

# KEYFORGE

LA LLAMADA DE LOS ARCONTES

REGLAMENTO DE INICIO RÁPIDO  
DISEÑO DEL JUEGO: RICHARD GARFIELD

## TE DAMOS LA BIENVENIDA AL CRISOL

Eres uno de los Arcontes. Adorado por algunos como un dios, respetado por otros por tu sabiduría, naciste (¿o acaso te crearon?) en el Crisol, un mundo en el que todo es posible.

El Crisol es antiguo pero no deja de renovarse. Se trata de un planeta artificial situado en el centro del Universo, cuyas numerosas capas están en constante construcción bajo la batuta de los enigmáticos y arteros Arquitectos. A modo de materia prima, estos seres han cosechado innumerables mundos que luego han combinado en un nuevo todo, al mismo tiempo familiar y ajeno para las criaturas que lo habitan.

Los seres transportados al Crisol, tanto especímenes aislados como culturas enteras, se ven de repente en un extraño y maravilloso mundo sin ningún medio, al menos evidente, de regresar a sus antiguos hogares. Algunos prosperan, dando forma a nuevas sociedades y desarrollando nuevas tecnologías con la ayuda de la misteriosa sustancia psicoactiva conocida como Æmbar. Otros dejan atrás las costumbres y rutinas de sus antiguas vidas y adoptan las de las tribus que descubren en este nuevo mundo. Finalmente, hay quienes involucionan a estados primitivos, retorcidos en cuerpo y mente hasta quedar irreconocibles después de injertar Æmbar en sus propios cuerpos.

Como Arconte, en el transcurso de tus viajes por el Crisol has reunido un grupo de seguidores, aliados que valoran tu sabiduría intemporal y tu capacidad para hablar con todas las criaturas. Con la ayuda de estos aliados, buscas las Cámaras que los enigmáticos Arquitectos han ocultado a lo largo y ancho del Crisol. Cada una de estas Cámaras puede abrirse únicamente con llaves forjadas con Æmbar y, una vez abierta, tan solo un Arconte puede dar cuenta de su contenido: el poder y los conocimientos de los Arquitectos.

Por eso, cuando dos Arcontes encuentran una Cámara, saben que solo uno de ellos podrá hacerse con su conocimiento. Solo uno de ellos estará un paso más cerca de desentrañar el secreto del Crisol.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

KeyForge es un juego para dos jugadores en el que cada uno de ellos adopta el papel de un Arconte y usa el mazo que le corresponde contra su oponente.

El mazo de un jugador representa un equipo que está intentando recopilar Æmbar y forjar llaves. El primer jugador que consiga reunir tres llaves podrá abrir una Cámara y ganar la partida.

El rasgo más distintivo de KeyForge es que no existen dos mazos iguales. No es un juego de cartas coleccionables: aquí no puedes diseñar tu mazo sino que cada mazo siempre se queda como está. ¡Cada mazo que existe es único!

El objetivo de este reglamento de inicio rápido es que puedas ponerte a jugar cuanto antes. ¡La mejor manera de aprender a jugar a este juego es echar una partida! Prepara todo siguiendo las instrucciones que tienes a continuación, lee el resto de este Reglamento de inicio rápido y empieza tu primera partida.



## PREPARACIÓN

Uno de los jugadores coge el mazo de Señorita Ónice Censorius y el otro el de Radiante Argus el Supremo. A diferencia de los demás mazos de KeyForge, estos se han diseñado específicamente para enseñarte a jugar.

Cada mazo está liderado por un Arconte, cuyo nombre aparece en la carta de identidad (como puedes ver en la ilustración de abajo). Todas las cartas del mazo están identificadas con el nombre de dicho Arconte.

Cada jugador pone su carta de identidad en la mesa frente a él, baraja el mazo y lo pone junto a la carta de identidad. Después, pone tres fichas de Llave junto a su mazo, con el lado sin forjar boca arriba.



