

KEYFORGE[®] MASSENMUTATION

SCHNELLSTARTREGELN

Ein Spiel von RICHARD GARFIELD

WILLKOMMEN IM SCHMELZTIEGEL ...

Du bist ein Archont. Einige verehren dich als Gott, andere bewundern dich für deine Weisheit. Geboren – vielleicht auch erschaffen – wurdest du im Schmelztiegel, einer Welt, in der das Unmögliche möglich ist.

SPIELBESCHREIBUNG

KeyForge ist ein Kartenspiel für 2 Spieler, die in die Rollen von Archonten schlüpfen und sich mit deren Decks ein Duell liefern.

Jedes Deck stellt ein Team dar, das sich auf die Suche nach Æmber begibt, um Schlüssel daraus zu schmieden. Wer als Erster drei Schlüssel erschaffen hat, öffnet die Schatzkammer und gewinnt das Spiel.

Das Besondere an KeyForge ist, dass es keine 2 identischen Decks gibt. Es ist kein Sammelkartenspiel – ihr baut eure Decks nicht selbst. Im Gegenteil, jedes Deck ist komplett und unveränderlich. Jedes Deck ist weltweit einmalig!

Diese Schnellstartregeln sollen euch dabei helfen, möglichst schnell ins Spiel einzusteigen, und euch durch eure ersten Züge begleiten. Das Meiste werdet ihr ohnehin beim Spielen lernen! Befolgt die Anweisungen zum Aufbau und lest euch dann den Rest der Schnellstartregeln durch, um direkt losspielen zu können. Falls ihr auf Begriffe oder Regeln stoßt, die in diesen Schnellstartregeln nicht zu finden sind, könnt ihr sie in der aktuellsten Version der offiziellen Keyforge-Spielregel auf Asmodee.de finden.

AUFBAU

Um mit dem Aufbau zu beginnen, öffnet ihr die beiden verschlossenen Archonten-Decks, die in diesem Starter-Set enthalten sind. Jeder Spieler wählt ein Deck, welches er während des Spiels spielt.

Jedes Deck wird von einem Archonten angeführt, dessen Name auf der Avatarkarte des Decks steht (siehe unten). Alle anderen Karten des Decks sind mit dem Namen dieses Archonten gekennzeichnet.

Jeder Spieler legt seine Avatarkarte vor sich auf den Tisch, mischt sein Deck und legt es neben seine Avatarkarte. Neben jedes Deck werden drei Schlüsselmarker mit der ungeschmiedeten Seite nach oben gelegt.



Legt alle Æmber-, Schadens-, Betäubt-, Stärke-, Wütend- und Beschützt-Marker für beide Spieler griffbereit in die allgemeine Reserve.



Bestimmt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip (z. B. durch Münzwurf). **Der Startspieler zieht 7 Karten, der andere Spieler zieht 6 Karten.** Jetzt kann das Spiel beginnen.

SIEGBEDINGUNG

Ziel des Spiels ist es, 3 Schlüssel zu schmieden, die durch Schlüsselmarker dargestellt werden.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 3 ungeschmiedete Schlüsselmarker. Sobald ein Schlüssel geschmiedet wird, dreht man 1 Marker auf die geschmiedete Seite.



Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges 6 Æmber, muss er sie ausgeben, um 1 Schlüssel zu schmieden. Wer als Erster alle 3 Schlüssel geschmiedet hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Bei KeyForge wird so lange abwechselnd gespielt, bis ein Spieler alle 3 Schlüssel geschmiedet und das Spiel gewonnen hat. Wer gerade am Zug ist, wird **aktiver Spieler** genannt. Während seines Zuges führt der aktive Spieler 5 Schritte der Reihe nach durch. Sie werden im Folgenden genauer erklärt.

SCHRITT 1: SCHLÜSSEL SCHMIEDEN

Das Schmieden eines Schlüssels kostet 6 Æmber. Falls der aktive Spieler in diesem Schritt 6 (oder mehr) Æmber in seinem Æmber-Vorrat (auf seiner Avatarkarte) hat, **muss** er 6 Æmber ausgeben, um einen Schlüssel zu schmieden. Er legt das ausgegebene Æmber in die allgemeine Reserve und dreht einen seiner ungeschmiedeten Schlüsselmarker auf die geschmiedete Seite.

