

TRIAL DECK

RIFTBOUND
LEAGUE^{of} LEGENDS™
TRADING CARD GAME

COMMENT JOUER

Sommaire

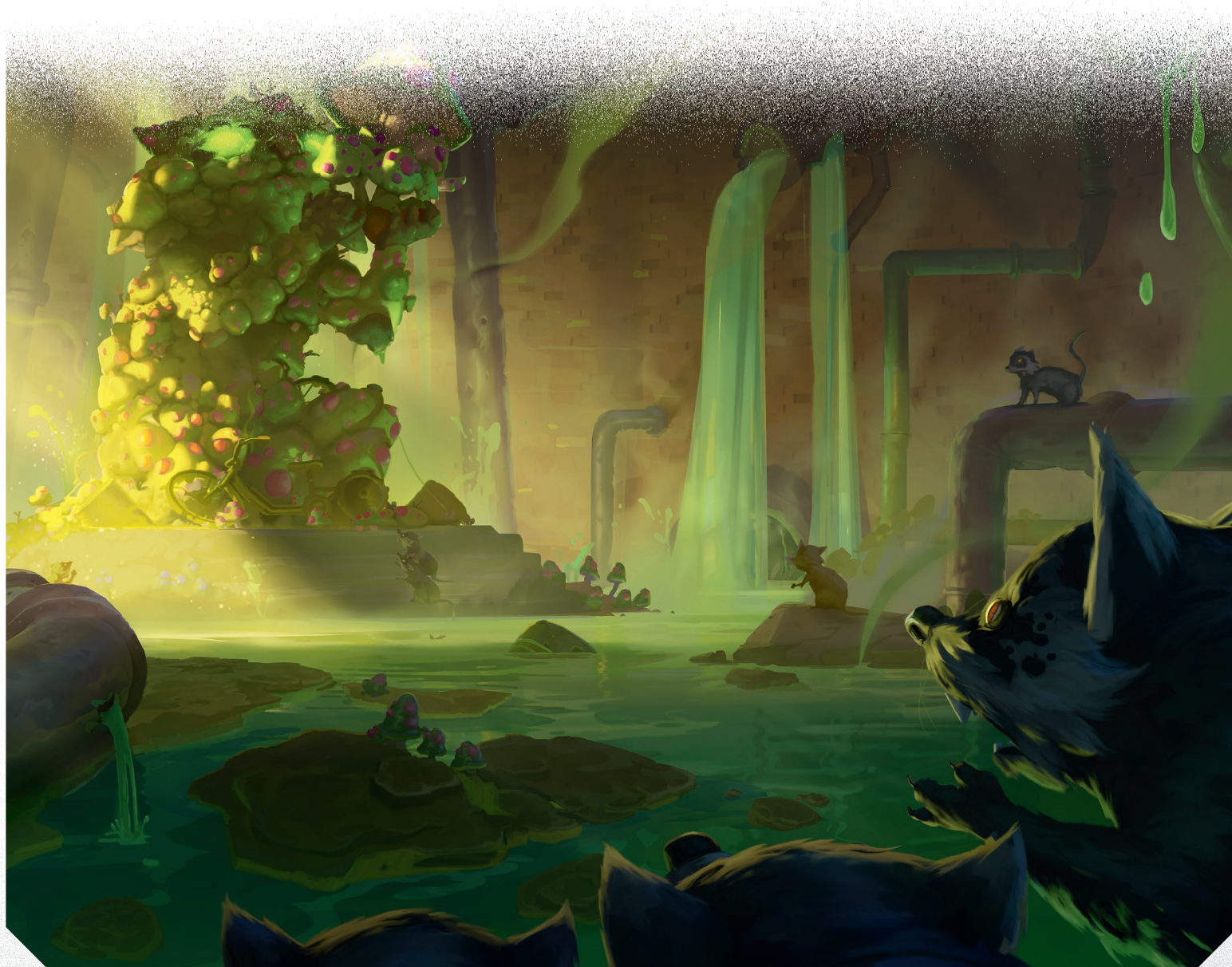
But du jeu	3
Composition d'un deck	4
Chosen Champion	6
Mise en place du jeu	7
Début de la partie	8
Jouer des cartes	9
Types des cartes composant un Main Deck	10
Déroulement du tour	11
Déplacement, conquête et contrôle	12
Combattez !	13
Modes de jeu	14
Règles supplémentaires	15

But du jeu

Riftbound est un jeu de cartes à collectionner qui se joue entre 2 et 4 joueurs, et dans lequel vous faites équipe avec vos champions préférés de *League of Legends*. Déployez votre armée et partez à la conquête de Runeterra pour remporter la victoire.

