

RIFTBOUND

LEAGUE of LEGENDS™

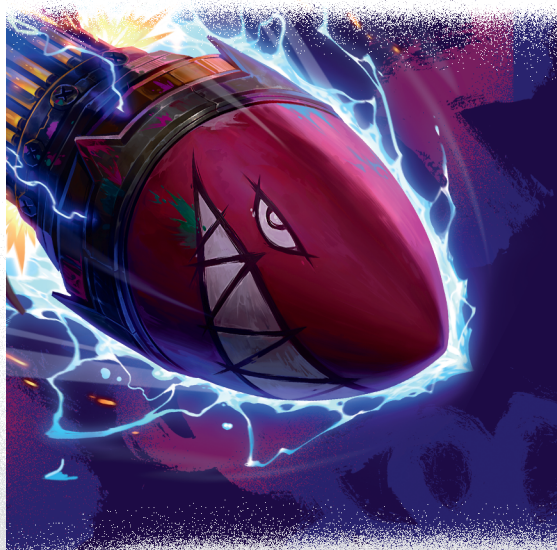
TRADING CARD GAME



Scopo del gioco

Riftbound è un gioco di carte collezionabili per 2-4 giocatori in cui potrai unire le forze con i tuoi campioni preferiti di *League of Legends*, schierando il tuo esercito e conquistando le carte Battlefield, i campi di battaglia di Runeterra, per vincere.

Ogni Battlefield conquistato con Conquer dalle tue carte Unit ti conferisce 1 punto, più 1 punto aggiuntivo per ogni turno in cui lo controlli tramite l'azione Hold. **Il primo giocatore ad arrivare a 8 punti vince la partita!**



Componenti del mazzo

Per giocare a *Riftbound* hai bisogno di un mazzo. I mazzi precostruiti sono un ottimo punto di partenza!

Il tuo mazzo è composto da diversi componenti:

1 Champion Legend: questa carta speciale determina il campione con cui ti allei e quali Domain puoi giocare nel tuo mazzo. Inizia dalla Legend Zone.

Battlefield: queste carte orizzontali rappresentano i luoghi di Runeterra in cui affronterai i tuoi avversari. Questo mazzo include 3 Battlefield.

12 carte del Rune Deck: queste sono le carte Rune che userai per pagare i costi durante la partita. Ti servono esattamente 12 Rune, in qualsiasi combinazione con i Domain della tua Champion Legend. Questo mazzo usa una combinazione pari di 6 e 6, che è sempre un buon modo per cominciare.

40 carte del Main Deck: queste sono le carte Unit e Spell che giocherai durante la partita. Una di queste è il tuo Chosen Champion, che va posto nella Champion Zone accanto alla tua Legend. Mescola le rimanenti 39 carte del tuo mazzo per creare il tuo Main Deck di partenza.

Chosen Champion

Il tuo **Chosen Champion** è una Champion Unit corrispondente alla tua Champion Legend. Inizia nel tuo Main Deck, ma prima della partita viene posizionato nella Champion Zone. Puoi scegliere qualsiasi Champion Unit il cui Tag corrisponda alla tua Champion Legend. Il tuo Main Deck può contenere al massimo 3 copie di ciascuna carta, incluso il tuo Chosen Champion.

Puoi anche inserire fino a 3 copie di una carta Signature corrispondente alla tua Champion Legend, generalmente una carta Spell. Non puoi inserire nel mazzo carte Signature che non corrispondano alla tua Champion Legend.



La tua Champion Legend, il tuo Chosen Champion e le carte Signature in genere sfruttano una specifica strategia, come giocare un gran numero di Unit o scartare molte carte: le altre carte del tuo Main Deck, e a volte anche i tuoi Battlefield, possono aiutarti a perseguire quella strategia.

Termini base del gioco

Card: si riferisce a una carta del tuo Main Deck. Non riguarda carte Legend, Rune, Battlefield o Token.

Ready: le carte o le Rune poste in verticale sono pronte per essere usate!

Exhaust: le carte, le Rune e anche le Legend possono subire Exhaust (essere girate orizzontalmente) per spostarsi o usare le Ability. Non possono subire nuovamente Exhaust a meno di non essere di nuovo Ready.

Recycle: prendere una carta dalla sua attuale posizione e metterla in fondo al relativo mazzo.

Channel: prendere una o più carte dalla cima del Rune Deck e posizionarle sulla Board. All'inizio di ogni tuo turno si effettua il Channel di due carte Rune, ma alcune Spell o Ability potrebbero permetterti di canalizzarne altre o di farlo in altri momenti.

