



**RIFTBOUND**  
**LEAGUE OF LEGENDS™**  
TRADING CARD GAME



**SPIELANLEITUNG**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ziel des Spiels</b>	<b>3</b>	<b>Schritte in einem Zug</b>	<b>12</b>
<b>Teile eines Decks</b>	<b>4</b>	<b>Bewegen, Erobern &amp; Kontrollieren</b>	<b>14</b>
<b>Auserwählter Champion</b>	<b>6</b>	<b>Kämpfen!</b>	<b>15</b>
<b>Spielvorbereitung</b>	<b>7</b>	<b>Spielmodi</b>	<b>16</b>
<b>Spielbeginn</b>	<b>8</b>	<b>Lerne deine Legends kennen</b>	<b>18</b>
<b>Karten ausspielen</b>	<b>9</b>	<b>Über „Proving Grounds“ hinaus</b>	<b>22</b>
<b>Arten von Karten im Hauptdeck</b>	<b>10</b>		



# Ziel des Spiels

*Riftbound* ist ein Sammelkartenspiel für 2-4 Spieler, in dem du dich mit deinen Lieblings-Champions aus *League of Legends* verbündest. Spiele deine Armee aus und erobere die Battlefields von Runeterra, um zu gewinnen.

Für jedes Battlefield, das du mit deinen Units einnimmst, erhältst du 1 Punkt, und für jeden Zug, den du es hältst, 1 weiteren. **Wer zuerst 8 Punkte erzielt hat, gewinnt!**



# Teile eines Decks

Zum Spielen von *Riftbound* brauchst du ein Deck. Vorgefertigte Decks sind ein guter Einstiegspunkt!

Dein Deck besteht aus mehreren Teilen:

**1 Champion Legend:** Diese besondere Karte bestimmt, mit welchem Champion du dich verbündest und welche Domains du in deinem Deck spielen kannst. Er beginnt in deiner Legend Zone.

**Battlefields:** Diese waagrecht ausgespielten Karten stehen für Orte auf Runeterra, um die deine Gegner und du kämpfen werdet. Lege sie zunächst zur Seite. (Diese Decks enthalten jeweils 1 Battlefield.)

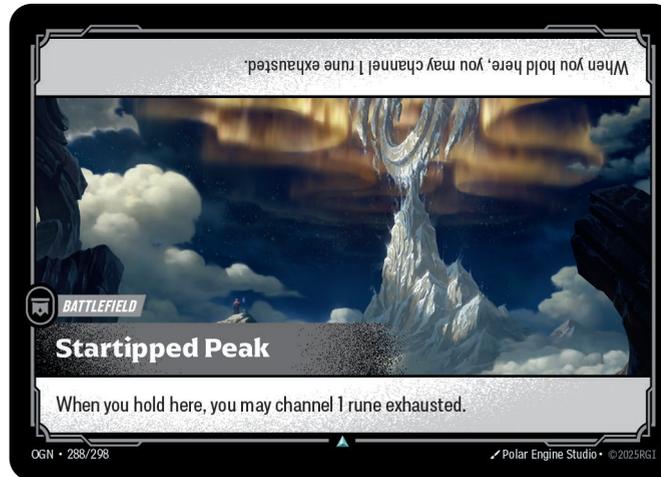
**12 Karten für das Rune Deck:** Das sind die Runes, mit denen du während des Spiels Kosten bezahlst. Du brauchst genau 12 Runes in einer beliebigen Kombination der Domains deiner Champion Legend. (Diese Decks teilen sie gleichmäßig für jeweils 6 auf. Das ist immer ein guter Einstiegspunkt.)

**40 Karten für das Main Deck:** Das sind die Units und Spells, die du während des Spiels ausspielst. Eine davon ist dein Chosen Champion, der neben deiner Legend in deiner Champion Zone beginnt. Mische die verbleibenden 39 Karten zu deinem anfänglichen Main Deck.





*Champion Legend*



*Battlefields*



*Rune Deck*



*Main Deck*



*Champion Unit*

# Chosen Champion

Dein **Chosen Champion** ist eine Champion Unit, die deiner Champion Legend entspricht. Er beginnt in deinem Main Deck, wird aber vor dem Spiel in die Champion Zone gelegt. Du kannst einen beliebigen Champion wählen, dessen Name auf deiner Champion Legend angegeben ist. Wenn also deine Legend **Wuju Bladesman** ist, kannst du entweder **Master Yi, Meditative** oder **Master Yi, Honed** als deinen Chosen Champion wählen.

Deine Champion Legend und dein Chosen Champion führen dich oft zu einer bestimmten Strategie, wie zum Beispiel viele Units ausspielen oder Karten abwerfen. Deine anderen Karten im Main Deck und sogar deine Battlefields können diese Strategie unterstützen.

Du kannst maximal 3 Kopien jeder Karte in deinem Main Deck haben, dazu zählt auch dein Chosen Champion. Also könntest du zwei weitere Kopien deines Chosen Champions sowie bis zu 3 Kopien jeder anderen Karte, die deine Legend gestattet, in dein Deck packen – dazu zählen auch Karten, die für denselben Charakter stehen.

Außerdem kannst du bis zu 3 Kopien einer Signature Card aufnehmen, die deiner Champion Legend entspricht – normalerweise ein Signature Spell wie **Garens Decisive Strike**, oder manchmal eine Signature Unit wie **Annies** bester Freund **Tibbers**. Signature Cards müssen ihrer Legend entsprechen.



Chosen Champion



Champion Units in deinem Main Deck

# Spielvorbereitung

Alle Spieler legen ihre Battlefields in die **Battlefield Zone**. Danach baut jeder Spieler sein Spielfeld wie unten gezeigt auf.