Chaque Battlefield que vous conquérez avec vos Units vous rapporte 1 point. Chaque tour où vous arrivez à le Hold vous rapporte 1 point supplémentaire.

Le premier joueur à atteindre 8 points remporte la partie.



Composition d'un deck

Pour jouer à *Riftbound*, vous aurez besoin de créer un deck. Il existe des decks préconstruits, c'est une bonne alternative pour commencer !

Votre deck est composé de différents éléments :

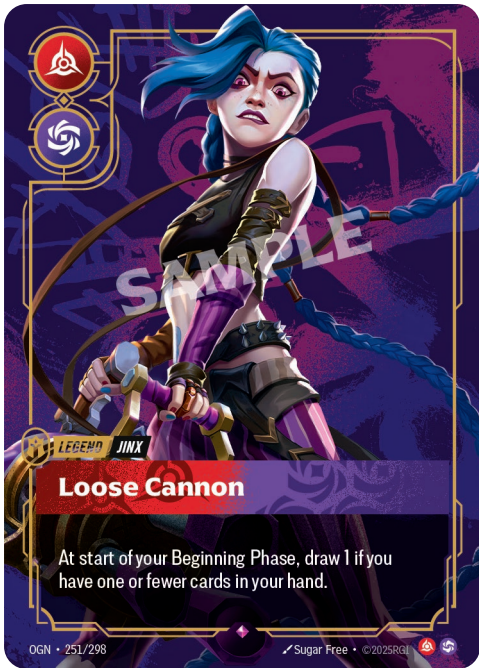
1 Champion Legend : cette carte spéciale détermine le champion avec lequel vous faites équipe et les domaines que vous pouvez jouer dans votre deck. Elle commence dans votre Legend Zone.

Des Battlefields : ces cartes, dont la mise en page est horizontale, représentent les lieux de Runeterra que vous et vos adversaires allez vous disputer. Vous pouvez les laisser de côté pour le moment.

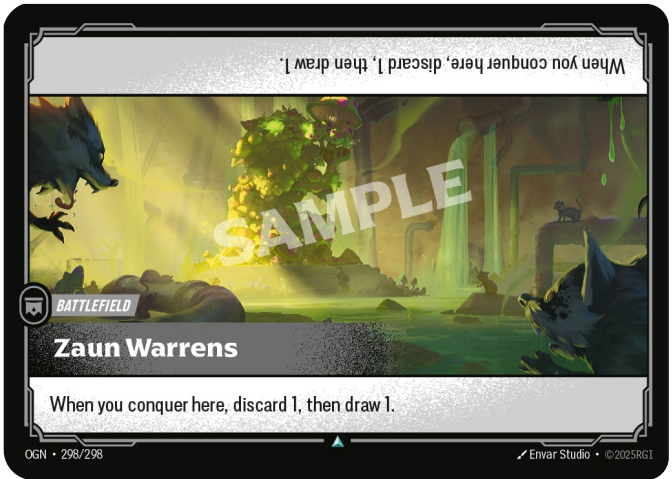
Un Rune Deck de 12 cartes : ce sont les Runes que vous utiliserez pour payer les coûts pendant la partie. Vous avez besoin d'exactly 12 Runes, dans n'importe quelle combinaison des Domaines de votre Champion Legend. (Ces decks utilisent une répartition égale de 6 et 6, ce qui est toujours un bon point pour commencer.)

Un Main Deck de 40 cartes : ce sont les Units et les Spells que vous utiliserez pendant la partie. L'une de ces cartes est votre Chosen Champion. Cette carte va dans votre Champion Zone, à côté de votre légende. Mélangez les 39 cartes restantes pour former votre Main Deck.





Champion Legend



Battlefields



Rune Deck



Main Deck



Champion Unit

Chosen Champion

Votre **Chosen Champion** est une Champion Unit qui correspond à votre Champion Legend. Cette carte commence dans votre Main Deck, mais est placée dans la Champion Zone au début de la partie. Vous pouvez choisir n'importe quel champion dont le nom figure sur votre Champion Legend. Si votre Champion Legend est **Loose Cannon**, votre Chosen Champion peut être **Jinx, Rebel** ou **Jinx, Demolitionist**.