Token: i Token sono Unit che vengono create durante il gioco invece di essere presenti nel tuo mazzo. Puoi usare dei segnaposto per indicarli, ma non preoccuparti se li finisci: qualsiasi cosa che possa essere chiaramente riconoscibile negli stati Ready ed Exhaust può essere un Token!

Preparazione di una partita

Tutti i giocatori posizionano i propri Battlefield nella **Battlefield Zone**, che si trova in mezzo ai tappetini, poi preparano la propria Board come mostrato.

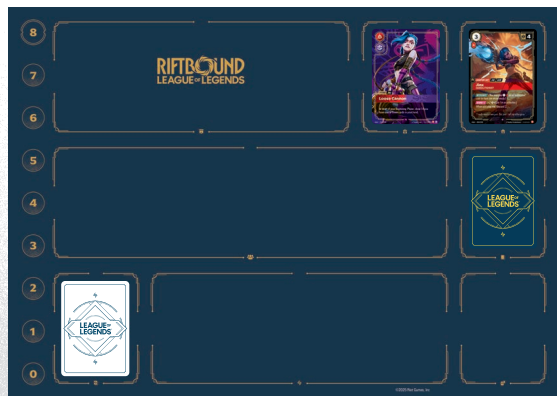
Posiziona la tua Champion Legend e Chosen Champion a faccia in su.

Mescola le rimanenti 39 carte del tuo **Main Deck** e mettile da un'altra parte.

Mescola il tuo **Rune Deck** e posizionalo lontano dal tuo Main Deck.

Lascia spazio per:

- La tua **Base**, dove terrai le carte Unit che non si trovano sui Battlefield
- Le tue **Rune**, che otterrai tramite l'azione Channel dal Rune Deck
- La pila **Trash**, dove finiranno le carte Discarded o Killed.



Iniziare la partita

Ogni giocatore ha già selezionato 1 Battlefield (vedi *Preparazione di una partita*). Ora, determinate il primo giocatore mescolando questi Battlefield ed estraendone uno a caso: il giocatore a cui appartiene il Battlefield estratto è il primo giocatore. Dopodiché, riposizionate i Battlefield nella **Battlefield Zone** (in qualsiasi ordine).

In una partita a 4 giocatori, rimuovete la carta Battlefield del primo giocatore (ovvero quello estratto a sorte), in modo che restino solo 3 carte Battlefield.

Ciascun giocatore effettua l'azione Draw pescando 4 carte dal proprio Main Deck.

Prima di iniziare la partita, puoi effettuare un solo **"Mulligan"**: scegli fino a due carte per effettuare l'azione Ricycle (mettile a faccia in giù in fondo al mazzo), poi pescane altrettante.

L'ultimo giocatore gioca una carta Rune in più al suo primo turno.

Inoltre, in una partita a 4 giocatori, il primo giocatore non pesca una carta al suo primo turno.

I turni dei giocatori si susseguono in senso orario attorno al tavolo.

Alcune di queste regole potrebbero essere modificate in modalità di gioco diverse. (Vedi *Modalità di gioco*.)

Giocare carte

Giocare una carta richiede risorse Rune. Il costo di ciascuna carta è indicato in alto a sinistra.

I **costi** hanno due componenti, anche se non tutte le carte li richiedono entrambi.

- Il **costo in Energy** è indicato con un numero, che rappresenta la quantità di Rune da rendere Exhaust (ruotare orizzontalmente) per pagarlo. Alcune carte costano 0 Energy.
- Il **costo in Power** è indicato con dei simboli, che rappresentano la quantità e il tipo di carte Rune che devono subire Recycle (mettere in fondo al mazzo) per pagarlo. Per ogni simbolo presente devi riciclare una runa del Domain corrispondente. Per pagare questo costo puoi riciclare anche carte Rune che hanno già la condizione Exhausted, incluse quelle sfinite per pagare il costo in Energy della stessa carta. Alcune carte non hanno un costo in Power.



Tipi di carte del Main Deck



Le **Unit** che giochi durante il tuo turno vengono posizionate con la condizione Exhausted nella tua base o in un Battlefield che controlli. Le carte Champion sono considerate Unit. Una carta Unit che subisce danni pari o superiori al suo valore di Might viene distrutta, ottenendo lo stato Killed, e messa nella pila Trash.



Le carte **Spell** eseguono ciò che è scritto sulla loro carta, dopodiché vanno nella pila Trash. Non vengono mai posizionate sulla Board, anche quando hanno effetto su cose che si trovano su di essa.



Le carte **Gear** vengono giocate già Ready nella tua base durante il tuo turno. Non si spostano e non attaccano, ma possiedono Ability che possono influire sulla partita.