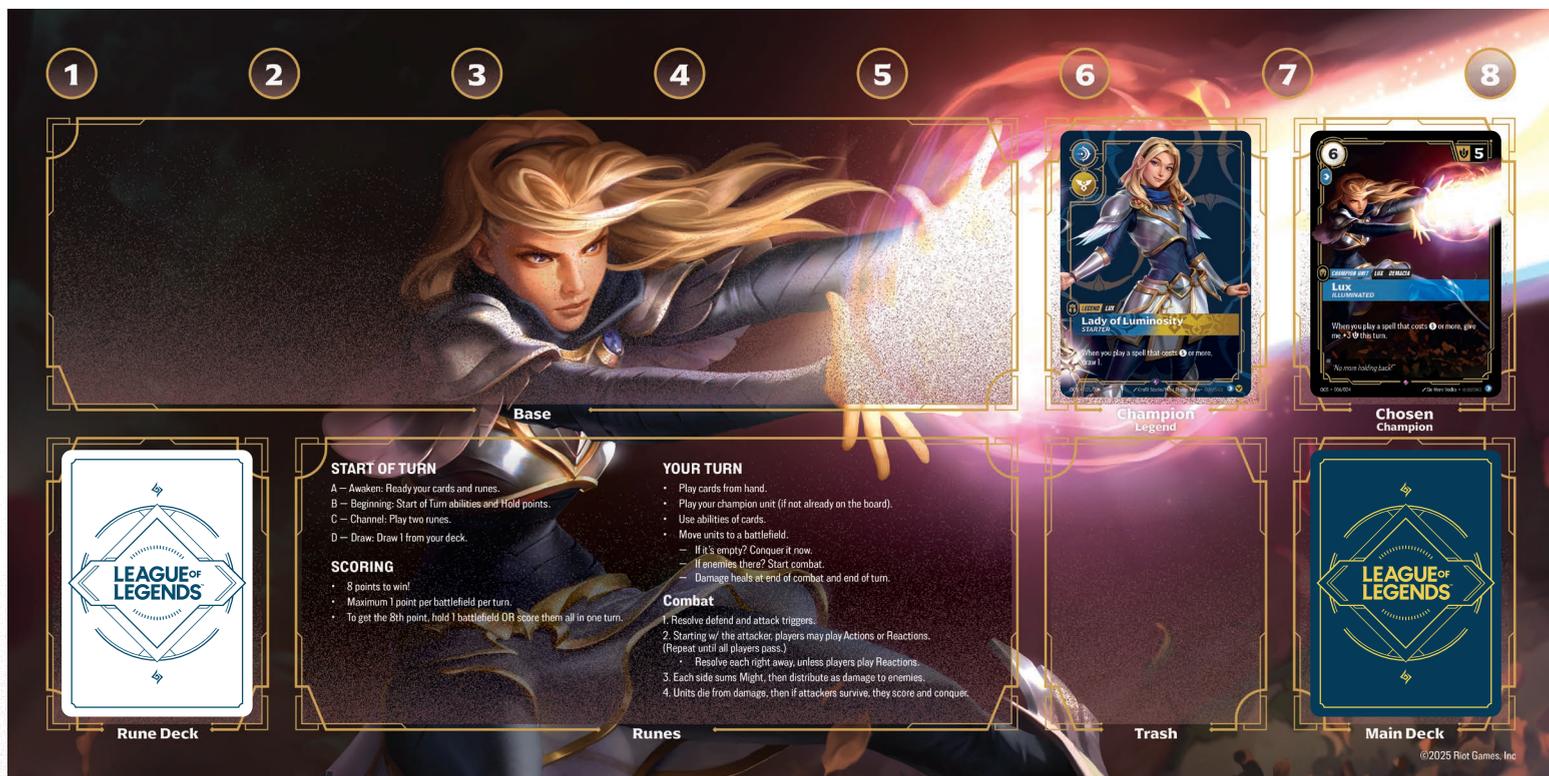
Lege deine Champion Legend und deinen Chosen Champion mit der Vorderseite nach oben zur Seite.

Mische die restlichen 39 Karten deines **Main Decks** und lege sie zur Seite.

Mische dein **Rune Deck** und lege es neben dein Main Deck.

Lass Platz frei für:

- Deine **Base**, wo sich deine Units befinden, die nicht an Battlefields sind.
- Deine **Runes**, die du aus deinem Rune Deck channelst.
- Deinen **Trash**, wo deine Karten aufbewahrt werden, nachdem sie abgeworfen oder getötet wurden.



# Spielbeginn

Für jeden Spieler wurde bereits 1 Battlefield ausgewählt (siehe *Spielvorbereitung*). Jetzt wird der Startspieler bestimmt, indem die ausgewählten Battlefields gemischt werden und eines per Zufall ausgewählt wird. Der Besitzer dieses Battlefields beginnt. Dann kehren die Battlefields in die **Battlefield Zone** zurück. (Ihre Anordnung ist nicht wichtig.)

Bei 4 Spielern wird das Battlefield des Startspielers entfernt, sodass nur 3 Battlefields im Spiel sind.

Jeder Spieler zieht 4 Karten aus seinem Main Deck.

Vor Spielbeginn kannst du bis zu einen **Mulligan** nutzen: Wähle bis zu 2 Karten, die recycelt (mit der Vorderseite nach unten unter dein Deck gelegt) werden sollen, und ziehe danach dieselbe Anzahl an Karten.

Der letzte Spieler zieht in seinem ersten Zug eine zusätzliche Rune. (Siehe *Schritte in einem Zug*.)

Bei 4 Spielern zieht der Startspieler außerdem in seinem ersten Zug keine Karte.

Züge werden im Uhrzeigersinn gespielt.

Einige dieser Regeln sind in anderen Spielmodi abgeändert. (Siehe *Spielmodi*.)

## Wichtige Begriffe

**Exhaust** (☹️): Drehe eine Karte, sodass sie waagrecht vor dir liegt (normalerweise, um Kosten zu bezahlen). Units betreten das Spielfeld exhausted; Units, Runes und sogar Legends können im Spiel exhausted werden.

**Ready**: Drehe eine Karte, sodass sie senkrecht liegt (das Gegenteil von Exhaust). Alle deine Karten werden zu Beginn deines Zuges Ready gemacht.

**Recycle**: Nimm eine Karte von ihrem aktuellen Ort und lege sie unter ihr entsprechendes Deck.

**Channel**: Nimm die oberste Karte oder die obersten Karten von deinem Rune Deck und lege sie auf das Spielfeld. Du channelst zu Beginn jedes Zuges 2 Runes, aber andere Karten können dir erlauben, zusätzliche Runes zu channeln.

**Move**: Einheiten können exhausted werden, um sich zu Battlefields oder von ihnen weg zu bewegen. Einheiten mit **GANKING** können sich direkt von einem Battlefield zu einem anderen bewegen. Units können auch mit Spells und Abilities bewegt werden (sogar, wenn sie exhausted sind oder sich normalerweise nicht zwischen diesen beiden Orten bewegen könnten).

**Card**: Im Regeltext wird mit „Card“ eine Karte aus deinem Main Deck bezeichnet. Dazu zählen nicht Legends, Runes, Battlefields oder Tokens.

**Tokens**: Tokens sind Units, die während des Spiels erschaffen werden und nicht in deinem Deck beginnen. Du kannst diese mit gedruckten Tokens darstellen, aber keine Sorge, falls sie dir ausgehen – alles, was du deutlich ready machen und exhausted kannst, kann ein Token sein!