Votre Champion Legend et votre Chosen Champion évoquent souvent une stratégie particulière, comme jouer beaucoup d'Units ou défausser des cartes. Les autres cartes de votre Main Deck et vos Battlefields peuvent contribuer à mettre cette stratégie en œuvre.

Votre Main Deck peut contenir 3 exemplaires de chaque carte maximum, dont votre Chosen Champion. Vous pouvez donc posséder 2 exemplaires supplémentaires de votre Chosen Champion dans votre deck, ainsi que jusqu'à 3 exemplaires de n'importe quelle autre carte autorisée par votre Champion Legend, y compris d'autres cartes du même personnage.

Vous pouvez également inclure jusqu'à 3 exemplaires d'une carte Signature correspondant à votre Champion Legend (généralement un Spell Signature comme **Super Mega Death Rocket!**). Les cartes Signature ne peuvent être ajoutées qu'aux decks de la Champion Legend correspondante.



Chosen Champion



Champion Units dans le Main Deck

Mise en place du jeu

Tous les joueurs placent leurs Battlefields dans la **Battlefield Zone**. Ensuite, chaque joueur prépare son Board comme indiqué.

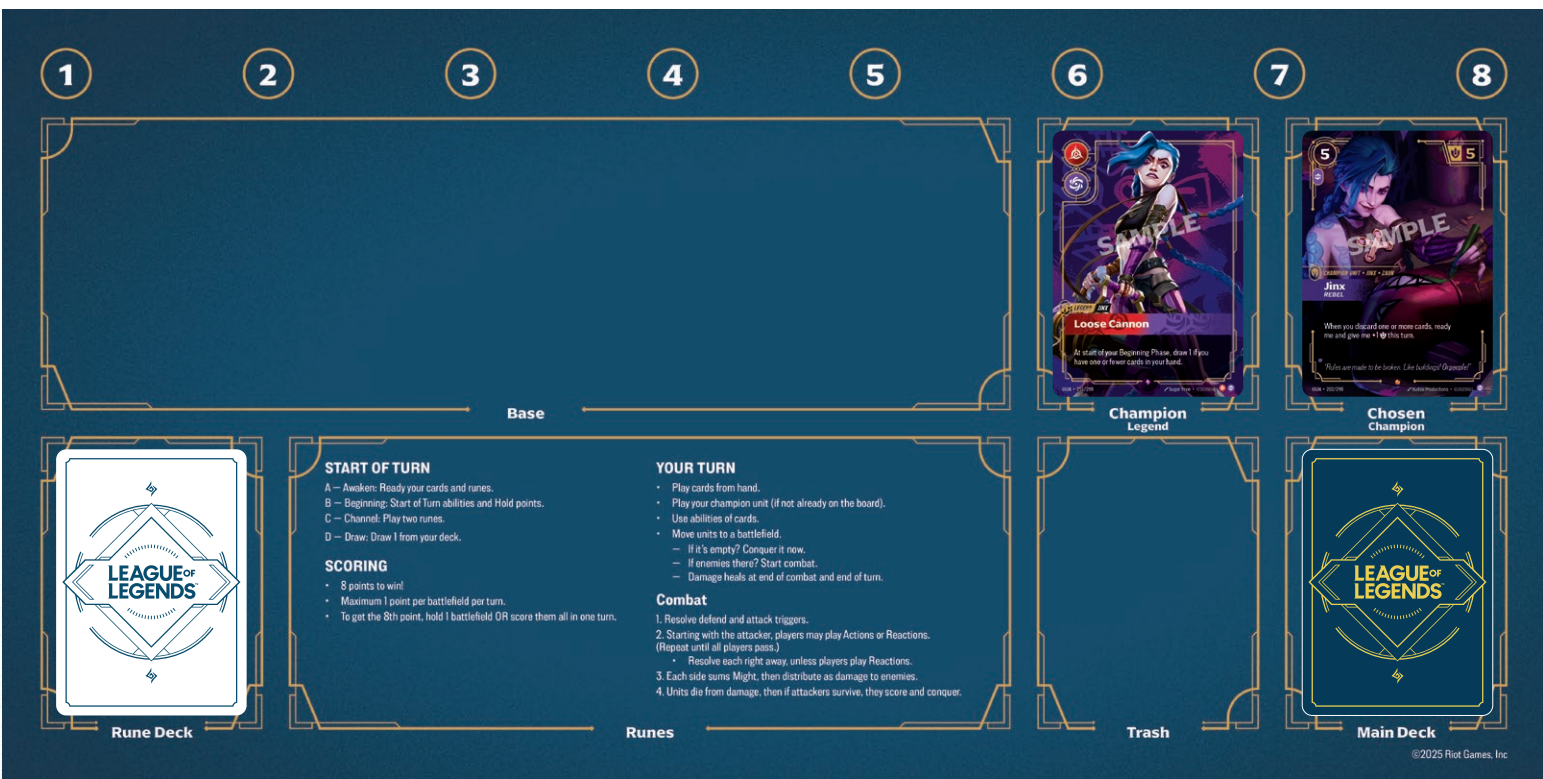
Placez votre Champion Legend et votre Chosen Champion face visible sur un côté.

