的部分並開始你的第一次遊戲。如果你在遊戲中碰到快速指南中所沒有的名詞或規則，你可以在【**KeyForgeGame.com**】或官方中文網站中找到最新的詳細規則書。

遊戲設置

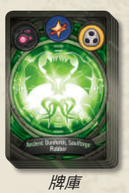
在設置時，每位玩家選擇一組牌庫。其中一組牌庫已包含在豪華包中。

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。



身份卡牌



牌庫

尚未鍛造的鑰匙標記

將所有琥魄標記、傷害標記、擊暈標記、力量標記、激怒標記以及界護標記放置在所有玩家方便拿取的位置，形成公共供應堆。

琥魄標記　傷害標記　擊暈標記　力量標記　激怒標記　界護標記

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。

尚未鍛造

鍛造完畢

如果一位玩家在其回合開始時有6個琥魄，則該玩家**必須**花費這些琥魄並鍛造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《鍛鑰者》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個琥魄。在本階段中，如果當前玩家的琥魄池（即身份卡牌上）中有至少6個琥魄，則其必須花費6個琥魄來鍛造1把鑰匙。當前玩家將花費的琥魄放回公共供應堆，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琥魄來鍛造鑰匙，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

遊戲的大部分的內容集中在本階段。

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。

重整

橫置

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琥魄來鍛造鑰匙，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。

獎勵圖標

琥魄
搶佔
傷害
抽牌

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。

獎勵圖標(新)

許多卡牌的左上角都標有獎勵圖標。當前玩家打出一張具有獎勵圖標的卡牌時，他/她**最先**要做的就是結算卡牌上相應的獎勵。總共有四種類型的獎勵圖標：

琥魄（）：獲得1個琥魄。 玩家每次獲得（無論任何原因）琥魄時，琥魄就會被放入其琥魄池中（位於該玩家的身份卡牌上）。

搶佔（）：一個友方生物搶佔對手的1個琥魄。 （從對手的琥魄池中拿取搶佔的琥魄，並放在該生物上。）

傷害（）：對場上的一個生物造成1點傷害。

抽牌（）：抽1張牌。

卡牌上琥魄符號的數量即代表能獲得多少琥魄。

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， 而如果卡牌具有獎勵圖標，則在獎勵圖標結算後結算。

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。

行動牌

神器

生物

升級

卡牌類型

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

行動牌：當前玩家打出行動牌時，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到該生物上，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 “靈魂守護者”附屬於生物“貪婪”。

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禦者牌組，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。

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“秘庫看守者”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。

“適應型機體”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：**沙利本回合的當前勢力為龍邦，他決定使用獸腳百夫長（力量6）來戰鬥。他橫置了獸腳百夫長，並選擇其對手的曠野狼（力量2）作為目標。獸腳百夫長對曠野狼造成6點傷害，曠野狼企圖對獸腳百夫長造成2點傷害，但其中的1點被獸腳百夫長的護甲防止。將受到的傷害同時放置在兩個生物上。由於曠野狼僅有2點力量，卻受到了6點傷害，因此它被摧毀，並被放入其所有者的棄牌堆。獸腳百夫長繼續保留在場上，並帶有1點傷害。*

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份卡牌旁，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，但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珀。

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。

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1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1點枷鎖（將枷鎖記錄卡的數字減少1點）。

枷鎖記錄卡
和標記

強化（新）

此關鍵字在遊戲過程中無效。 相反的，寫有強化關鍵字的卡牌已隨機添加獎勵圖標到你的卡牌上。
（這已經在牌庫生成過程決定好了。）

激怒

當生物被激怒時，在其上放置1個激怒狀態標記。當使用擁有激怒標記的生物時，如果可以則必須用於戰鬥。在擁有激怒標記的生物戰鬥後，移除它的所有激怒標記。

當生物已擁有激怒標記時，它不能再次被激怒。

褒揚

當1個效果指示你「褒揚」1個生物時，從公共供應區拿取1個琥魄並放置在該生物上。

當1個擁有琥魄的生物離場時，其琥魄放進對手的琥魄池中。

巨型生物（新）

巨型生物是稀有生物，此卡牌分成2張，其中一張包含該生物的文字框，另一張包含該生物的圖案。如果要打出巨型生物，玩家必須同時擁有該生物的兩半，並將這些紙牌作為一個生物一起打出。在遊戲過程中，出於卡牌遊戲的效果，一個巨型的生物視為單個生物。