Pro Zug kann in diesem Schritt maximal 1 Schlüssel geschmiedet werden. Hat der aktive Spieler nicht genügend Æmber zum Schmieden eines Schlüssels, passiert in diesem Schritt nichts.



SCHRITT 2: FRAKTION WÄHLEN

Auf jeder Avatarkarte sind 3 Fraktionen abgebildet, aus denen das Deck zusammengesetzt ist. In diesem Schritt wählt der aktive Spieler 1 dieser 3 Fraktionen und aktiviert sie. Die gewählte Fraktion wird für den Rest des Zuges zur **aktiven Fraktion**. Der aktive Spieler wird in diesem Zug nur Karten der aktiven Fraktion spielen und verwenden können, also wählt weise!



Die Avatarkarte zeigt, aus welchen 3 Fraktionen das Deck besteht.

SCHRITT 3: KARTEN DER AKTIVEN FRAKTION SPIELEN, VERWENDEN UND ABLEGEN

In diesem Schritt findet ein Großteil des Spielgeschehens statt.

Der aktive Spieler darf in diesem Schritt beliebig viele Karten der aktiven Fraktion (die er in Schritt 2 gewählt hat) **von seiner Hand spielen, verwenden und/oder ablegen**. Infrage kommende Karten dürfen in beliebiger Reihenfolge gespielt, verwendet und/oder abgelegt werden.

Die Regeln für das Spielen, Verwenden und Ablegen von Karten werden weiter unten in diesen Schnellstartregeln erklärt.

Regel für den ersten Zug: In seinem ersten Zug darf der Startspieler **nur 1 Karte** der aktiven Fraktion von seiner Hand spielen oder ablegen.

SCHRITT 4: KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

In diesem Schritt macht der aktive Spieler alle seine erschöpften Karten spielbereit.

Alle Karten im Spiel können 1 von 2 Zuständen haben: spielbereit oder erschöpft. Grundsätzlich muss eine Karte spielbereit sein, damit man sie verwenden kann. Durch die Verwendung wird sie normalerweise erschöpft. Im Schritt „Karten spielbereit machen“ macht der aktive Spieler seine Karten für den nächsten Zug bereit.



SCHRITT 5: KARTEN ZIEHEN

In diesem Schritt zieht der aktive Spieler von seinem Deck bis auf 6 Handkarten auf. Hat er bereits 6 oder mehr Karten auf der Hand, zieht er zu diesem Zeitpunkt keine Karten nach. Muss ein Spieler eine Karte ziehen, obwohl sein Deck leer ist, mischt er seinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und zieht weiter.

Falls der aktive Spieler genügend Æmber zum Schmieden eines Schlüssels auf seiner Avatarkarte hat, ruft er **„Check!“**, damit sein Gegner weiß, dass der aktive Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges einen Schlüssel schmieden kann.

Nach diesem Schritt endet der Zug des aktiven Spielers. Sein Gegner wird zum aktiven Spieler und beginnt seinen Zug mit Schritt 1.

KURZÜBERSICHT

Es folgt eine kurze Übersicht über den Spielzug und die Symbole.

- | SPIELZUG | BONUSSYMBOL |
|--|-------------|
| 1 Schlüssel schmieden | Æmber |
| 2 Fraktion wählen | Schaden |
| 3 Karten der gewählten Fraktion spielen, verwenden und ablegen | Erbeuten |
| 4 Karten spielbereit machen | Ziehen |
| 5 Karten ziehen | |

KARTEN SPIELEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele Karten der aktiven Fraktion spielen.

BONUSSYMBOL (NEU)

Viele Karten haben oben links ein Bonussymbol. Nachdem eine Karte mit einem Bonussymbol gespielt worden ist, handelt der aktive Spieler **als Allererstes** jedes Bonussymbol auf der Karte ab. Es gibt 4 Arten von Bonussymbolen:

- Æmber** (gem): Der aktive Spieler erhält 1 Æmber. Immer wenn man Æmber erhält (egal warum), legt man es in seinen Æmber-Vorrat (auf die Avatarkarte).
- Erbeuten** (hand): Eine befreundete Kreatur des aktiven Spielers erbeutet vom Gegner 1 Æmber. (Dieses Æmber wird aus dem Vorrat des Gegners genommen und auf die befreundete Kreatur gelegt.)
- Schaden** (star): Der aktive Spieler fügt einer Kreatur im Spiel 1 Schaden zu.
- Ziehen** (hand): Der aktive Spieler zieht 1 Karte.



