



## Keyforge: Archon Alliance

### 2v2 Mehrspielerformat

### Sealed-Regeln (V 1.0)

- I. Die folgenden Regeln sind als Ergänzung zu den, beziehungsweise gegebenenfalls Anpassung der, grundlegenden Spielregeln von Keyforge zu sehen. Ist eine Regelspezifikation hier nicht aufgeführt oder abgedeckt, greifen die entsprechenden Grundregeln, die im offiziellen Regelbuch zu finden sind. Diese können unter <https://bit.ly/2TRG03n> (Stand: 19.02.2019) eingesehen werden.
  
- II. Organisatorisches
  - i. Teams werden randomisiert zusammengestellt.
  - ii. Die Teams haben 20 Minuten Zeit, sich mit ihren Decks vertraut zu machen.
  - iii. Es wird Best-of-1 gespielt.
  - iv. Eine Runde dauert maximal 35 Minuten.
  - v. Nach dem Timeout beendet das aktive Team seinen Zug und das gegnerische Team hat noch einen vollen Zug zur Verfügung.
  - vi. Schafft es kein Team nach den Extrazügen auf 5 Schlüssel, wird zunächst geschaut, ob eines der Teams mit ihren verbleibenden *Æ*mben auf 5 Schlüssel kommen kann. → Ist dies nicht der Fall,

*Keyforge bei WIRTH TCG in Mainz*

entscheidet der verbleibende Æmber-Vorrat über den Sieg. → Ist dieser ebenfalls gleich, entscheidet sich jedes Team für eine der Fraktionen, die auf einer der beiden Archont-Karten des Teams aufgelistet sind und zählt die Kreaturen dieser Fraktion, die dieses Team auf ihrer Spielfeldseite kontrolliert.

### III. Handkarten

- i. Die standardmäßige Menge an Handkarten beträgt 4.
- ii. Das Startteam zieht 5 Karten und jedes Teammitglied darf eine Karte spielen.

### IV. Spielfeld

- i. Ein Team teilt sich eine Spielfeldseite.
- ii. Die gesamte Spielfeldseite eines Teams gilt als verbündet.
- iii. Die gesamte Spielfeldseite des gegnerischen Teams gilt als gegnerisch.

### V. Ketten

- i. Ein Team teilt sich seine Ketten.

### VI. Schlüssel und Æmber

- i. Einen Schlüssel zu schmieden kostet 8 Æmber.
- ii. Ein Team benötigt 5 Schlüssel, um das Spiel zu gewinnen.
- iii. Ein Team teilt sich den Æmber Vorrat.
- iv. Ein Team kann nur einen Schlüssel pro Runde schmieden.

### VII. Züge

- i. Grundlegend werden Züge teamweise abgehandelt.
- ii. Innerhalb des Teams muss vor der Wahl der Fraktion die Reihenfolge des Zuges bestimmt werden → Die Teamspieler spielen ihre Züge nacheinander.
- iii. Erst nachdem der zweite Spieler eines Teams alle möglichen Aktionen des Zuges ausgeschöpft hat, ziehen beide Spieler des Teams Karten nach und geben danach den Zug an das gegnerische Team ab.

- iv. Als aktiver Spieler gilt dabei dasjenige Teammitglied, welches in diesem Moment seinen Zug durchführt.

#### VIII. Kooperation und Teamplay

- i. Teammitglieder können die Handkarten des jeweils anderen einsehen und ihre Züge absprechen, beziehungsweise kooperativ gegen das gegnerische Team handeln
- ii. Teammitglieder können keine Karten des Anderen verwenden, außer Effekte des aktiven Spielers auf „verbündete“ Kreaturen erlauben es, diese, beispielsweise zum Kampf in dieser Runde, zu verwenden
- iii. Jedes Teammitglied muss eine eigene Fraktion wählen.

#### IX. Effekte

- i. Karten, die auf die Hand gegeben oder auf den Ablagestapel gelegt werden würden, werden auf die Hand des Besitzers gegeben oder auf dessen Ablagestapel gelegt.
- ii. Karteneffekte, die nicht geteilte Ressourcen als Ziel haben, beispielweise die Handkarten oder Kreaturen „des Gegners“, zielen auf einen Gegner der Wahl des aktiven Spielers
- iii. Karteneffekte, die geteilte Ressourcen als Ziel haben, beispielweise *Æmber*, führen ihre Effekte nach den grundlegenden Spielregeln aus.
- iv. Karteneffekte, die „deinen“ Ablagestapel, „deine“ Handkarten oder „dein“ Deck als Ziel haben, haben nur das entsprechende Ziel des aktiven Spielers als Ziel.
- v. Aufwertungen und Effekte können Kreaturen des anderen Teammitglieds als Ziel haben, außer das Ziel wird explizit als „gegnerisch“ definiert.