Tempi di Spell e Ability

Di regola, puoi giocare carte e attivare Ability solo durante il tuo turno, quando non ci sono Combat in corso né altre carte che vengono giocate. Alcune carte possiedono **parole chiave** che permettono a loro o ad altre Ability di essere giocate in altri momenti: queste parole chiave appaiono soprattutto sulle Spell, ma possono essere anche presenti sulle Unit, sui Gear o nelle loro Ability.

ACTION

Le ACTION possono essere giocate durante il tuo turno, ma anche durante uno Showdown, inclusi i Combat.

REACTION

Le REACTION possono essere giocate durante il tuo turno e durante gli Showdown, ma anche prima che un'altra Spell o una Ability venga risolta: in questo caso, quindi, si applica prima l'effetto della Reaction!

ADD

Non è possibile giocare Reaction contro le Ability con la parola chiave **ADD**: queste Ability, che aggiungono Energy o Power (come le Ability innate delle carte Rune), avvengono immediatamente.

Fasi di un turno

Inizia il tuo turno con la sequenza **A-B-C-D**:

Awaken: rendi Ready le tue carte Exhausted.

Begin: risolvi le tue Ability con “Start of turn”, poi guadagni 1 punto per ogni Battlefield che controlli (“Holding”).

Channel: effettua il Channel delle prime due carte Rune del tuo Rune Deck.

Draw: pesca 1 carta dal tuo Main Deck.

Poi, in qualsiasi ordine:

- Gioca carte dalla tua mano
- Gioca il tuo Chosen Champion (se si trova nella tua Champion Zone)
- Attiva le Ability delle tue carte
- Attiva le Ability della tua Legend
- Dando loro lo stato Exhausted, sposta una o più Unit da o verso un Battlefield

Se ti sposti in un Battlefield dove sono presenti nemici, inizia un Combat!

Quando hai finito, il tuo turno termina.

Attiva le tue Ability con “End of Turn”.

Tutte le Unit tornano al massimo della salute.

Passa la mano al prossimo giocatore!

Fasi del Combat

Quando sposti una tua Unit su un Battlefield occupato da un nemico, inizia un Combat!

1. Inizio del Combat: risolvi qualsiasi Ability che riporti la dicitura “When I defend”, poi tutte quelle con la dicitura “When I attack”.

2. Showdown: i giocatori coinvolti nel Combat possono giocare carte Action o carte Hidden che si trovino in quel Battlefield. In una partita a 3 o più giocatori, solo due giocatori possono avere Unit in un Combat, ma ciascuno di loro può invitare altri giocatori a giocare Action o Reaction!

3. Combattete!: somma i valori di Might (♣) di tutte le tue Unit presenti e distribuisce altrettanti danni tra le Unit nemiche: ricorda che devi distruggere una Unit prima di poter passare alla successiva.

4. Infliggere danni: tutti i danni vengono inflitti contemporaneamente, e ogni Unit che subisce danni pari o superiori al proprio valore di Might viene distrutta e riceve lo stato Killed. Infine, tutte le Unit superstiti in tutte le posizioni si curano di tutti i danni a loro assegnati.

5. Conquer o Recall: se sul Battlefield restano solo Attacker, allora il giocatore attaccante effettua l'azione Conquer, conquistando il Battlefield e guadagnando 1 punto. In caso contrario, la conquista non avviene e qualsiasi Attacker superstite torna alla propria base.

Il primo giocatore a ottenere 8 punti vince la partita! Il punto finale va guadagnato con l'azione Hold all'inizio del tuo turno, oppure conquistando tutti i Battlefield in un unico turno.

Parole chiave

Le **parole chiave** aggiungono capacità alle tue carte. Ecco alcune delle più comuni:

ACCELERATE : pagando un costo, questa Unit entra sulla plancia già Ready.

HIDDEN : gioca questa carta a faccia in giù in un Battlefield che controlli durante il tuo turno, poi rivelala durante un turno successivo gratuitamente. Ogni Battlefield può contenere al massimo 1 carta Hidden.

LEGION : se hai già giocato un'altra carta del Main Deck durante questo turno, attivi un effetto.

ASSAULT : questa Unit guadagna Might aggiuntiva quando attacca.

SHIELD : questa Unit guadagna Might aggiuntiva quando difende.

TANK : questa Unit riceve per prima i danni da Combat.

DEATHKNELL : quando questa Unit muore, attiva questo effetto.

DEFLECT : gli avversari devono pagare Power aggiuntivo per bersagliare questa carta.