Die Æmber-Symbole geben an, wie viel Æmber man erhält. Diese Karte gewährt 1 Æmber.

„SPIELEN“-FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben eine fett gedruckte „Spielen“-Fähigkeit. Diese wird abgehandelt, nachdem man die Bonussymbole der Karte (falls vorhanden) abgehandelt hat, unmittelbar nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist.

ERSCHÖPFT INS SPIEL KOMMEN

Sobald eine Kreatur oder ein Artefakt ins Spiel kommt, wird die Karte erschöpft. Das heißt, dass es normalerweise nicht möglich ist, eine Karte zu spielen und sie im selben Zug zu verwenden.



KARTENARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten, die in einem Deck vorkommen können: Aktionskarten, Artefakte, Aufwertungen und Kreaturen. Die Regeln für das Spielen einer Karte hängen von ihrer Art ab.

Aktionskarten: Sobald eine Aktionskarte gespielt wird, handelt der aktive Spieler die „Spielen“-Fähigkeit der Karte ab und legt sie dann auf seinen Ablagestapel.

Artefakte: Sobald ein Artefakt gespielt wird, legt der aktive Spieler es in seinen Spielbereich hinter die Schlachtreihe (siehe **Kreaturen**). Artefakte kommen erschöpft ins Spiel, bleiben aber für kommende Züge im Spiel.

Aufwertungen: Sobald eine Aufwertung gespielt wird, wählt der aktive Spieler eine Kreatur und legt die Aufwertung an jene Kreatur an, indem er sie (leicht überlappend) darunter legt. Aufwertungen bleiben für kommende Züge im Spiel und modifizieren die Karten, an die sie angelegt sind.

Verlässt eine Karte mit einer angelegten Aufwertung das Spiel, wird die Aufwertung abgelegt.



Die Aufwertung „Seelenwächter“ ist an die Kreatur „Kriecher“ angelegt.

KEYFORGE-HAUPTSCHATZKAMMER

Werdet Teil der KeyForge-Community mit der Hauptschatzkammer-App von KeyForge! Damit könnt ihr eure Archonten-Decksammlung verwalten, Belohnungen verdienen und die Welt des Schmelztiegels erkunden! Die App KeyForge: Master Vault ist sowohl für iOS und Android als auch unter KeyForge.com verfügbar.

Kreaturen: Kreaturen kommen erschöpft ins Spiel und werden nebeneinander in eine Reihe, die sogenannte **Schlachtreihe**, gelegt. Diese befindet sich vor dem Spieler. Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, muss sie an eine Flanke gelegt werden – also an das linke oder rechte Ende der Schlachtreihe ihres kontrollierenden Spielers. Kreaturen bleiben für kommende Züge im Spiel.



Sobald die Kreatur „Schatzwächter“ gespielt wird, kommt sie an die Flanke der Schlachtreihe.

Verlässt eine Kreatur das Spiel, wird die Lücke in der Schlachtreihe geschlossen, indem die Karten nach innen geschoben werden.



Sobald die Kreatur „Adaptoide“ das Spiel verlässt, wird die Schlachtreihe nach innen geschlossen.

KARTEN ABLEGEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele Karten der aktiven Fraktion von seiner Hand ablegen. Auf diese Weise wird er unerwünschte Karten los und schafft Platz, um am Ende des Zuges neue Karten zu ziehen.

DER ABLAGESTAPEL

Immer wenn eine Karte abgelegt oder zerstört wird (egal warum), kommt sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Dies ist ein offener Stapel neben dem Deck des Spielers.

KARTEN VERWENDEN

In Schritt 3 seines Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele im Spiel befindliche Karten der aktiven Fraktion verwenden.

Kreaturen können verwendet werden, um 1 von 3 Dingen zu machen: Ernten, Auslösen ihrer Aktionsfähigkeit oder Kämpfen. Aufwertungen und Artefakte können grundsätzlich nur zum Auslösen ihrer Aktionsfähigkeit verwendet werden.

ERNTEN

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf zum Ernten verwendet werden.

Sobald eine Kreatur zum Ernten verwendet wird, erschöpft man ihre Karte. Dann erhält der kontrollierende Spieler 1 **Æmber** aus der allgemeinen Reserve und handelt sämtliche „**Ernte:**“-Fähigkeiten der Kreatur ab (falls vorhanden).

