

RIFTBOUND

LEAGUE of LEGENDS™

TRADING CARD GAME

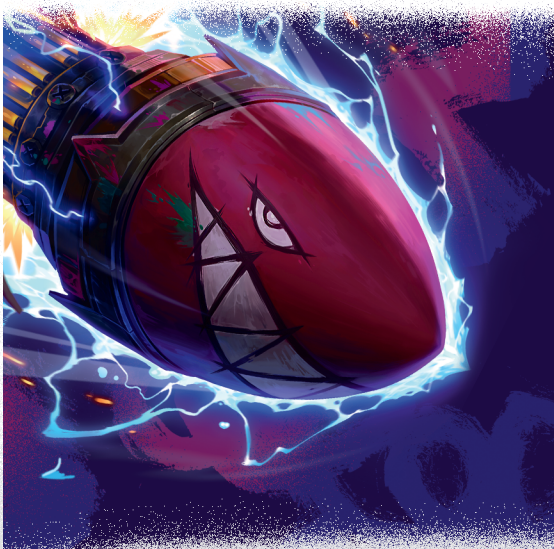


Ziel des Spiels

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 in Runeterra, um die deine Gegner und du kämpfen werdet. Dieses Deck enthält 3 Battlefield-Karten.

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. Dieses Deck teilt 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 ausspielt. 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.

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, der dieselbe Kennzeichnung wie deine Champion Legend hat. In deinem Main Deck kannst du bis zu 3 Kopien jeder Karte haben, darunter auch dein Chosen Champion.

Außerdem kannst du bis zu 3 Kopien einer Signature Card aufnehmen, die deiner Champion Legend entspricht –

normalerweise ein Signature Spell. Signature Cards müssen ihrer Legend entsprechen.


Deine Champion Legend, dein Chosen Champion und Signature Cards 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.



Wichtige Spielbegriffe

Card: Das ist eine Karte in deinem Main Deck! Dazu zählen nicht Legends, Runes, Battlefields und Tokens.

Ready: Diese Karte oder Rune liegt senkrecht und ist bereit, verwendet zu werden!

Exhaust: Karten, Runes und Legends werden exhaustet oder waagrecht gedreht, um sie zu bewegen oder  Abilities zu verwenden. Sie können erst wieder exhaustet werden, nachdem sie ready gemacht wurden.

Recycle: Lege eine Karte oder Rune unter ihr jeweiliges Deck.

Channel: Nimm die oberste(n) Rune(s) von deinem Rune Deck und lege sie auf das Spielfeld. Du channelst zu Beginn jedes Zuges 2 Runes, und Spells und Abilities können dir erlauben, zu anderen Zeitpunkten zu channeln.

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 Tokens sein!

Spielvorbereitung

Alle Spieler legen ihre Battlefields in die **Battlefield Zone**, die sich zwischen den Spielmatten befindet. Danach baut jeder Spieler sein Spielfeld wie gezeigt auf.

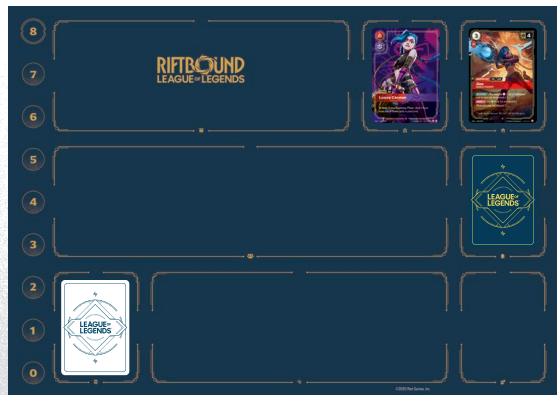
Lege deine Champion Legend und deinen Chosen Champion mit der Vorderseite nach oben auf das Spielfeld.

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 Schlachtfeld des Startspielers entfernt, sodass nur 3 Schlachtfelder 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 spielt in seinem ersten Zug eine zusätzliche Rune.