GANKING : questa Unit può spostarsi direttamente da un Battlefield a un altro.

TEMPORARY : all'inizio del turno, distruggi questa carta.

VISION : quando giochi questa carta, guarda la prima carta del tuo Main Deck. Puoi scegliere di effettuare su di essa l'azione Recycle.

Regole aggiuntive


Dimensione del mazzo

Quando ottieni nuove carte, puoi sostituire quelle già presenti nel Main Deck oppure semplicemente aggiungerle, aumentando la dimensione minima del mazzo. In genere è meglio non giocare con mazzi troppo grandi, e alcuni tornei ed eventi richiederanno necessariamente un Main Deck di 40 carte.


Stun

Quando un effetto infligge Stun a una Unit, questa non infligge danni in Combat per il turno in corso. Altri effetti potrebbero richiedere che delle carte Unit siano affette da Stun. Lo Stun svanisce alla fine del turno, a prescindere da quanti effetti Stun una Unit abbia subito.

Buff

Assegnare un Buff a una carta Unit significa potenziarla con un segnalino che fornisce +1 . Di regola, ogni Unit può avere al massimo 1 Buff, e ulteriori Buff vengono ignorati. Alcune carte ti permettono di “spendere” un Buff per attivare un effetto. Puoi spendere Buff da qualsiasi tua carta Unit.

Mighty

Alcune carte ti premiano se hai Unit Mighty. Una carta Unit viene considerata Mighty se il suo valore di Might () è pari o superiore a 5.

Modalità di gioco

Riftbound offre diverse modalità di gioco per 2, 3 o 4 giocatori. Ricorda che anche nelle partite con più di 2 giocatori, solo 2 giocatori possono avere Unit su uno stesso Battlefield. Il giocatore che gioca per ultimo gioca sempre una carta Rune in più al suo primo turno.

Modalità per 2 giocatori

- **Duel:** una partita tra 2 giocatori a chi raggiunge prima un Victory Score di 8 punti. È la modalità base descritta in questo regolamento.
- **Match:** due giocatori si sfidano in uno scontro al meglio delle tre partite. Le regole sono le stesse di Duel, ma durante la preparazione ciascun giocatore sceglie 1 dei propri 3 Battlefield invece di estrarlo casualmente. Nelle partite seguenti, ciascun giocatore sceglie 1 dei Battlefield non ancora scelti.

Modalità per più di 2 giocatori

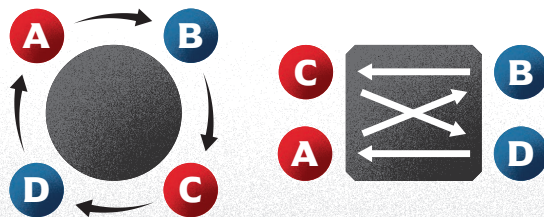
- **Skirmish:** una partita fra 3 giocatori, tutti contro tutti. Sul campo sono presenti 3 Battlefield invece di 2, e il giocatore che gioca per primo non pesca una carta durante il suo primo turno, saltando la fase Draw.
- **War:** una partita fra 4 giocatori, tutti contro tutti. Simile a Skirmish, ma il primo giocatore, oltre a non pescare una carta durante la fase Draw del suo primo turno, deve rimuovere il suo Battlefield iniziale.

2v2 Teams

Una modalità di gioco a squadre 2 contro 2, in cui a vincere è la squadra che totalizza un punteggio combinato di 11. Come in War, il primo giocatore salta la sua prima fase Draw e scarta il suo Battlefield iniziale.

Gli alleati non condividono carte, risorse o controllo, ma le loro Unit e le altre carte sono considerate Friendly tra loro. (Per esempio, se una carta dice “Ready a friendly unit”, puoi dare lo stato Ready a una tua Unit o a una del tuo alleato.)

I turni di gioco si alternano tra i membri delle due squadre: puoi sederti di fronte al tuo alleato e giocare normalmente in senso orario, oppure sederti al suo fianco ma alternare i turni con gli avversari.



Per esempio, se i giocatori A e C sono alleati tra loro e i giocatori B e D sono a loro volta alleati tra loro, potete sedervi come mostrato qui sopra. (Alternarsi al tavolo può risultare più macchinoso, ma è sempre bello sedersi accanto al proprio alleato!)

Prossimi passi

"Ho davvero bisogno di nuove armi. Ma non ditelo alle altre armi."

Vuoi che le tue esplosioni siano ancora più esplosive? Queste potenti carte che puoi trovare nei booster pack di *Riftbound: Origins* ti aiuteranno ad accumulare scarti mentre racimoli punti per arrivare alla vittoria!