AKTIONSFÄHIGKEITEN AUSLÖSEN

Jede spielbereite Karte der aktiven Fraktion darf zum Auslösen ihrer „**Aktion:**“-Fähigkeit verwendet werden. Dazu erschöpft man die Karte und handelt den Effekt hinter dem Stichwort „**Aktion:**“ ab.

Ist eine Karte bereits erschöpft, kann ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit nicht ausgelöst werden.

KARTENFÄHIGKEITEN

Zum Abhandeln einer Kartenfähigkeit befolgt man die Anweisungen des Kartentextes und handelt ihn so weit wie möglich ab. Steht ein Kartentext in direktem Widerspruch zu den Regeln, hat der Text der Karte stets Vorrang.

KÄMPFEN

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf zum Kämpfen verwendet werden.

Sobald eine Kreatur zum Kämpfen verwendet wird, erschöpft man ihre Karte. Dann wählt der kontrollierende Spieler 1 Kreatur unter der Kontrolle des Gegners als Ziel des Angriffs. Eine Kreatur kann nicht kämpfen, falls es keine feindliche Kreatur gibt, die als Ziel des Angriffs gewählt werden kann.

Jede der beiden Kreaturen fügt der anderen Schaden in Höhe ihrer Stärke zu (mehr dazu später). Sämtlicher Kampfschaden wird gleichzeitig zugefügt.

Nach dem Abhandeln des Kampfes werden alle „**Kampf:**“-Fähigkeiten der angreifenden Kreatur abgehandelt, vorausgesetzt, sie hat den Kampf überlebt.

SCHADEN

Wird einer Kreatur Schaden zugefügt (egal warum), legt man entsprechend viele Schadensmarker auf die Kreatur. Ist der Schaden einer Kreatur gleich oder größer ihrer Gesamtstärke, wird sie zerstört und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Hat eine Kreatur einen Rüstungswert (rechts neben dem Kartentitel), verhindert sie pro Runde die angegebene Menge an eingehendem Schaden. Das Symbol „~“ bedeutet, dass die Kreatur keine Rüstung besitzt.



Beispiel: Kai hat in diesem Zug die Fraktion Saurianer aktiviert und verwendet Thero-Centurio (Stärke 6) zum Kämpfen. Er erschöpft Thero-Centurio und wählt 1 Kreatur seines Gegners: Moor-Wolf (Stärke 2). Thero-Centurio fügt Moor-Wolf 6 Schaden zu, während Moor-Wolf versucht, Thero-Centurio 2 Schaden zuzufügen. 1 davon wird durch die Rüstung von Thero-Centurio verhindert. Der zugefügte Schaden wird gleichzeitig auf die beiden Kreaturen gelegt. Da Moor-Wolf nur 2 Stärke hat und nun 6 Schaden auf ihm liegen, wird Moor-Wolf zerstört und auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt. Thero-Centurio bleibt mit 1 Schaden im Spiel.

WEITERE SPIELKONZEPTE

Einige Karten in den einzigartigen Archonten-Decks könnten neue Fragen aufwerfen. Im Folgenden findet ihr eine Reihe von Begriffen, Ausdrücken und Schlüsselwörtern, mit denen Spieler während des Spiels konfrontiert werden. Für mehr Informationen sowie eine Einführung in die Spielwelt schaut bitte auf **Asmodee.de**, um die neueste Version der kompletten KeyForge-Spielregel zu finden.

„+1 STÄRKE“-MARKER

Sobald einer Kreatur ein „+1 Stärke“-Marker gegeben wird, legt man 1 solchen Marker auf die Kreatur. Für jeden dieser Marker auf einer Kreatur steigt ihre Stärke um 1.

ARCHIV

Das Archiv eines Spielers ist ein verdeckter Spielbereich vor seiner Avatarkarte. Kartenfähigkeiten sind die einzige Möglichkeit, die es dem Spieler erlauben, Karten ins Archiv zu legen. Nachdem ein Spieler in Schritt 2 seines Zuges seine aktive Fraktion gewählt hat, darf er alle Karten aus seinem Archiv nehmen und seiner Hand hinzufügen.

Das eigene Archiv darf jederzeit angesehen werden. Ein Spieler darf sich das Archiv des Gegners nicht ansehen.

Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte zu archivieren, ohne anzugeben, woher die archivierte Karte stammt, kommt die archivierte Karte von der Hand des Spielers.

