

KEYFORGE DOBLES

REGLAS DEL JUEGO

Una partida "a dobles" es una experiencia nueva para todos los jugadores de KeyForge. Las reglas básicas se mantienen en cuanto a orden de efectos, cartas en mano, etc, con algunas pequeñas salvedades que se detallan a continuación:

- Se juega a FORJAR SEIS LLAVES por equipo. El primer equipo en forjar las seis gana la partida.
- El Æmbar obtenido por los integrantes del equipo es común y siempre se forja llave al principio del turno del jugador si hay Æmbar suficiente para pagar el coste.
- Los mazos del equipo tienen que compartir las MISMAS 3 CASAS, sin importar expansión.
- Un jugador solo puede JUGAR las cartas de SU MANO, SU ARCHIVO o SU DESCARTE (si algún efecto lo permite), EN NINGÚN CASO puede JUGAR cartas de su compañero.
- Durante el turno de un jugador este SÍ PUEDE USAR cualquier, criatura, artefacto, de su equipo que haya en mesa. Obviamente solo podrá USAR aquellas cartas de la casa elegida (salvo que un efecto de una carta le permita jugar casas diferentes).
- Todas las cartas que salen de la zona de juego, vuelven al propietario del mazo, ya sea a la mano, al mazo, al archivo, al descarte o zona de purga, según corresponda.
- Las acciones que sean jugadas tendrán efecto sobre el jugador que el jugador activo decida (Por ejemplo, asignar cadenas a uno de los rivales del otro equipo).
- El orden de los turnos es cruzado, 1º jugador A, 2º jugador D, 3º jugador B, 4º jugador C. Según dibujo.