Carta de identidad

Mazo

Fichas de Llave sin forjar

Pon todas las fichas de Æmbar, fichas de Daño y cartas de Estado al alcance de ambos jugadores para crear la reserva común.



Ficha de Æmbar

Ficha de Daño

Cartas de Estado

Decide al azar cuál de los jugadores juega el primer turno. Puedes decidirlo a cara o cruz, por ejemplo. El jugador inicial roba siete cartas, y el otro, seis.

Los jugadores ya están listos para empezar la partida.

## CÓMO GANAR LA PARTIDA

El objetivo del juego es forjar tres llaves, representadas por fichas de Llave. Cada jugador empieza la partida con tres fichas de Llave sin forjar. Cuando se forja una llave, se le da la vuelta a una ficha para ponerla por su lado de llave forjada.



Sin forjar

Forjada

Si un jugador tiene seis Æmbar al inicio de su turno, **debe** gastar ese Æmbar para forjar una llave. El primer jugador que forje sus tres llaves gana la partida.

## CÓMO JUGAR

En una partida de KeyForge, los jugadores se van turnando hasta que uno de ellos forja tres llaves y se alza con la victoria. Cuando le toca el turno a un jugador, este es el **jugador activo**. Durante su turno, el jugador activo realiza cinco pasos en un orden estricto, cada uno de los cuales se describe en esta sección.

### PASO UNO: FORJAR UNA LLAVE

**Forjar una llave cuesta seis Æmbar.** En este paso, si el jugador activo tiene como seis o más Æmbar en su reserva (que se encuentra en su carta de identidad), **debe** gastar seis Æmbar para forjar una llave obligatoriamente. El jugador activo pone el Æmbar gastado en la reserva común y le da la vuelta a una de sus fichas de Llave sin forjar de modo que el lado forjado quede boca arriba.

No puede forjarse más de una llave durante este paso en cada turno. Si el jugador activo no tiene suficiente Æmbar para forjar una llave, no ocurre nada durante este paso.



### PASO DOS: ELEGIR UNA CASA

Cada carta de identidad muestra las tres Casas que componen su mazo. Durante este paso, el jugador activo elige una de estas tres Casas y la activa. La Casa elegida será la **Casa activa** para el resto del turno. ¡El jugador activo solo podrá jugar y usar cartas de la Casa activa en este turno, así que debe escoger con cuidado!



La carta de identidad de un mazo muestra las tres casas del mismo.

### PASO TRES: JUGAR, DESCARTAR Y USAR CARTAS DE LA CASA ACTIVA

Este es el paso durante el que se desarrolla la mayor parte del juego.

Durante este paso, el jugador activo puede **jugar, usar** o **descartar de su mano** cualquier número de cartas que pertenezcan a la Casa activa (elegida durante el paso dos). Las cartas válidas pueden jugarse, usarse o descartarse en cualquier orden.

Las reglas para jugar, usar y descartar cartas se describen en la otra cara de esta hoja.

**Regla del primer turno:** durante el primer turno del jugador inicial, dicho jugador puede jugar o descartar de su mano **solamente una carta** de la Casa activa.

### PASO CUATRO: PREPARAR LAS CARTAS

Durante este paso, el jugador activo prepara todas sus cartas agotadas.

Todas las cartas en juego pueden tener dos estados: preparada o agotada. En general, para que un jugador pueda usar una carta, esta debe estar preparada. Usar una carta suele provocar que quede agotada. El paso de "Prepara las cartas" es el momento en el que el jugador activo puede preparar sus cartas para el siguiente turno.



Preparada

Agotada



### PASO CINCO: ROBAR CARTAS

Durante este paso, el jugador activo roba cartas de la parte superior de su mazo hasta tener seis cartas en la mano. Si ya tiene seis cartas o más en la mano, no roba cartas en este paso. Si un jugador tiene que robar pero no le quedan cartas en el mazo, baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo y sigue robando.

Si el jugador activo tiene suficiente Æmbar en su carta de identidad para forjar una llave, debe decir en voz alta "**¡Listo!**" para que su oponente sepa que va a poder forjar una llave al principio de su siguiente turno.