BESCHÜTZEN, BESCHÜTZT

Sobald eine Kreatur beschützt wird, legt man einen Beschützt-Marker auf sie. Sobald eine Kreatur mit einem Beschützt-Marker auf sich beschädigt werden oder das Spiel verlassen würde, werden stattdessen alle Beschützt-Marker von ihr abgelegt.

Solange eine Kreatur einen Beschützt-Marker auf sich hat, kann sie nicht erneut beschützt werden.

BETÄUBEN, BETÄUBT

Sobald eine Kreatur betäubt wird, legt man einen Betäubt-Marker auf sie. Solange eine Kreatur betäubt ist, kann sie nicht kämpfen, ernten, Aktionen verwenden oder Universell-Fähigkeiten verwenden.

Eine betäubte spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion kann verwendet werden, indem sie erschöpft wird, um ihre Betäubt-Statuskarte zu entfernen. Falls ein Karteneffekt dazu führen würde, dass eine betäubte Kreatur kämpft, erntet oder eine „**Aktion:**“- oder „**Universell:**“-Fähigkeiten verwendet, wird diese Kreatur stattdessen erschöpft und die Betäubt-Marker von ihr entfernt.

Konstante Fähigkeiten und Fähigkeiten, die nicht voraussetzen, dass die Kreatur kämpft, erntet oder verwendet wird, bleiben aktiv.

Wird eine betäubte Kreatur angegriffen, fügt sie während des Kampfes der angreifenden Kreatur trotzdem Schaden zu.

Solange eine Kreatur betäubt ist, kann sie nicht erneut betäubt werden.

ERBEUTEN

Erbeutetes **Æmber** wird aus dem **Æmber-Vorrat** des Gegners genommen und auf eine Kreatur unter der Kontrolle des Spielers gelegt, der es erbeutet hat. Erbeutetes **Æmber** darf nicht ausgegeben werden.

Sobald eine Kreatur, die **Æmber** auf sich hat, das Spiel verlässt, wird das **Æmber** in den **Æmber-Vorrat** des Gegners gelegt.

Sofern nichts anderes angegeben ist, wird erbeutetes **Æmber** auf die Kreatur gelegt, die es erbeutet hat.

ERHEBEN

Sobald ein Effekt anweist, eine Kreatur zu „erheben“, wird 1 **Æmber** aus der allgemeinen Reserve auf die Kreatur gelegt.

Sobald eine Kreatur, die **Æmber** auf sich hat, das Spiel verlässt, wird das **Æmber** in den **Æmber-Vorrat** des Gegners gelegt.

GIGANTISCHE KREATUREN (NEU)

Gigantische Kreaturen sind seltene Kreaturen, die auf je 2 Karten aufgeteilt sind: Auf der einen Karte ist der Textkasten der Kreatur zu finden, während auf der anderen Karte ihr Bild zu sehen ist. Um eine gigantische Kreatur zu spielen, muss der Spieler beide Hälften der Kreatur auf seiner Hand haben und beide Karten zusammen als eine einzige Kreatur spielen. Solange eine gigantische Kreatur im Spiel ist, wird sie in Bezug auf alle Karten- und Spieleffekte als eine einzige Kreatur behandelt.

KETTE, KETTEN, KETTENANZEIGER

Bei KeyForge treten Ketten manchmal als Zusatzkosten für bestimmte Kartenfähigkeiten auf. Mit dem rechts abgebildeten Kettenanzeiger wird festgehalten, wie viele Ketten ein Spieler gegenwärtig hat.

Falls ein Spieler beim Aufziehen von Handkarten mindestens 1 Kette hat und aufgrund der Anzahl seiner verbleibenden Handkarten neue Karten ziehen würde, zieht er auf weniger Karten auf. Dann sprengt er 1 Kette, indem er seinen Kettenanzeiger um 1 reduziert.

VERBESSERUNG (NEU)

Das „Verbesserung“-Schlüsselwort hat während des Spiels keinen Effekt. Stattdessen wurden bereits während der Deckerstellung die auf der Karte hinter dem „Verbesserung“-Schlüsselwort angegebenen Bonussympole zufälligen Karten des Decks hinzugefügt.

WÜTEND, WÜTEND MACHEN

Sobald eine Kreatur wütend wird, legt man ein Wütend-Marker auf sie. Sobald eine Kreatur mit einem Wütend-Marker auf sich verwendet wird, muss sie zum Kämpfen verwendet werden, falls möglich. Nachdem eine Kreatur mit einem Wütend-Marker auf sich gekämpft hat, werden alle Wütend-Marker von ihr abgelegt.