Mélangez les 39 cartes restantes de votre **Main Deck** et placez-les sur un côté.

Mélangez votre **Rune Deck** et placez-le de manière à ce qu'on le distingue de votre Main Deck.

Laissez de la place pour :

- Votre **Base**, là où vous garderez vos Units qui ne sont pas sur des Battlefields.
- Vos **Runes**, que vous allez Channel depuis votre Rune Deck.
- Votre **Trash**, là où finissent vos cartes lorsqu'elles sont défaussées ou éliminées.



Début de la partie

Chaque joueur a déjà choisi son Battlefield (voir la section : « *Mise en place du jeu* »). Déterminez le joueur qui commence en mélangeant les Battlefields sélectionnés et en en choisissant un au hasard. Le joueur qui possède ce Battlefield commence. Puis, remplacez les Battlefields dans la **Battlefield Zone**. (L'ordre n'a pas d'importance.)

Lorsque vous jouez à 4 joueurs, retirez le Battlefield appartenant au joueur qui commence, afin qu'il n'y ait plus que 3 Battlefields.

Chaque joueur pioche 4 cartes dans son Main Deck.

Avant le début de la partie, vous pouvez effectuer un **mulligan** : choisissez jusqu'à 2 cartes à Recycle (placez-les face cachée au bas de votre deck), puis piochez autant de cartes.

Le dernier joueur Channel une Rune supplémentaire lors de son premier tour (voir la section : « *Déroulement du tour* »).

Lorsque vous jouez à 4 joueurs, le premier joueur ne pioche pas de carte lors de son premier tour.

Les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il est possible que certaines de ces règles soient différentes selon le mode de jeu (voir la section : « *Modes de jeu* »).

Lexique

Exhaust (🔄) : faites pivoter une carte à l'horizontale, généralement pour payer un coût. Les Units entrent en jeu Exhaust. Les Units, les Runes et même les Champion Legends peuvent être Exhaust pendant la partie.

Ready : faites pivoter une carte à la verticale. Ce terme est l'opposé d'Exhaust. Toutes les cartes sont Ready au début de votre tour.

Recycle : prenez une carte de son emplacement actuel et placez-la au bas du deck approprié.

Channel : prenez la ou les Runes du dessus de votre Rune Deck et posez-les sur le Board. Vous devez Channel 2 Runes au début de chaque tour, mais d'autres cartes peuvent vous permettre de Channel des Runes supplémentaires.

Move : les Units peuvent s'Exhaust pour se déplacer vers les Battlefields ou pour en sortir. Les Units disposant de **GANKING** peuvent directement passer d'un Battlefield à l'autre. Vous pouvez également déplacer des Units avec des Spells et des Abilities, même si ces Units sont Exhausted ou qu'elles ne peuvent normalement pas se déplacer entre ces deux emplacements.

Card : dans les règles du jeu, le mot « Card » désigne une carte de votre Main Deck. Cela n'inclut pas les Champion Legends, les Runes, les Battlefields ou les Tokens.

Tokens : les Tokens sont des Units qui sont créées pendant la partie et qui ne font pas partie de votre deck. Vous pouvez utiliser des Tokens imprimés pour les représenter, mais ne vous inquiétez pas si vous en manquez : tout ce que vous pouvez clairement Exhaust ou Ready peut servir de Token.