# Karten ausspielen

Um eine Karte auszuspielen, benötigst du Runes. Oben links auf einer Karte werden ihre Kosten angezeigt.

**Kosten** bestehen aus zwei Teilen, obwohl nicht für alle Karten beide benötigt werden.

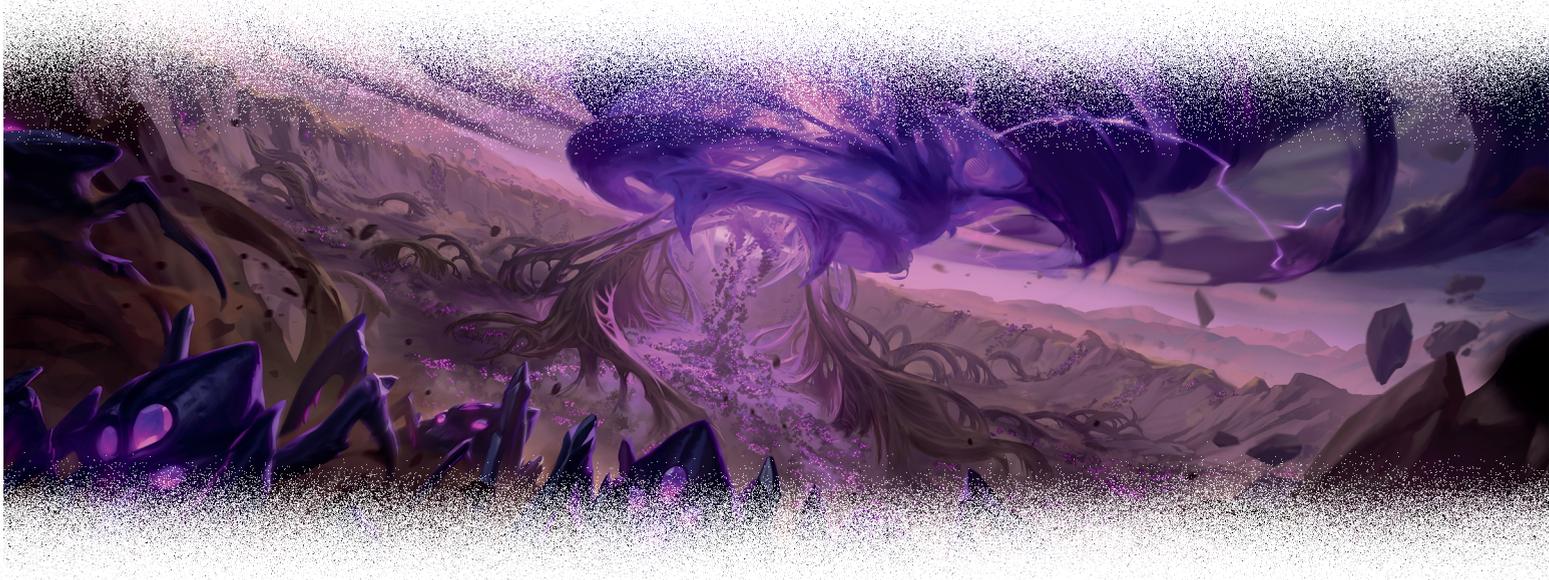
- **Energy cost** wird als Zahl dargestellt. Sie steht für die Anzahl an Runes, die du exhausted (waagrecht drehen) musst, um die Kosten zu bezahlen. Manche Karten kosten 0 Energy.
- **Power cost** wird als Symbole dargestellt. Sie stehen für die Anzahl und Art von Runes, die du recyceln (unter dein Deck legen) musst, um die Kosten zu bezahlen. Du musst für jedes Symbol eine Rune der jeweiligen Domain recyceln. Du kannst Runen, die exhausted sind, recyceln, um diese Kosten zu bezahlen, darunter auch die Runen, die exhausted wurden, um die Energy Cost zu bezahlen. Manche Karten haben keine Power Cost.



# Arten von Karten im Hauptdeck

**Units** werden in deinem Zug exhausted ausgespielt, entweder an deiner Base oder an einem Battlefield, das du kontrollierst. (Siehe *Bewegen*, *Erobern* & *Kontrollieren*.) Eine Unit, die Schaden in Höhe ihrer Might oder mehr erlitten hat, wird getötet und in den Trash gelegt. Champions sind Units.

**Spells** machen, was auf ihnen steht, und werden dann in den Trash gelegt. Sie befinden sich nie auf dem Spielfeld, obwohl sie sich auf Dinge auf dem Spielfeld auswirken.



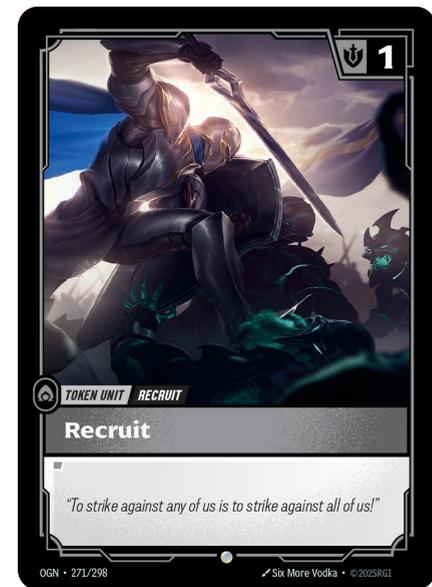
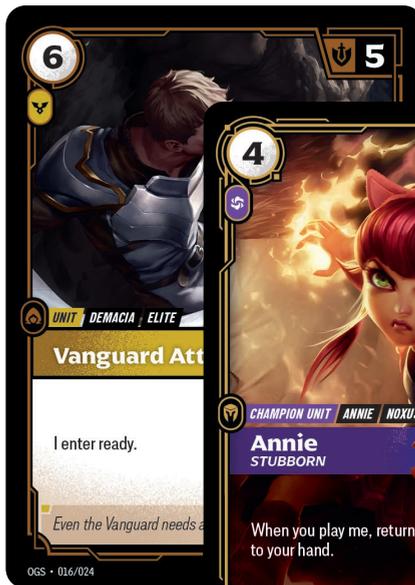
## Timing beim Ausspielen von Karten und Fähigkeiten

Normalerweise kannst du nur in deinem Zug, wenn kein Kampf stattfindet und nichts anderes ausgespielt wird, Karten ausspielen und Fähigkeiten aktivieren. Manche Karten haben Schlüsselwörter, mit denen du ihre Fähigkeiten auch zu anderen Zeitpunkten ausspielen kannst. Diese Schlüsselwörter sind meistens auf Spells, aber manchmal auch auf Units und ihren Fähigkeiten.

**ACTIONS** können ganz normal in deinem Zug ausgespielt werden, aber auch während Showdowns, darunter auch im Kampf. (Siehe *Kampf*.)

**REACTIONS** können in deinem Zug oder während Showdowns ausgespielt werden, aber auch bevor ein anderer Spell oder eine Fähigkeit ausgeführt wird. Die Reaction wird zuerst ausgeführt!

Auf Fähigkeiten, die Energy oder Power **HINZUFÜGEN**, wie die Standardfähigkeiten von Runes, kann nicht reagiert werden. Sie werden sofort ausgeführt.



Units

Spells

Tokens (Beim Spielen erschaffen)



Action

Reaction

Fähigkeiten, die Ressourcen hinzufügen

# Schritte in einem Zug

Der Startspieler führt diese Schritte in Reihenfolge aus, dann der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und so weiter.

Deinen Zug beginnen:

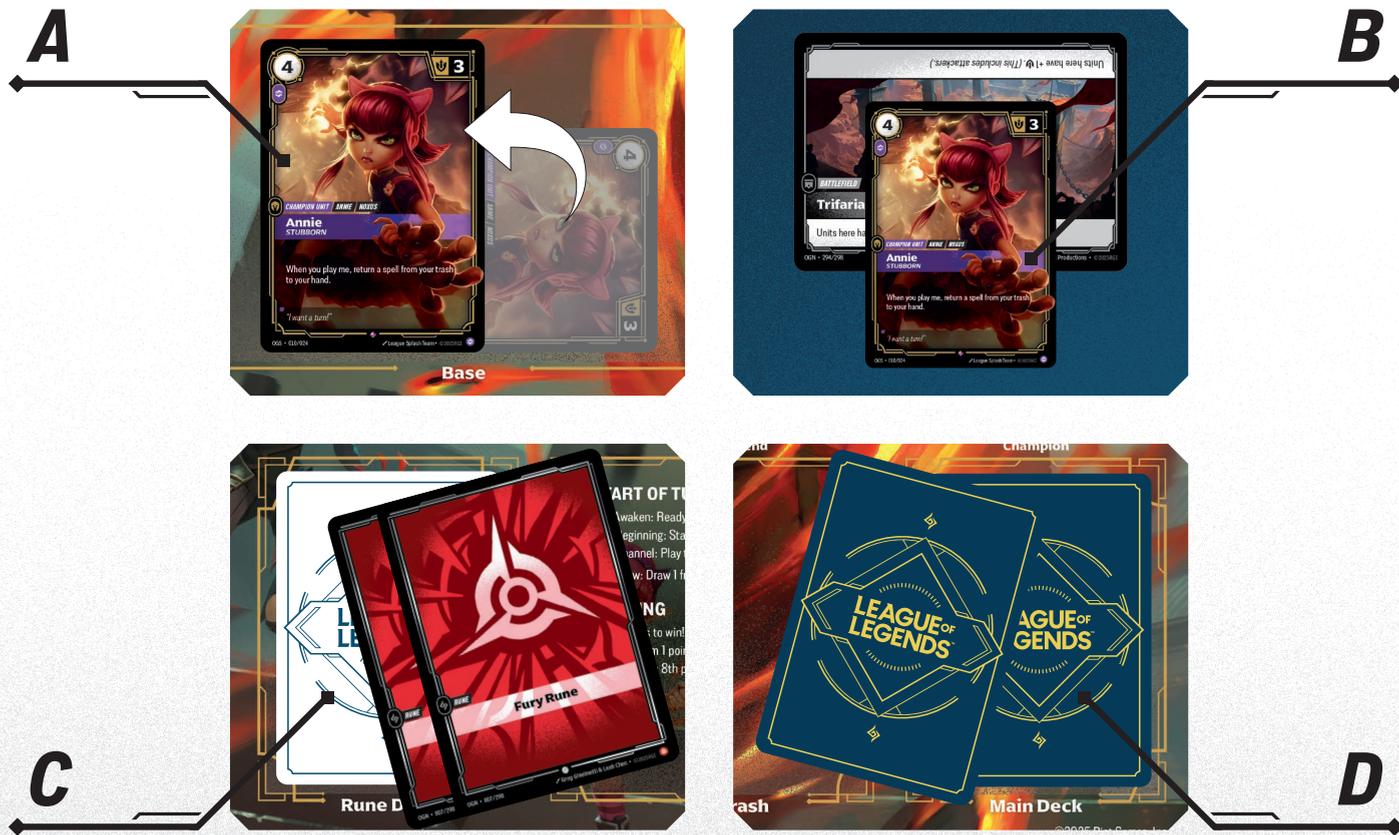
**A-Awaken Phase:** Mach deine exhausteten Units und deine Runes ready. (Drehe sie, sodass sie senkrecht vor dir liegen.)

**B-Beginning Phase:** Führe alle „Start of Turn“-Fähigkeiten aus. Dann erhältst du einen Punkt für jedes Battlefield, das du kontrollierst. (Das wird „Holding“ genannt.)

**C-Channel Phase:** Channelle die obersten zwei Runes aus deinem Rune Deck. (Lege sie ready auf das Spielfeld.)

**D-Draw Phase:** Ziehe 1 aus deinem Main Deck. (Es gibt keine maximale Handgröße.)

Danach beginnt deine Action Phase.



## Action Phase

Du kannst die folgenden Dinge in beliebiger Reihenfolge und so oft, wie du kannst, machen:

**Karten ausspielen.** Normalerweise werden diese dein Chosen Champion oder deine Karten auf der Hand sein, aber durch einige Effekte darfst du Karten aus anderen Orten ausspielen.

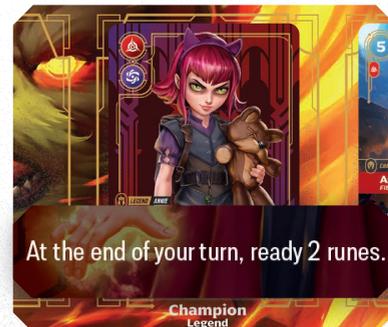
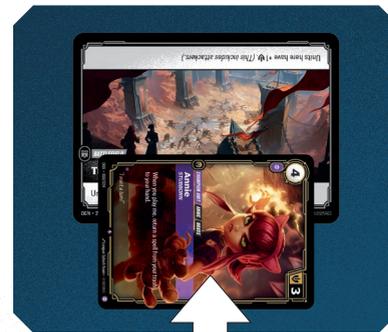
**Kartenfähigkeiten verwenden.** Dazu zählen Fähigkeiten von Units, die normalen Fähigkeiten von Runes, die Energy und Power hinzufügen, und die Fähigkeiten deiner Champion Legend.