Solange eine Kreatur einen Wütend-Marker auf sich hat, kann sie nicht erneut wütend gemacht werden.

UNIVERSELL

Der aktive Spieler darf während seines Zuges alle von ihm kontrollierten „**Universell:**“-Fähigkeiten auslösen, auch wenn die Karte mit der „**Universell:**“-Fähigkeit nicht zur aktiven Fraktion gehört.

SCHLÜSSELWÖRTER:

Alpha – Du kannst eine Karte mit dem Alpha-Schlüsselwort nur spielen, falls du nicht bereits Karten in diesem Schritt gespielt, verwendet oder abgelegt hast.

Ansturm (X) – Bevor diese Kreatur angreift, füge dem angegriffenen Feind X Schaden zu.

Gefährlich (X) – Wenn diese Kreatur angegriffen wird, fügt sie dem Angreifer X Schaden zu, bevor der Kampf abgehandelt wird.

Gift – Jede Kreatur, der Schaden durch diese Kreatur beim Kampf zugefügt wird, wird zerstört.

Omega – Nachdem du eine Karte mit dem Omega-Schlüsselwort gespielt hast, endet der aktuelle Schritt des Spiel. Fahre mit dem nächsten Schritt fort.

Scharmützel – Sobald diese Kreatur zum Kämpfen verwendet wird, wird ihr kein Schaden zugefügt.

Schwer zu fassen – In jedem Zug wird beim ersten Angriff auf diese Kreatur keinerlei Schaden von beiden Kreaturen zugefügt.

Spott – Die Nachbarn dieser Kreatur können nicht angegriffen werden, es sei denn, sie haben Spott.

EIN „UNIQUE DECK GAME“

KeyForge ist ein „Unique Deck Game“ (UDG), was bedeutet, dass jedes Deck einzigartig ist. Bereits in diesem Starter-Set sind zwei einzigartige Archonten-Decks enthalten.

Jedes dieser Decks ist ein Unikat und kann direkt nach dem Auspacken gespielt werden. Lasst eure beiden Decks gegeneinander oder gegen die Decks eurer Freunde antreten! Da kein Deck wie das andere ist, wird auch jedes Spiel einzigartig!

Weitere Archonten-Decks sind separat erhältlich und ergänzen eure Sammlung um viele ungeahnte Möglichkeiten. Der Kartenpool von *Massenmutation* umfasst mehr als 400 verschiedene Karten. Jedes Deck bringt eine neue und einzigartige Mischung aus Karten, Taktiken und strategischem Potenzial mit sich, die es zu entdecken gilt.

Wer noch größere Herausforderungen sucht, kann an den offiziellen Turnieren und Meisterschaften von KeyForge teilnehmen. Mehr dazu erfahrt ihr unter: Asmodee.de/KeyForge



2 einzigartige Decks von „Massenmutation“



Display von „Massenmutation“

CREDITS

KeyForge Game Design: Richard Garfield
Expansion Design and Development: Brad Andres, Aaron Haltom, und Daniel Schaefer
Producer: Jason Walden
Fiction: Daniel Lovat Clark
Editing: Andreas Wolfsteller
Proofreading: Molly Glover
Card Game Manager: Jim Cartwright
Expansion Graphic Design: Caitlin Ginther with Nate Carnahan und Neal W. Rasmussen
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: David Kegg
Art Direction: Crystal Chang und Preston Stone
Managing Art Director: Tony Bradt
Technology Implementation: Evan Hall und Lukas Adrian Peregrine
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas
Production Management: Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
VP of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Andrew Navaro

PLAYTESTERS

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, Chelley 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, Icaro Veneroso Rocha Silva, Marlus Clayton de Oliveira Rocha Silva, Ben Rothman, Jason Scarrow, Asher Stuhman, Colleen Tanyag, Zach Tedford, Peter Yang, Noah Young, Ryan Young und Frances Zeller

ASMODEE GERMANY

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer, Franziska Wolf, Sebastian Klinge, Christian Kox und Sebastian Wenzlaff

Layout & Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz



www.Asmodee.de
www.FantasyFlightGames.com

© 2020 Fantasy Flight Games. Das „Unique Game“-Logo ist TM von Fantasy Flight Games. *Keyforge*, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Gamegenic ist TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland.