PROBEDECK

RIFTBOUND
LEAGUE OF LEGENDS
TRADING CARD GAME

SPIELANLEITUNG

Inhalte

Ziel des Spiels	**3**
Teile eines Decks	**4**
Chosen Champion	**6**
Spielvorbereitung	**7**
Spielbeginn	**8**
Karten ausspielen	**9**
Arten von Karten im Main Deck	**10**
Schritte in einem Zug	**11**
Bewegen, Erobern & Kontrollieren	**12**
Kämpfe!	**13**
Spielmodi	**14**
Zusätzliche Regeln	**15**

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!

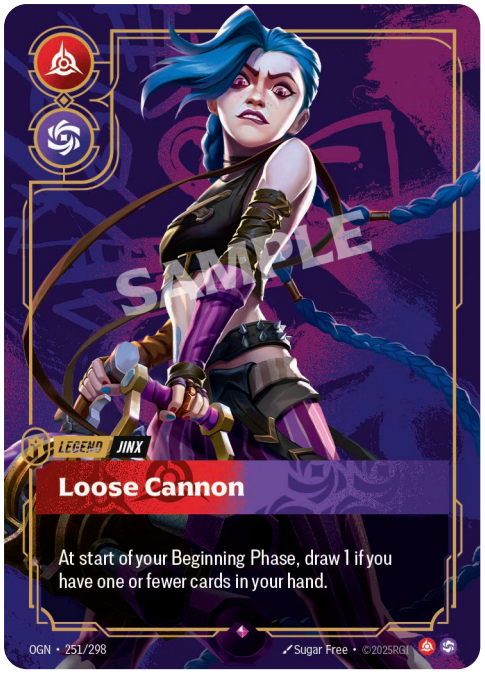
Dein Deck besteht aus mehreren Teilen:

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.

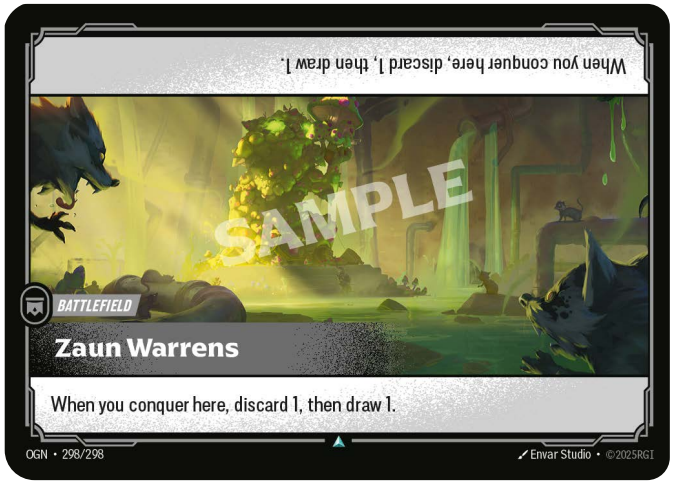
Battlefields: Diese waagrecht ausgespielten Karten stehen für Orte auf Runeterra, um die deine Gegner und du kämpfen werdet. Lege sie zunächst zur Seite.

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 ***Loose Cannon*** ist, kannst du entweder ***Jinx, Rebel*** oder ***Jinx, Demolitionist*** 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 ***Super Mega Death Rocket!*** 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: Units können exhausted werden, um sich zu Battlefields oder von ihnen weg zu bewegen. Units 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 exhausten 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.

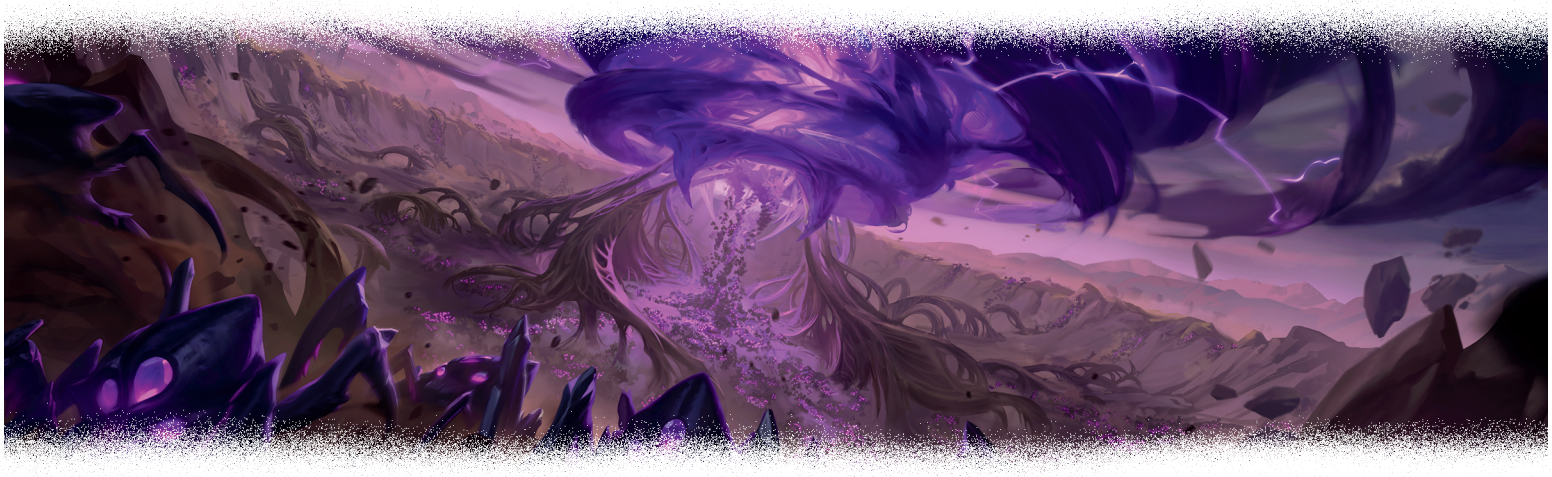
- **Energy-Kosten** werden als Zahl dargestellt. Sie steht für die Anzahl an Runes, die du exhausten (waagrecht drehen) musst, um die Kosten zu bezahlen. Manche Karten kosten 0 Energy.
- **Power-Kosten** werden als Symbole dargestellt. Sie stehen für die Anzahl und Art von Runes, die du recyceln (unter 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-Kosten zu bezahlen. Manche Karten haben keine Power-Kosten.