Jouer des cartes

Pour jouer une carte, vous aurez besoin de Runes.
Le Cost à payer de chaque carte est inscrit en haut à gauche de la carte.

Les **Costs** sont composés de deux éléments, mais toutes les cartes ne nécessitent pas les deux.

- L'**Energy cost** apparaît sous forme de chiffre. Ce chiffre représente le nombre de Runes que vous devez Exhaust (faire pivoter à l'horizontale) pour payer le coût. L'Energy cost de certaines cartes est de 0.
- Le **Power cost** apparaît sous forme de symboles. Il représente le nombre et le type de Runes que vous devez Recycle (faire passer au bas de votre Rune Deck) pour payer le coût. Vous devez Recycle une Rune du Domain correspondant pour chaque symbole. Vous pouvez Recycle des Runes Exhausted pour payer ce coût, dont les mêmes runes que vous avez Exhaust pour payer le Energy cost. Certaines cartes n'ont pas de Power cost.

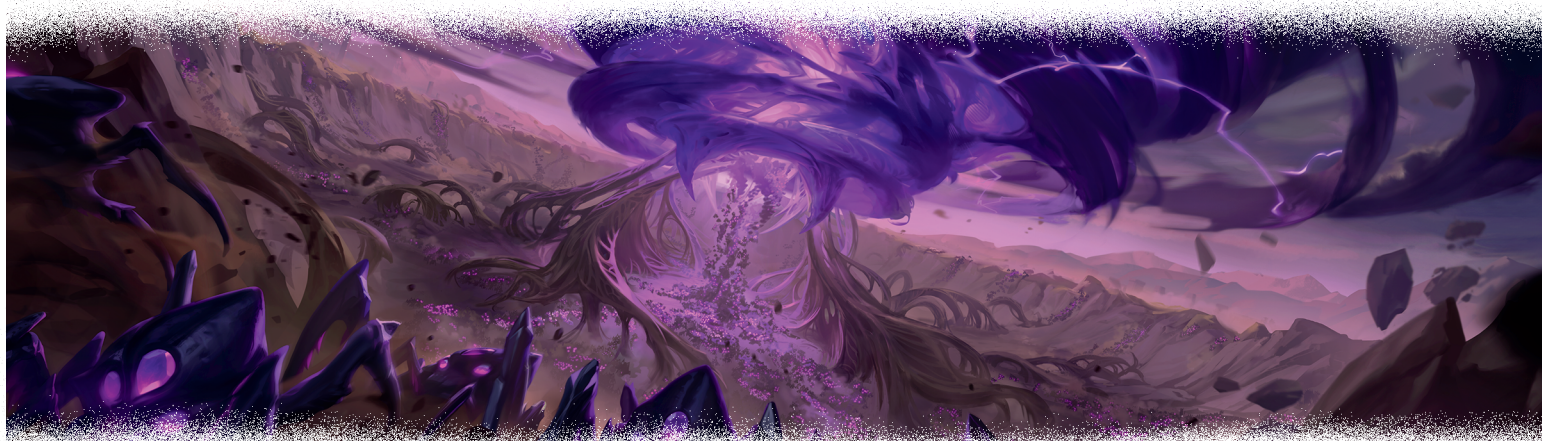


Types des cartes composant un Main Deck

Les **Units** sont jouées Exhausted lors de votre tour, soit dans votre base, soit sur un Battlefield que vous contrôlez (voir la section : « *Déplacement, conquête et contrôle* »). Une Unit qui a reçu des dégâts égaux ou supérieurs à sa Might est éliminée et placée dans la Trash. Les champions sont des Units.

Les **Spells** font ce qu'ils indiquent, puis vont dans la Trash. Ces cartes ne sont jamais sur le Board, même si elles impactent des éléments qui s'y trouvent.

Les **Gears** sont joués Ready lors de votre tour dans votre base. Ils ne peuvent pas se déplacer ou attaquer, mais ils ont des Abilities qui impactent la partie. Ils peuvent être joués, défaussés, Exhaust, Ready, et même éliminés comme des Units, bien qu'ils n'aient pas de Might, ne subissent pas de dégâts et ne se battent pas lors des combats.



Jouer des cartes et des Abilities

Par défaut, vous ne pouvez jouer des cartes et activer des Abilities que lors de votre tour, lorsqu'il n'y a pas de combat en cours et que rien d'autre n'est joué. Certaines cartes ont des mots-clés qui permettent de les jouer ou d'utiliser leurs Abilities à d'autres moments. Ces mots-clés apparaissent principalement sur les Spells, mais peuvent également apparaître sur des Units ou leurs Abilities.