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。

+1力量

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

擊暈

當生物被擊暈時，將擊暈狀態標記放在該生物上。當生物被擊暈時，它不能用於戰鬥、收穫、使用行動或萬能能力。

一個屬於當前勢力且被擊暈的重整狀態生物，可以被用於將其橫置來移除它的擊暈狀態標記。如果卡牌效果將導致一個被擊暈的生物戰鬥、收穫、使用行動或萬能能力，改為橫置該生物並移除其擊暈狀態標記。

常駐能力和未要求該生物收穫、戰鬥或行動的能力仍然有效。

如果被擊暈的生物受到攻擊，則在戰鬥中仍然會對攻擊生物造成傷害。

當一個生物被擊暈時，它不能再次被擊暈。

界護

當生物被界護時，在其上放置1個界護狀態標記。當擁有界護標記的生物將受到傷害或離場時，改為棄掉它的1個界護標記。

當生物已擁有界護標記時，它不能再次被界護。

關鍵字

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。

強化 – 此圖標已隨機添加到你牌庫的卡牌上。

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，此階段立即結束，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。

遊擊 – 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。

獨特牌組遊戲

*《鍛鑰者》*是一款獨特牌組遊戲（UDG），遊戲中的所有牌組都是獨特的，而你的《鍛鑰者》起始組中包含了兩套獨有的統禦者牌組。

每一套都是一個獨一無二的牌組，拆開即可遊玩。你可以使用這些統禦者牌組對戰，也可以與朋友們的統禦者牌組一較高下。由於沒有任何統禦者牌組是相同的，因此每一局遊戲都是與眾不同的！

額外的統禦者牌組單獨銷售，每一套統禦者的牌組都會為你的牌組收藏增加無窮變數。*《鍛鑰者》異界交鋒*的牌池包含超過280張不同卡牌。你將在不同統禦者的牌組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**。

一套獨一無二的
突變擴散牌組

突變擴展示盒

製作人員

遊戲設計： Richard Garfield
遊戲開發： Brad Andres, Skaff Elias, Richard Garfield, Aaron Haltom, and Daniel Schaefer
製作人：Jason Walden
故事撰寫：Daniel Lovat Clark
故事編輯：Andreas Wolfsteller
英文校稿：Tobin Lopes and Jeremiah J. Shaw
卡牌遊戲經理： Mercedes Opheim
平面設計： Nate Carnahan and Caitlin Ginther, with Neal W. Rasmussen
平面設計助理：Joseph D. Olson
平面設計經理： Christopher Hosch
封面美術： David Kegg
美術指導： Andy Christensen and Crystal Chang
美術指導經理：Tony Bradt
技術執行： Evan Hall and Lukas Adrian Peregrine
品質管理專員： Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
生產管理： Jason Glawe
視覺創意總監： Brian Schomburg
高階產品經理：John Franz-Wichlacz
高階產品開發經理： Chris Gerber
遊戲執行設計： Corey Konieczka
工作室經理： Andrew Navaro
繁體中文翻譯&校對：Demi / 光濠
繁體中文排版/繁體LOGO設計：Gru.Tsow

遊戲測試

Kael Barend, Leo Berman, Michael Bernabo, Ben Bottorf, Tim Bunn, Federico Castelo, Micah Crosley, Nick Cyr, Vann Daugherty, Ira Fay, Matt Giese, Doug Keester, Tobin Lopes, Zachary P. Lopes, David McCulloch, Paraic Mulgrew, Michael Nerman, Josh Noe, Mark Ortego, Eugene Png, Jamison VanLoocke, Marc Vialva, and Jason Wallaceanyag, Zach Tedford, Peter Yang, Noah Young, Ryan Young, and Frances Zeller

Download on the App Store　GET IT ON Google Play

www.FantasyFlightGames.com

© 2020 Fantasy Flight Games. The Unique Game logo is TM of Fantasy Flight Games. *Keyforge*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Gamegenic is TM & © Gamegenic GmbH.
Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.