Arten von Karten im Main

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.

Gear wird in deinem Zug ready an deiner Base ausgespielt. Es bewegt sich nicht und greift nicht an, hat aber Abilities, 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.



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 Abilities aktivieren. Manche Karten haben Schlüsselwörter, mit denen du ihre Abilities auch zu anderen Zeitpunkten ausspielen kannst. Diese Schlüsselwörter sind meistens auf Spells, aber manchmal auch auf Units und ihren Abilities.

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 Abilities, die Energy oder Power ***ADDEN***, wie die Standard-Abilities von Runes, kann nicht reagiert werden. Sie werden sofort ausgeführt.

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"-Abilities aus. Dann erhältst du einen Punkt für jedes Battlefield, das du kontrollierst. (Das wird „Holding" genannt.)

C-Channel Phase: Channele 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.

Karten-Abilities verwenden. Dazu zählen Abilities von Units, die normalen Abilities von Runes, die Energy und Power hinzufügen, und die Abilities 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"-Abilities werden ausgeführt, und alle Units heilen sich vollständig. Dann beginnt der nächste Spieler seinen Zug.

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“-Abilities ausgeführt, dann alle „When I attack“-Abilities. (Jeder Spieler kann Reactions verwenden.)

Ein Showdown!

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

Wenn Spells oder Abilities verwendet werden, können alle Spieler ***REACTIONS*** verwenden, bevor diese ausgeführt werden. Führe zunächst ***REACTIONS*** aus, dann den ursprünglichen Spell oder die ursprüngliche Ability. 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!

Kämpfe!

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

Jeder Spieler addiert die Might (🛡) seiner anwesenden Units 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.

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

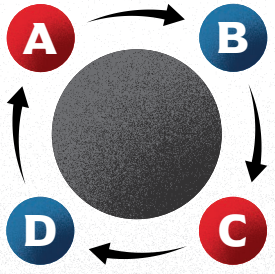
- **Skirmish:** Ein Jeder-gegen-jeden für drei Spieler. Statt 2 Battlefields gibt es 3, und der Startspieler zieht in seinem ersten Zug keine Karte.
- **War:** Ein Jeder-gegen-jeden für vier Spieler. Es funktioniert ähnlich wie die Version für 3 Spieler, aber der Startspieler zieht nicht nur in seinem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

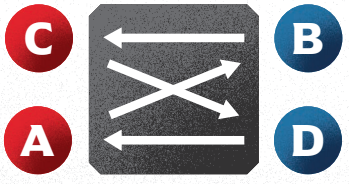
2v2 Teams

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!)

Zusätzliche Regeln

Keywords verändern, was deine Karte machen kann. Hier sind einige häufig auftretende Keywords:

- **ACCELERATE**: Für bestimmte Kosten betritt die Unit das Spielfeld ready.
- **LEGION**: Löse einen Effekt aus, wenn du in diesem Zug bereits eine andere Karte aus dem Main Deck ausgespielt hast.
- **ASSAULT**: Diese Unit verfügt beim Angriff über zusätzliche Might.
- **SHIELD**: Diese Unit verfügt beim Verteidigen über zusätzliche Might.
- **TANK**: Diese Unit erleidet im Kampf zuerst Schaden.
- **DEATHKNELL**: Wenn diese Unit stirbt, löst du diesen Effekt aus.
- **DEFLECT**: Gegner müssen zusätzliche Power bezahlen, um diese Karte anzuvisieren.
- **GANKING**: Diese Unit kann sich direkt von einem Battlefield zu einem anderen bewegen.
- **TEMPORARY**: Töte diese Karte zu Beginn deines Zuges.
- **VISION**: Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du dir die oberste Karte deines Main Decks ansehen. Du darfst die angesehene Karte recyceln.
- **HIDDEN**: In deinem Zug kannst du eine Karte mit der Fähigkeit **HIDDEN** aus deiner Hand mit der Vorderseite nach unten an einem Battlefield verbergen, das du kontrollierst, indem du (eine Power eines beliebigen Typs) ausgibst. Du kannst an jedem Battlefield nur eine Karte verbergen. Sie bleibt dort, solange du dieses Battlefield kontrollierst, und kann für 0 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 asusspielen, 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 Unit **buffen** heißt, sie stärken und ihr eine Markierung zu geben, durch die sie +1X enthält. 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.

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
- Siege 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 Arsaelsson
- 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 Travitz
- Andrei van Roon
- Geoff Virtue
- Peter Whalen
- Matthew Wittrock

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 | RIOT GAMES | UVS GAMES

www.riotgames.com

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

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.

Gedruckt in China.