Les cartes avec le mot-clé **ACTION** peuvent être jouées lors de votre tour comme d'habitude, mais peuvent également être jouées lors des Showdowns, y compris pendant les combats (voir la section : « *Combats* »).

Les cartes avec le mot-clé **REACTION** peuvent être jouées lors de votre tour ou lors des Showdowns, mais peuvent également être jouées avant la fin de la résolution d'un Spell ou d'une Ability. Ainsi, la réaction se termine avant le Spell/l'Ability.

Il est impossible de réagir aux cartes avec le mot-clé **ADD**, qui octroient de l'Energy ou de la Power supplémentaire, comme les Abilities inhérentes aux Runes.

Déroulement du tour

Le joueur qui commence la partie effectue ces étapes dans l'ordre, puis c'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite.

Début de votre tour :

A-Awaken Phase : vos Units, vos Champion Legends et vos Runes Exhausted deviennent Ready (faites-les pivoter à la verticale).

B-Beginning Phase : exécutez toutes les Abilities « start of turn ». Ensuite, vous marquez un point pour chaque Battlefield que vous contrôlez (c'est ce qu'on appelle « Holding »).

C-Channel Phase : les 2 Runes du haut de votre Rune Deck sont Channel (c'est-à-dire, placez-les sur le Board, Ready).

D-Draw Phase : piochez 1 carte de votre Main Deck. (Il n'y a pas de limite pour le nombre de cartes en main.)

Puis, passez à votre Action Phase.

Action Phase

Vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes, dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le pouvez.

Jouer des cartes : normalement, vous jouez votre Chosen Champion ou des cartes de votre main, mais certains effets vous permettent parfois de jouer d'autres cartes.

Utiliser les Abilities des cartes : cela comprend les Abilities d'Units, les Abilities inhérentes aux Runes pour octroyer de l'Energy et de la Power, ainsi que toutes les Abilities de votre Champion Legend.

Exhaust des Units pour les faire se déplacer vers ou depuis des Battlefields :

si vous vous déplacez vers un Battlefield où se trouvent des ennemis, un combat débute.

Lorsque vous avez fini, votre tour se termine. C'est à ce moment-là que les Abilities « end of turn » s'activent. Après cela, toutes les Units récupèrent tous leurs PV. Le joueur suivant commence ensuite son tour.

Déplacement, conquête et contrôle

Pour marquer un point, vous devez **conquérir** des Battlefields en y déplaçant des Units. Une fois que vous avez conquis un Battlefield, vous le contrôlez tant qu'une ou plusieurs de vos Units s'y trouvent.

Si un Battlefield est inoccupé, il vous suffit d'y déplacer une Unit pour le conquérir.

Combat

Une fois que vous avez déplacé vos Units sur un Battlefield occupé par un ennemi, un combat commence.

Vous devez d'abord effectuer toutes les Abilities « When I defend », et ensuite toutes les Abilities « When I attack ». Les deux joueurs peuvent utiliser des Reactions.

L'heure du Showdown a sonné !

Les joueurs impliqués dans le combat peuvent jouer des actions ou des cartes Hidden sur le Battlefield où a lieu le Showdown.

Lorsqu'un Spell ou une Ability est utilisé, les deux joueurs peuvent utiliser des **REACTION** avant la résolution du Spell ou de l'Ability. Résolez d'abord les effets **REACTION**, puis résolez le Spell ou l'Ability original. Lorsque tous les joueurs concernés ont passé, les Units restantes combattent.

Dans les parties avec 3 joueurs ou plus, seuls 2 joueurs peuvent avoir des Units dans un combat. Ainsi, seuls ces deux joueurs peuvent jouer des **ACTION** et **REACTION** pendant le combat, mais chacun d'eux peut inviter d'autres joueurs à en jouer également.



Combattez !

Une fois que tous les joueurs qui participent à un combat ont terminé de jouer des cartes et Abilities, c'est le moment de combattre.

Chaque joueur additionne la Might (♣) de ses Units présentes et inflige ce nombre de dégâts répartis comme il le souhaite entre les Units ennemies présentes. Chaque joueur doit infliger des dégâts mortels à une Unit avant d'infliger des dégâts à une autre Unit. Les Units avec le mot-clé **TANK** doivent être les premières à subir des dégâts.