**Units exhausten, um sie zu einem Battlefield oder von einem weg zu bewegen.**

(Wenn du sie zu einem Battlefield mit Gegnern bewegst, beginnt ein Kampf!)

Wenn du fertig bist, endet dein Zug. Alle „End of Turn“-Fähigkeiten werden ausgeführt, und alle Units heilen sich vollständig.

Dann beginnt der nächste Spieler seinen Zug..



*Karten ausspielen*

*Kartenfähigkeiten verwenden*

*Units exhausten, um sie zu einem Battlefield oder von einem weg zu bewegen*

# Bewegen, Erobern & Kontrollieren

Um Punkte zu erzielen, musst du Battlefields **conquern**, indem du Units zu ihnen bewegst. Sobald du ein Battlefield erobert hast, kontrollierst du es, solange du mindestens eine Unit dort hast.

Wenn ein Battlefield unbesetzt ist, musst du zum Erobern einfach nur eine Unit zu ihm bewegen.

## Combat

Nachdem du Units zu einem von einem Gegner besetzten Battlefield bewegt hast, beginnt ein Kampf!

Zunächst werden alle „When I defend“-Fähigkeiten ausgeführt, dann alle „When I attack“-Fähigkeiten. (Jeder Spieler kann Reactions verwenden.)

## Ein Showdown!

In den Kampf verwickelte Spieler können Actions oder dort verborgene Karten ausspielen.

Wenn Spells oder Fähigkeiten verwendet werden, können alle Spieler **REACTIONS** verwenden, bevor diese ausgeführt werden. Führe zunächst **REACTIONS** aus, dann den ursprünglichen Spell oder die ursprüngliche Fähigkeit. Wenn alle relevanten Spieler gepasst haben, kämpfen die verbleibenden Units.

In einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern können nur zwei Spieler Units in einem Kampf haben. Normalerweise können nur diese beiden Spieler im Kampf **ACTIONS** und **REACTIONS** ausspielen, aber beide können andere Spieler bitten, auch **ACTIONS** und **REACTIONS** auszuspielen!



# Kämpfen!

Nachdem alle am Kampf beteiligten Spieler ihre Karten und Fähigkeiten ausgespielt haben, ist es Zeit zu kämpfen.

Jeder Spieler addiert die Might (♣) seiner anwesenden Einheiten und verteilt den Schaden in dieser Höhe auf die anwesenden gegnerischen Units. Sie müssen einer Unit tödlichen Schaden zuweisen, bevor sie einer anderen Unit Schaden zuweisen können, und Units mit **TANK** muss zuerst Schaden zugewiesen werden.

Jeglicher Schaden wird gleichzeitig verursacht, und alle Units, die Schaden erleiden, der mindestens ihrer Might entspricht, werden getötet. Danach heilen alle Units an allen Orten den Schaden, mit dem sie markiert wurden. Schaden verringert Might nicht, eine Einheit mit 6 ♣, die 5 Schaden erlitten hat, verursacht also im Kampf weiterhin 6 Schaden!

Wenn nach dem Kampf nur noch Angreifer am Battlefield verbleiben, **erobert** der Angreifer das Battlefield und erzielt 1 Punkt. Wenn noch Verteidiger verbleiben, findet keine Eroberung statt, und überlebende Angreifer kehren zurück zu ihrer Base.

## Das Spiel gewinnen

Ein Spiel endet, wenn ein Spieler 8 Punkte erzielt, oder in einem Teamspiel, wenn ein Team 11 Punkte erzielt. (Siehe *Spielmodi*.)

## Der Siegpunkt

Anders als andere Punkte kann der Siegpunkt nicht erzielt werden, wenn einfach nur ein Battlefield eingenommen wird. Um zu gewinnen, musst du entweder deinen letzten Punkt durch das Halten eines Battlefields erzielen oder in einem Zug Punkte mit allen Battlefields erzielen (sie halten oder erobern). Wenn du den Siegpunkt erzielen würdest, diese Voraussetzungen aber nicht erfüllt hast, erzielst du keinen Punkt und ziehst stattdessen 1.



Vs.



Zephyr Sage 6 ♣ besiegt Vanguard Attendant 5 ♣ und erzielt 1 Punkt, weil Startipped Peak erobert wurde.

# Spielmodi

*Riftbound* unterstützt verschiedene Spielmodi für 2, 3 oder 4 Spieler. Vergiss nicht, dass auch in Spielen mit mehr als 2 Spielern nur 2 Spieler Units auf demselben Battlefield haben können. Der Spieler, der zuletzt beginnt, spielt in seinem ersten Zug immer eine zusätzliche Rune aus.

## Modi für zwei Spieler

- **Duel:** Zwei Spieler spielen ein Spiel, um 8 Siegpunkte zu erzielen. Das ist der in diesen Regeln beschriebene Standardmodus.
- **Match:** Zwei Spieler spielen auf 2 gewonnene Spiele. Alle Regeln sind dieselben wie in Duel, mit einer Ausnahme: Während der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler für das erste Spiel 1 von seinen 3 Battlefields, statt eines zufällig auszuwählen. Für jedes weitere Spiel wählt jeder Spieler 1 seiner Battlefields, die in diesem Match noch nicht gewählt wurden.

## Modi für mehr als zwei Spieler

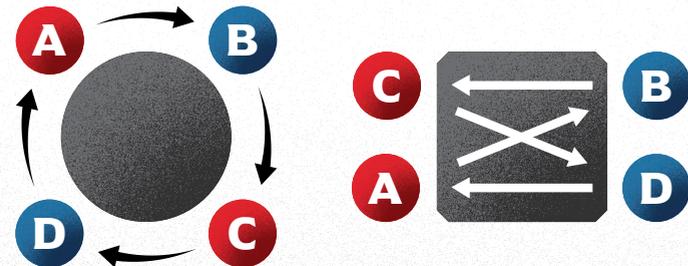
- **Skirmish:** Ein Jeder-gegen-jeden für drei Spieler. Statt 2 Battlefields gibt es 3, und der Startspieler zieht in seinem ersten Zug keine Karte.
- **War:** Ein Jeder-gegen-jeden für vier Spieler. Es funktioniert ähnlich wie die Version für 3 Spieler, aber der Startspieler zieht nicht nur in seinem ersten Zug keine Karte, sondern entfernt auch sein anfängliches Battlefield.