Después de este paso, el turno del jugador activo finaliza. El otro jugador pasa a ser el jugador activo y juega su turno, empezando por el paso uno.

## REFERENCIA RÁPIDA

Para que puedas consultarlo todo fácilmente, aquí tienes un esquema de la secuencia del turno y una leyenda de los iconos.

### SECUENCIA DEL TURNO

- 1 Forjar una llave.
- 2 Elegir una Casa.
- 3 Jugar, descartar y usar cartas de la Casa activa.
- 4 Preparar las cartas.
- 5 Robar cartas.

### ICONOS

Æmbar

Daño

## COMPONENTE ADICIONAL: REGISTRO DE CADENAS

Los componentes que se muestran a la derecha no se usan en las partidas de aprendizaje. Cuando juegues con mazos únicos de KeyForge, puedes usar **cadenas** como mecanismo para modificar la dificultad; además, en ocasiones, hay ciertas habilidades de cartas que pueden requerirlas como coste adicional. La carta mostrada a la derecha puede usarse para indicar el número de cadenas que tiene un jugador en un momento dado. Las reglas completas de las cadenas pueden encontrarse en el reglamento en línea, en [FantasyFlightGames.es](http://FantasyFlightGames.es).



Carta de Registro de cadenas



Ficha de Registro de cadenas

## JUGAR CARTAS

Durante el paso 3 de su turno, el jugador activo puede jugar cualquier número de cartas que pertenezcan a la Casa activa.

### BONIFICACIÓN DE ÆMBAR

Muchas cartas tienen una bonificación de Æmbar en la esquina superior izquierda. Cuando se juega una de estas cartas, lo **primero** que hace el jugador activo es obtener esa cantidad de Æmbar. Cada vez que un jugador obtiene Æmbar (por el motivo que sea), ese Æmbar se pone en su reserva (en la carta de identidad del jugador).

El número de símbolos de Æmbar de la carta indica la cantidad que se obtiene. Esta carta otorga un Æmbar.



### HABILIDADES DE TIPO JUGAR

Algunas cartas incluyen una habilidad con el texto **“Jugar:”** en negrita. Dichas habilidades se resuelven después de recoger la bonificación de Æmbar de la carta, si la hubiera, e inmediatamente después de que la carta entre en juego.

### ENTRAR EN JUEGO AGOTADA

Cuando una carta de criatura o artefacto entra en juego, lo hace agotada. Esto significa que, en general, un jugador no podrá usarla durante el mismo turno en el que la juega.

### TIPOS DE CARTA

En los mazos pueden aparecer cuatro tipos de carta: cartas de acción, artefactos, mejoras y criaturas. Las reglas para jugar cada uno de estos tipos son distintas.



Carta de acción



Artefacto



Criatura



Mejora

**Cartas de acción:** Cuando se juega una carta de acción, el jugador activo resuelve la habilidad **“Jugar:”** de la misma y luego pone la carta en su pila de descartes.

**Artefactos:** Cuando se juega un artefacto, el jugador activo lo pone en su zona de juego, detrás de su línea de batalla (consulta la sección de **Criaturas**). Los artefactos entran en juego agotados, pero permanecen en juego turno tras turno.

**Mejoras:** Cuando se juega una mejora, el jugador activo elige una criatura y le vincula la mejora a esa criatura, poniéndola de modo que quede debajo de ella, parcialmente solapada. Cada mejora permanece en juego turno tras turno y modifica la carta a la que está vinculada.

Si la carta a la que está vinculada una mejora abandona el juego, la mejora se descarta.



La mejora “Proteger al débil” está vinculada a la criatura “Campeón Anafiel”.

**Criaturas:** Las criaturas entran en juego agotadas, en una línea denominada **línea de batalla**. Esta línea es una fila de criaturas situada delante del jugador. Cada vez que una criatura entra en juego, debe colocarse en un flanco, en el extremo izquierdo o derecho de la línea de batalla de su controlador. Las criaturas permanecen en juego turno tras turno.