Tous les dégâts sont infligés simultanément, et toutes les Units qui subissent des dégâts supérieurs ou égaux à leur Might sont éliminées. Ensuite, toutes les Units récupèrent tous les PV qu'elles ont perdus. Les dégâts ne réduisent pas la Might. Ainsi, si une Unit à 6 ♣ subit 5 dégâts, elle inflige toujours 6 dégâts en combat.

S'il ne reste que des attaquants sur le Battlefield après le combat, l'attaquant **conquiert** le Battlefield et marque 1 point. S'il reste des défenseurs, aucune conquête n'a lieu et les attaquants survivants sont renvoyés à leur base.

Gagner la partie

Une partie se termine lorsqu'un joueur marque 8 points ou, lorsqu'il s'agit d'une partie jouée en équipe, lorsqu'une équipe marque 11 points (voir la section : « Modes de jeu »).

Le Winning Point

Contrairement aux autres points, le Winning Point ne se gagne pas en conquérant seulement un Battlefield. Pour gagner, vous devez gagner le Winning Point en contrôlant un Battlefield, ou en contrôlant / conquérant tous les Battlefields en un seul tour. Si vous marquez le point de victoire sans remplir ces critères, vous devez piocher 1 carte au lieu de gagner un point.

Modes de jeu

Le jeu *Riftbound* offre plusieurs modes de jeu à 2, 3 ou 4 joueurs. Il est important de rappeler que même dans les parties à plus de 2 joueurs, seuls 2 joueurs peuvent avoir des Units sur le même Battlefield. Le dernier joueur Channel une Rune supplémentaire lors de son premier tour.

Modes de jeu à 2 joueurs

- **Duel** : dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent pour remporter 8 points et gagner la partie. Les règles par défaut de ce mode sont décrites dans ces règles.
- **Match** : dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent en deux manches gagnantes. Toutes les règles sont identiques à celles du mode Duel, à une exception : lors de la mise en place du jeu, chaque joueur choisit 1 de ses 3 Battlefields pour la première partie au lieu d'en sélectionner un au hasard. Lors des parties suivantes du match, chaque joueur choisit 1 des Battlefields qui n'ont pas encore été joués.

Modes avec plus de 2 joueurs

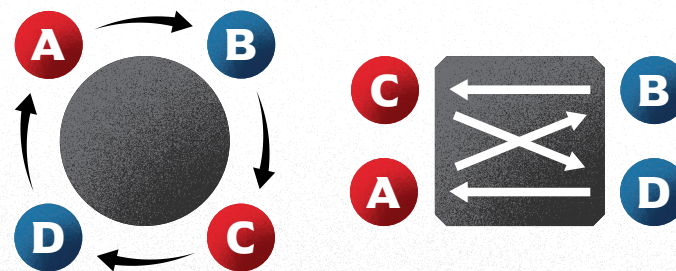
- **Skirmish** : dans ce mode, 3 joueurs s'affrontent en chacun pour soi. Il y a 3 Battlefields au lieu de 2. Le joueur qui joue en premier ne pioche pas de carte lors de son premier tour.
- **War** : dans ce mode, 4 joueurs s'affrontent en chacun pour soi. Les mêmes règles que pour le mode Skirmish s'appliquent, mais en plus de ne pas piocher lors de son premier tour, le premier joueur enlève également son Battlefield de départ.

Équipes en 2c2

Ce mode de jeu se joue en 2 contre 2. La partie se termine lorsqu'une des deux équipes remporte 11 points. Comme pour le mode War, le premier joueur ne pioche pas lors de son premier tour et enlève son Battlefield de départ.

De plus, les alliés ne se partagent ni les cartes, ni les ressources, ni les contrôles des Battlefields. Cependant, leurs Units et autres cartes sont alliées entre elles. Par exemple, une carte qui dit « Ready a friendly unit » peut vous permettre de Ready votre propre Unit ou celle de votre allié.

Les tours de vos adversaires se déroulent entre les vôtres et ceux de votre allié. Vous pouvez soit vous asseoir en face de votre allié et jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre comme d'habitude, soit vous asseoir à côté de votre allié, mais jouer à tour de rôle en travers de la table.