## 2v2 Teams

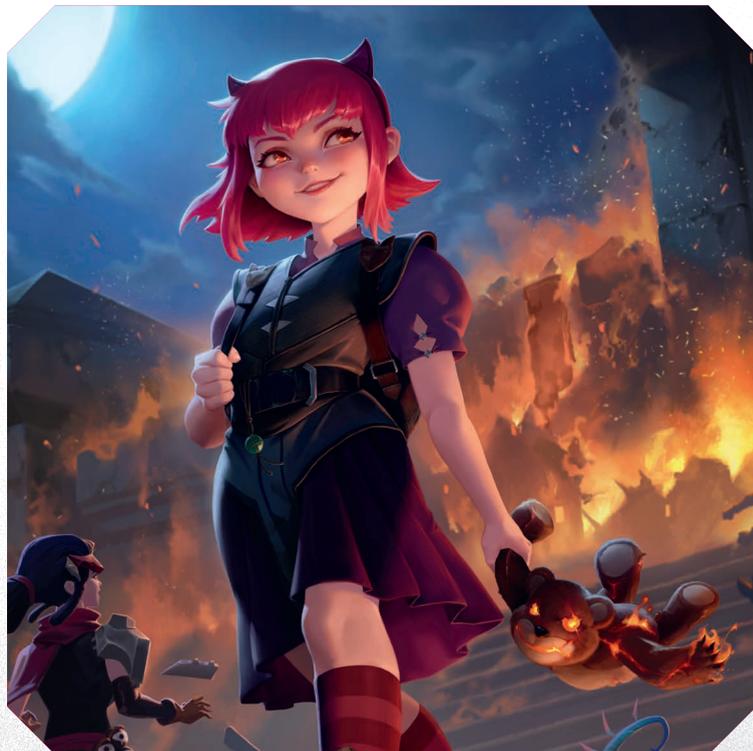
Ein 2-gegen-2-Spielmodus, in dem ein Team zum Gewinnen insgesamt 11 Punkte erzielen muss. Wie in War zieht der Startspieler in seinem ersten Zug keine Karte und wirft sein anfängliches Battlefield ab.

Verbündete teilen sich keine Karten, Ressourcen oder die Kontrolle, aber ihre Units und anderen Karten sind miteinander befreundet. (Wenn beispielsweise auf einer Karte „Ready a friendly unit“ steht, kannst du deine eigene Unit oder eine Unit deines Verbündeten ready machen.)

Zwischen deinem Zug und dem deines Verbündeten ist jeweils ein Gegner dran. Du kannst entweder deinem Verbündeten schräg gegenüber sitzen und wie üblich im Uhrzeigersinn Züge weitergeben oder neben deinem Verbündeten sitzen und Züge an den Gegner schräg gegenüber weitergeben.



Wenn beispielsweise Spieler A und C verbündet sind und Spieler B und D verbündet sind, könnt ihr auf eine beliebige der oben dargestellten Arten sitzen. (Züge über den Tisch weitergeben fühlt sich vielleicht etwas seltsam an, aber es ist schön, neben seinem Verbündeten zu sitzen!)



# Lerne deine Legends kennen



## Wuju Bladesman, Master Yi

Geduld ist der beste Lehrer, und du hast mächtige Werkzeuge und Monster für das späte Spiel, mit denen du deinen Gegnern eine Lektion erteilen kannst. Lass dir im frühen Spiel Zeit, bis deine mächtigen Krieger ankommen und du der letzte verbleibende Spieler bist. Als Chosen Champion empfehlen wir dir **Master Yi, Meditative**.

## Empfohlene Strategie

- Suche früh nach Gelegenheiten, eine einzelne Unit gefahrlos zu einem Battlefield zu bringen. Deine Legend (**Wuju Bladesman**) macht deine Units stärker, wenn sie alleine verteidigen.
- Halte deine Position mit Spells wie **En Garde**. Im Spielverlauf kannst du am besten Punkte erzielen, wenn du Battlefields hältst.
- Baue deine Runes auf, um im späten Spiel mit Kraftpaketen wie **Mountain Drake** oder **Master Yi** Battlefields zu beherrschen und das Spiel zu entscheiden.

## Deckliste

### Legend-Karte

(1) Wuju Bladesman — Starter

### Main Deck

(2) \*Master Yi, Meditative  
 (2) \*Master Yi, Honed  
 (3) Stalwart Poro  
 (3) Wielder of Water  
 (3) Playful Phantom

### Cost

5 ♣  
 7 ♠  
 2  
 3  
 5

(3) Zephyr Sage  
 (3) Stormclaw Ursine  
 (2) Mountain Drake  
 (3) En Garde  
 (3) Meditation

6 ♣  
 7  
 9  
 1  
 2

(2) Confront  
 (3) Mobilize  
 (3) Cannon Barrage  
 (2) Highlander  
 (3) Gentlemen's Duel

2  
 2  
 2 ♠  
 6  
 6 ♠

### Rune Deck

(6) Calm Rune  
 (6) Body Rune

### Battlefield

(1) Fortified Position

\* Wähle eine Karte mit einem dieser Namen als deinen Chosen Champion.



## Lady of Luminosity, Lux

Nie wieder musst du dein Licht unter den Scheffel stellen – Entfesse mächtige Spells, um deine Streitkräfte zum Sieg zu führen! Deine Units fangen vielleicht klein an, aber mit deiner mächtigen Magie vernichtest du alles, das sich zwischen dich und deinen Sieg stellt. Als Chosen Champion empfehlen wir dir **Lux, Crownguard**.

### Empfohlene Strategie

- Kämpfe mit günstigen Units um Battlefields und erziele schon früh Punkte, während du darauf wartest, dir teure Spells leisten zu können.
- Spiele **Lux** auf deine Base, wo sie geschützt mächtige Spells wie **Singularity** und **Final Spark** wirken kann, um deinen Gegnern keinen Ausweg zu bieten.
- Hab keine Angst, ein langes Spiel zu spielen – Ziehe mit deiner Legend (**Lady of Luminosity**) Karten, um das Spielfeld zu kontrollieren und deine Gegner zu zermürben.

## Deckliste

### Legend-Karte

(1) Lady of Luminosity – Starter

### Main Deck

(2) \*Lux, Illuminated  
 (2) \*Lux, Crownguard  
 (2) Eager Apprentice  
 (3) Lecturing Yordle  
 (2) Mega-Mech

### Cost

6  
 4  
 3  
 3  
 7

(3) Ravenbloom Student  
 (3) Daring Poro  
 (3) Vanguard Sergeant  
 (3) Vanguard Attendant  
 (3) Falling Comet

2  
 2  
 4  
 6  
 5

(3) Singularity  
 (3) Stupefy  
 (3) Back to Back  
 (3) Blast of Power  
 (2) Final Spark

6  
 1  
 3  
 6  
 8

### Rune Deck

(6) Mind Rune  
 (6) Order Rune

### Battlefield

(1) Startipped Peak

\* Wähle eine Karte mit einem dieser Namen als deinen Chosen Champion.