Cuando se juega la carta “Falsa Morena”, se coloca en el flanco de la línea de batalla.

Si una criatura abandona el juego, los huecos en la línea de batalla se cubren desplazando la línea hacia dentro.



Cuando la criatura “El Terror” abandona el juego, la línea de batalla se desplaza hacia dentro.

## DESCARTAR CARTAS

Durante el paso tres de su turno, el jugador activo puede descartar de su mano cualquier número de cartas de la Casa activa. Esto permite al jugador librarse de cartas que no quiera jugar, lo que libera espacio para robar otras nuevas al final del turno.

### LA PILA DE DESCARTES

Cada vez que se descarta (o se destruye) una carta, por el motivo que sea, se pone en la pila de descartes de su propietario. La pila de descartes es una pila de cartas boca arriba situada junto al del mazo del jugador.

## USAR CARTAS

Durante el paso tres de su turno, el jugador activo puede usar cualquier número de cartas de la Casa activa que tenga en juego.

Las cartas de criatura pueden usarse para cosechar, para iniciar una habilidad de acción que tengan o para luchar. Por lo general, las cartas de mejora y artefacto solo pueden usarse para iniciar su habilidad de acción.

### COSECHAR

**Cualquier criatura preparada de la Casa activa puede usarse para cosechar.**

Cuando se use una criatura para cosechar, agota la carta. A continuación, su controlador obtiene 1 Æmbar de la reserva común y resuelve todas las habilidades **“Cosechar:”** de la criatura si las tuviera.

### INICIAR HABILIDADES DE ACCIÓN

Cualquier carta preparada de la Casa activa puede usarse para iniciar su habilidad **“Acción:”**, si la tuviera. Para usar una habilidad **“Acción:”** de una carta, se agota la carta y se resuelve el efecto descrito.

Si una carta ya está agotada, su habilidad **“Acción:”** no se puede iniciar.

## HABILIDADES DE LAS CARTAS

Para resolver la habilidad de una carta, el jugador sigue las instrucciones descritas en la misma. Al resolver la habilidad de una carta, resuelve tantos de sus efectos como sea posible. Muchas cartas de los mazos de inicio contienen textos recordatorios para ayudar a los nuevos jugadores a aprender los términos más importantes del juego.

Si el texto de una carta contradice directamente el de las reglas, el texto de la carta tiene preferencia.

## LUCHAR

**Cualquier criatura preparada de la Casa activa puede usarse para luchar.**

Cuando se use una criatura para luchar, se agota la carta. A continuación, su controlador elige una criatura controlada por el oponente como objetivo del ataque. Una criatura no puede luchar si no hay ninguna criatura enemiga que pueda ser objetivo del ataque.

Cada una de las dos criaturas inflige una cantidad de daño igual a su Poder a la otra criatura (el daño se explica a continuación). Todo el daño de una lucha se inflige de forma simultánea.

Después de que se resuelva la lucha, si la criatura atacante sobrevive a ella, resuelve todas las habilidades **“Luchar:”** de dicha criatura.

### Daño

Si se inflige daño a una criatura (por el motivo que sea), pon sobre dicha criatura una cantidad de daño igual a la cantidad de daño infligido. Si sobre una criatura hay una cantidad de daño igual o mayor que su total de Poder, la criatura es destruida y se pone en la pila de descartes de su propietario. Si una criatura tiene un valor de Armadura (a la derecha del nombre de la carta), la armadura evita esa cantidad de daño recibido en cada turno. Un símbolo de “~” indica que la criatura no tiene Armadura.



**Ejemplo:** Tom, que ha activado la Casa Sanctum en este turno, decide luchar usando el Caballero de razia (Poder 4). Agota el Caballero de razia y elige una de las criaturas de su oponente, Tocsina (Poder 3). El Caballero de razia inflige 4 de daño a Tocsina, y Tocsina intenta infligir 3 de daño al Caballero de razia, pero la Armadura del Caballero de razia evita 2 de ese daño. El daño infligido se pone sobre las dos criaturas simultáneamente. Como Tocsina solo tiene Poder 3 y ahora tiene 4 de daño sobre ella, se destruye y se pone en la pila de descartes de su propietario. El Caballero de razia permanece en juego con 1 de daño sobre él.