Par exemple, si le joueur A et le joueur C sont alliés et que le joueur B et le joueur D sont alliés, les joueurs peuvent s'asseoir de l'une des deux façons indiquées ci-dessus. Jouer en travers de la table peut sembler un peu bizarre, mais c'est agréable d'être assis à côté de son allié !

Règles supplémentaires

Les mots-clés modifient les capacités de votre carte.

Voici quelques mots-clés courants :

- **ACCELERATE** : pour un certain coût, cette Unit est Ready dès son arrivée sur le Board.
- **LEGION** : vous déclenchez un effet si vous avez déjà joué une autre carte de votre Main Deck pendant ce tour.
- **ASSAULT** : la Might de cette Unit est augmentée quand elle attaque.
- **SHIELD** : la Might de cette Unit est augmentée quand elle défend.
- **TANK** : cette Unit subit les dégâts de combat en premier.
- **DEATHKNELL** : lorsque cette Unit est éliminée, elle déclenche cet effet.
- **DEFLECT** : les adversaires doivent payer de la Power pour pouvoir cibler cette carte.
- **GANKING** : cette Unit peut directement passer d'un Battlefield à l'autre.
- **TEMPORARY** : au début de votre tour, vous éliminez cette carte.
- **VISION** : lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre Main Deck. Vous pouvez recycler cette carte.
- **HIDDEN** : pendant votre tour, vous pouvez **cacher** une carte de votre main qui a le mot-clé **HIDDEN** sur un Battlefield que vous contrôlez en dépensant n'importe quel type de Power. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte cachée sur chaque Battlefield. Elle reste cachée tant que vous contrôlez ce Battlefield et peut être révélée et jouée en tant que **REACTION** pour ①. Si vous jouez la carte depuis sa fonction **HIDDEN** de cette manière, vous devez la jouer en ciblant une Unit sur ce Battlefield (s'il s'agit d'un Spell avec des cibles) ou sur ce Battlefield si possible (s'il s'agit d'une Unit).
- **Stun** : lorsqu'un effet **Stun** une Unit, celle-ci n'inflige aucun dégât au combat pendant ce tour. D'autres effets peuvent être modifiés si les Units sont Stun.
- **Buff** : Buffer une Unit signifie lui octroyer un **Buff**. Cela ajoute donc un marqueur à l'Unit, ce qui lui confère +1 ⚡. Par défaut, chaque Unit ne peut recevoir qu'un seul Buff : les Buffs supplémentaires sont ignorés. Certaines cartes vous permettent de « spend » un buff pour obtenir un effet.

Crédits Riftbound

Executive Producer

- Chengran Chai

Game Director

- David Guskin

Conception du jeu

- 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

Édition

- 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

Développement créatif et narratif

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

Recherche, analyse et avis

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

Développement de la société et aspects légaux

- 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

Testeurs, consultants et autres supports

- 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 Soltyka
- Aaron Stewart
- Juno Suever
- Tank Tong
- Gregg Trivitz
- Andrei van Roon
- Geoff Virtue
- Peter Whalen
- Matthew Wittrock

Un grand merci à toutes les équipes de Riot Games, Shining Soul, UVS Games et Studio Moross pour avoir soutenu Riftbound!

Un grand merci à tous les illustrateurs et créateurs de l'équipe de Legends of Runeterra, de l'équipe de League of Legends et de Six More Vodka pour leurs contribution aux incroyables illustrations de Riftbound: Origins!

LEAGUE OF
LEGENDS™

www.riotgames.com



www.uvsgames.com



riftbound.com

Apprenez à jouer à Riftbound,
suivez nos réseaux sociaux
et ne ratez aucune actualité!

Manufacturé par UVS Games sous licence de Riot Games.

™ & © 2025 Riot Games, Inc. RIFTBOUND: LEAGUE OF LEGENDS et tous les logos, personnages et noms associés, ainsi que leurs représentations distinctives, sont la propriété exclusive de Riot Games, Inc. Utilisés sous licence.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Les illustrations sur cet emballage peuvent être différentes de celles des éléments contenus à l'intérieur.

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

uvsgames.com/contact-us

Toutes les cartes sont compatibles avec l'ensemble des produits du jeu de cartes à collectionner Riftbound. Au minimum un deck de 40 cartes, 12 cartes Runes, une carte de Champion Legend et une carte Battlefield sont nécessaires pour jouer.

Imprimé en Chine.