# Lerne deine Legends kennen



## Might of Demacia, Garen

Entfessele die Macht von Demacia mit einer gigantischen Armee und schlage deine Gegner zurück. Stelle deine Streitkräfte auf und überwältige deine Gegner mit ein paar Tricks, die dir den Sieg sichern werden. Als Chosen Champion empfehlen wir dir **Garen, Commander**.

## Empfohlene Strategie

- Baue in deiner Base eine Armee auf und schicke sie alle auf einen Eroberungsfeldzug – dadurch kannst du mit deiner Legend (**Might of Demacia**) weitere Karten ziehen!
- Nutze Recruit-Tokens, um deine Verteidigung zu stärken, und bereite das Spiel auf **Garen** vor, der in die Schlacht wirbelt.
- Unterstütze deine Armee mit Spells wie **Back to Back** und **Decisive Strike**, um deine Gegner zu überrumpeln und im Kampf das Blatt zu deinen Gunsten zu wenden.

## Deckliste

### Legend-Karte

(1) Might of Demacia – Starter

### Main Deck

(2) \*Garen, Rugged  
 (2) \*Garen, Commander  
 (3) Daring Poro  
 (3) Crackshot Corsair  
 (3) First Mate

### Cost

6   
 6   
 2  
 3  
 3

(3) Faithful Manufacturer  
 (3) Noxian Drummer  
 (3) Vanguard Sergeant  
 (2) Dune Drake  
 (2) Petty Officer

3  
 3  
 4  
 5  
 5

(3) Vanguard Attendant  
 (3) Confront  
 (3) Back to Back  
 (2) Decisive Strike  
 (3) Recruit the Vanguard

6   
 2  
 3  
 5   
 6

### Rune Deck

(6) Body Rune  
 (6) Order Rune

### Battlefield

(1) Trifarian War Camp

\* Wähle eine Karte mit einem dieser Namen als deinen Chosen Champion.



## Dark Child, Annie

Heize mit flinken Units und feurigen Spells deinen Gegnern ein und entscheide das Spiel mit deinem besten Freund Tibbers! Du erhältst in jedem Zug zusätzliche Runes, damit dein Feuer nie ausgeht und du deine Gegner woanders spielen lässt. Als Chosen Champion empfehlen wir dir **Annie, Fiery**.

## Empfohlene Strategie

- Räume mit interagierenden Spells wie Gust und Incinerate deinen Units den Weg frei, damit sie Battlefields erobern können.
- Sobald du deine Position gesichert hast, kannst du mit Runes, die deine Legend (**Dark Child**) für dich ready gemacht hat, alle Gegner verbrennen, die es gewagt haben, sich dir zu stellen.
- Bringe **Annie** ins Spiel, um vernichtende Schadenskombos vorzubereiten und die Units deines Gegners zurückzustoßen.

## Deckliste

### Legend-Karte

(1) Dark Child – Starter

### Main Deck

(2) \*Annie, Fiery

(2) \*Annie, Stubborn

(2) Pouty Poro

(3) Mystic Poro

(3) Traveling Merchant

### Cost

5

4

2

2

2

(3) Sneaky Deckhand

(3) Maddened Marauder

(3) Sai Scout

(2) Tibbers

(3) Gust

3

5

6

8

1

(3) Incinerate

(2) Flash

(3) Morbid Return

(3) Disintegrate

(3) Firestorm

2

2

2

4

6

### Rune Deck

(6) Fury Rune

(6) Chaos Rune

### Battlefield

(1) Void Gate

\* Wähle eine Karte mit einem dieser Namen als deinen Chosen Champion.

# Über „Proving Grounds“ hinaus

Du kannst mit weiteren *Riftbound*-Karten diese Decks anpassen oder sogar neue erstellen. Wenn du dazu bereit bist, stößt du auf einige Regeln und Konzepte, die sich nicht in diesen Decks befinden.

## Deckgröße

Wenn du neue Karten erhältst, kannst du entweder Karten in deinem Main Deck ersetzen oder einfach neue über die Mindestdeckgröße hinaus hinzufügen. Normalerweise ist es besser, dein Deck so klein wie möglich zu halten, und in Turnieren und Events ist es vielleicht sogar eine Voraussetzung, dass dein Main Deck aus genau 40 Karten besteht.

## Battlefields

Für Spiele abgesehen von Proving Grounds sollte dein Deck über 3 Battlefields mit verschiedenen Namen verfügen. Du wählst vor jedem Spiel zufällig 1 aus (mit Ausnahme von Matches; siehe *Spielmodi*).

## Gear

Gear wird in deinem Zug ready an deiner Base ausgespielt. Es bewegt sich nicht und greift nicht an, hat aber Fähigkeiten, die sich auf das Spiel auswirken. Es kann ausgespielt, abgeworfen, exhausted, ready gemacht und getötet werden wie Units, aber es verfügt nicht über Might, erleidet keinen Schaden und kämpft nicht.

## Hidden

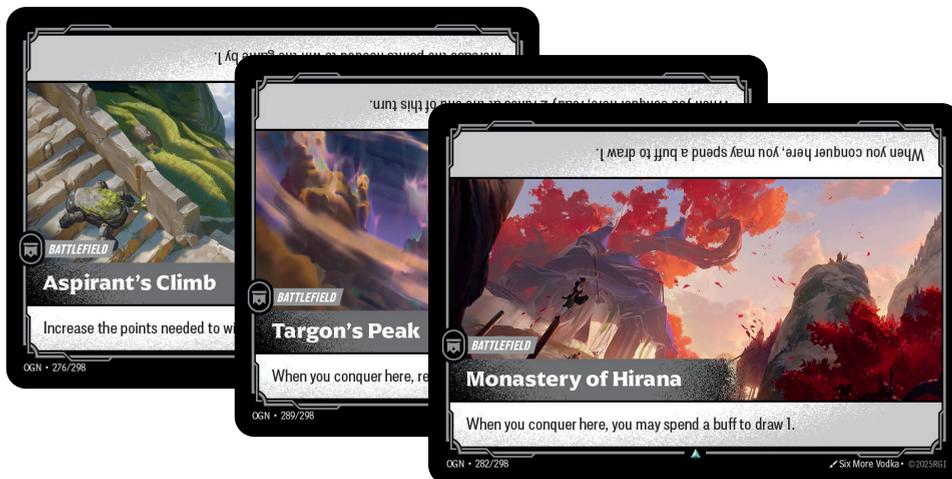
In deinem Zug kannst du eine Karte mit der Fähigkeit **HIDDEN** aus deiner Hand mit der Vorderseite nach unten an einem Battlefield „verstecken“, das du kontrollierst, indem du  (eine Power eines beliebigen Typs) aus gibst. Du kannst an jedem Battlefield nur eine Karte verbergen. Sie bleibt dort, solange du dieses Battlefield kontrollierst, und kann für  enthüllt und als **REACTION** ausgespielt werden. Wenn du sie auf diese Weise aus **HIDDEN** ausspielst, musst du mit ihr eine Unit an diesem Battlefield anvisieren (wenn sie ein Spell mit Zielen ist) oder sie an diesem Battlefield ausspielen, wenn dies möglich ist (wenn sie eine Unit ist).