## ¿Y AHORA QUÉ?

Ahora que has leído el reglamento de inicio rápido y entiendes los fundamentos de las reglas, prueba a echar una partida usando los mazos introductorios. Después de acabar esta partida, echa un vistazo al reglamento completo en **FantasyFlightGames.es** para resolver cualquier duda que pudieras tener; podría hacerte falta consultar en él las reglas de algunas de las cartas de los mazos de Arconte únicos. El reglamento contiene también una introducción de la ambientación de KeyForge y la descripción de las distintas Casas.

## EL JUEGO DE MAZOS ÚNICOS

Jugar al juego con los mazos de Señorita Ónice Censorius y Radiante Argus el Supremo no es más que el comienzo de tu aventura. KeyForge es un juego de mazos únicos (Unique Deck Game o UDG) en el que todos los mazos son distintos a los demás, y tu Caja de inicio de KeyForge incluye también dos mazos de Arconte únicos.

Cada uno de estos mazos es singular y está listo para ser jugado desde que lo abres. Puedes jugar partidas en las que se enfrenten uno de estos dos mazos únicos con el otro, uno único contra uno de los de aprendizaje o jugar contra los mazos de tus amigos. Como no hay dos mazos iguales, ¡cada partida es diferente!

Los mazos de Arconte adicionales se venden por separado, y cada uno de ellos añade una mayor variedad de posibilidades a tu colección. La gama inicial de cartas de KeyForge consta de más de 350 distintas. Con cada mazo, descubrirás una combinación nunca vista e irrepetible de cartas, nuevas tácticas y un potencial estratégico por explorar.

Si buscas algo más competitivo, existen torneos y campeonatos de KeyForge con la aprobación oficial y el respaldo del programa de Juego Organizado de Fantasy Flight Games. Puedes encontrarnos en línea visitando **FantasyFlightGames.es**.



Dos mazos únicos de La llamada de los Arcontes



Expositor de La llamada de los Arcontes

## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Richard Garfield

**Desarrollo del juego:** Brad Andres, Skaff Elias y Nate French con Daniel Schaefer

**Productor:** Erik Dahlman

**Texto de ambientación:** Daniel Lovat Clark

**Edición:** Adam Baker y Kevin Tomczyk

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Jefa de juegos de cartas:** Mercedes Opheim

**Jefa de historia:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico:** Christopher Hosch con Monica Helland, Michael Silsby y Neal W. Rasmussen

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Jefe de diseño gráfico:** Brian Schomburg

**Ilustraciones conceptuales y de cubierta:** David Kegg

**Dirección artística:** Andy Christensen y Taylor Ingvarsson con Crystal Chang

**Responsable de dirección artística:** Melissa Shetler

**Implementación de tecnología:** Lukas Adrian Buechs y Evan Hall

**Coordinador de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Jefes de producción:** Jason Beaudoin y Megan Duehn

**Jefe superior de proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Jefe superior de desarrollo de producto:** Chris Gerber

**Diseñador de juego ejecutivo:** Corey Konieczka

**Editor:** Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a Koni Garfield por incontables horas de pruebas de juego, apoyo y buenas ideas.

### PRUEBAS DE JUEGO

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensed, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb “Bulldog” Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy “Niffle” Zwirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Jon Zierden, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew “Ratt” Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglé Pučetaité, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, WiL Springer y William Morton.

Nuestro agradecimiento especial a todo el equipo de pruebas beta.



FantasyFlightGames.es

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply y el logotipo de Unique Game son TM de Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Importado por Asmodee Group y distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Alemania. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

PROOF OF PURCHASE

KeyForge: Call of the Archons Starter Set KF01