## Stun

Wenn ein Effekt eine Unit **stunned**, verursacht diese Unit in diesem Zug im Kampf keinen Schaden. Für andere Effekte kann wichtig sein, ob Units aktuell gestunned sind.

## Buff

Eine Einheit buffen heißt, sie stärken und ihr eine **Markierung** zu geben, durch die sie +1  erhält. Normalerweise kann jede Unit nur 1 Buff haben und weitere Buffs werden ignoriert. Einige Karten lassen dich einen Buff „ausgeben“, um einen Effekt zu erhalten.



Battlefields



Gear



Hidden



Stun



Buff

## Riftbound - Mitwirkende

### Executive Producer

- Chengran Chai

### Game Director

- David Guskin

### Game Design

- Zara Wynne Berry
- Nik Davidson
- Kelly Digges
- Jon Moormann
- Frank Skarren
- David Smith

### Creative Design

- Michelle Mauk (Lead)
- James Chapman
- Leah Chen
- Spencer Donald
- Greg Ghielmetti
- David A. Hays
- Steve McCrumb
- Emi Nguyen
- Seso
- Derick Tsai

### Production

- Kenny Mo (Lead)
- Erika Abrams
- Sloane DeLancer
- Nathan Hower
- Taylor Womack
- Wenting Xia
- Kenzie Yeu

### Publishing

- Liz Lamb-Ferro (Lead)
- Alexandra Benson
- Matt Birris
- Mel Capperino-Garcia
- Brian Chui
- Eric Cui
- Miguel Diaz
- Diana DiMicco
- Ivory Jones
- Joanne Kang
- John Knoerl
- Jing Luscombe
- Danny Matthews
- Michael Sherman
- Kaitlin Stewart Turley
- Daniel Tobin
- Brighton Wang
- Erin Wayne

### Narrative and Creative Development

- Siegfried Gary (Lead)
- Wendy Anderson
- William Camacho
- Quy Ho
- Arda Koyuncu

### Research, Analysis, and Insights

- Colin M. Ford (Lead)
- Alan Chen
- Austin Harley
- Matthew Lee
- Vincent Liu
- Jim McArdle
- Sophia Vu
- Aoxiang Xu

### Corporate Development and Legal

- Jake Perlman-Garr (Lead)
- Kevin Bai
- Albert Chan
- John Knight
- Dan Nabel
- Jerod Partin
- Steve Sabellico
- Tami Solomon

### Riot Games Leadership

- Brandon Beck
- Tom Cadwell
- Jack Calvi
- Dan Chang
- Peter Chen
- Hasan Colakoglu
- John David Perry
- Laura DeYoung
- Brandon Hsiung
- Dylan Jadeja
- Leo Lin
- Molly Mason-Boule
- Marc Merrill
- John Needham
- Abhi Ramprasad
- Whalen Rozelle
- Sarah Schutz
- Mark Sottosanti

### Playtesters, Consultants, and Other Support

- Penelope (Lope) Aretos
- Kjartan Arsaellsson
- August Dean Ayala
- Travis Boese
- Olga Borovik
- Paulo Vitor Damo da Rosa
- Matt Dunn
- Elyssa Evans
- Keaton Gill
- Richard Hough
- Nancy Huang
- Jordan Joyner
- Brian Kibler
- Brian Kopleck
- Johnny Lei
- Drew Levin
- Pu Liu
- Laetitia Loretan
- Devin Low
- Xinghua Ma
- Shawn Elizabeth Main
- Cameron McNeil
- Andrew Menard
- Janne Mikkonen
- Sweta Mohapatra

- Tyler Morgan
- Marcos Pedreiro
- Mitch Reames
- Shaun Rivera
- Noah Selzer
- Eric Shen
- Erica Shen
- Daniel Solytyka
- Aaron Stewart
- Juno Suever
- Tank Tong
- Gregg Travitz
- Andrei van Roon
- Geoff Virtue
- Peter Whalen
- Matthew Wittrack

Besonderen Dank an alle Teams von Riot Games, Shining Soul, UVS Games und Studio Moross für ihre Unterstützung bei *Riftbound!*

Besonderen Dank an die vielen talentierten Zeichner und kreativen Köpfe aus dem Team von Legends of Runeterra, dem Team von League of Legends und von Six More Vodka für ihre Beiträge zur fantastischen Kunst in *Riftbound: Origins!*

**LEAGUE OF LEGENDS™**



[www.riotgames.com](http://www.riotgames.com)



[www.uvsgames.com](http://www.uvsgames.com)



**riftbound.com**

Lerne, wie man Riftbound spielt, folge uns in den sozialen Medien und bleib immer auf dem Laufenden!

Hergestellt von UVS Games unter der Lizenz von Riot Games.

™ & © 2025 Riot Games, Inc. RIFTBOUND: LEAGUE OF LEGENDS und alle zugehörigen Logos, Charaktere und Namen sowie deren charakteristisches Aussehen sind ausschließliches Eigentum von Riot Games, Inc. Verwendung unter Lizenz.

Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Erlaubnis vervielfältigt werden. Illustrationen auf dieser Verpackung können sich vom enthaltenen Produkt unterscheiden.

UVS Games, 255 S King Street, Suite 800, Seattle, WA 98104 USA.

[uvsgames.com/contact-us](http://uvsgames.com/contact-us)

Alle Karten sind mit dem gesamten Umfang des Sammelkartenspiels Riftbound kompatibel. Zum Spielen werden ein Deck mit mindestens 40 Karten, 12 Rune-Karten, eine Champion-Legend-Karte und eine Battlefield-Karte benötigt.