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*.)

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 haben 0 Energy-Kosten.
- **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 Runes, die exhausted sind, recyceln, um diese Kosten zu bezahlen, darunter auch die Runes, die exhausted wurden, um die Energy-Kosten zu bezahlen. Manche Karten haben keine Power-Kosten.

Energy (Exhaust)

Power (Recycle)

Might (Kampfkraft)

Kartentyp und Kennzeichnungen

Name der Karte

Abilities von Karten



Arten von Karten im Main Deck



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



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.

Timing von Spells und Abilities

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

ACTION

Actions können ganz normal in deinem Zug ausgespielt werden, aber auch während Showdowns, darunter auch im Kampf.

REACTION

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

HINZUFÜGEN

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

Phasen eines Zuges

Beginne deinen Zug mit **A-B-C-D**:

Awaken: Mach deine exhausteten Karten ready.

Begin: Führe deine „Start of Turn“-Abilities aus. Erziele einen Punkt („Hold“) für jedes Battlefield, das du kontrollierst.

Channel: Lege die obersten zwei Runes aus deinem Rune Deck auf das Spielfeld.

Draw: Ziehe 1 Karte aus deinem Main Deck.

Dann in beliebiger Reihenfolge:

- Spiele Karten auf deiner Hand aus
- Spiele deinen Chosen Champion aus (wenn er sich in deiner Champion Zone befindet)
- Aktiviere Abilities deiner Karten
- Aktiviere Abilities deiner Legend
- Bewege eine oder mehrere Unit(s) zu einem Battlefield oder von einem weg und exhauste sie.

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

Wenn du fertig bist, endet dein Zug.

Aktiviere deine „End of Turn“-Abilities.

Alle Units heilen sich vollständig.

Danach ist der nächste Spieler am Zug!

Schritte in Kämpfen

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

1. Kampf-Trigger: Führe alle „When I defend“-Abilities aus, dann alle „When I attack“-Abilities.

2. Ein Showdown: Beteiligte Spieler können Actions oder dort verborgene Karten ausspielen. In einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern können nur zwei Spieler in einen Kampf verwickelt sein, aber beide können andere Spieler bitten, auch Actions und Reactions auszuspielen!

3. Kämpft!: Addiere die Might (Ψ) deiner anwesenden Units und verteile Schaden in dieser Höhe auf die gegnerischen Units dort. Du musst einer Unit tödlichen Schaden zuweisen, bevor du einer anderen Schaden zuweisen kannst.

4. Verursache Schaden: 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.

5. Conquer oder Recall: Wenn nach dem Kampf nur noch Angreifer verbleiben, conquest der Angreifer das Battlefield und erzielt 1 Punkt. Andernfalls werden alle überlebenden Angreifer zurück zu ihrer Base geschickt.

Wer zuerst 8 Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel! Allerdings musst du deinen letzten Punkt entweder durch das Halten eines Battlefields erzielen oder in einem Zug Punkte mit allen Battlefields erzielen (sie halten oder erobern).

Keywords

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

ACCELERATE: Für bestimmte Kosten betritt die Einheit das Spielfeld ready.

HIDDEN: Spiele diese Karte mit der Vorderseite nach unten an einem Battlefield aus, das du in deinem Zug kontrollierst, und enthülle sie in einem späteren Zug und spiele sie kostenlos aus. Auf jedem Battlefield kannst du höchstens 1 Karte verbergen.

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 Einheit 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.

Zusätzliche Regeln

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.

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. Stuns enden am Ende des Zuges, egal, wie oft eine Unit gestunned wurde.

Buff

Eine Unit zu buffen heißt, sie zu 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. Du kannst Buffs für eine beliebige Einheit von dir ausgeben.

Mighty

Einige Karten belohnen dich, wenn du Units mit Mighty hast. Eine Unit ist Mighty, wenn sie mindestens 5 Might (👑) hat.

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, in dem sie für den Sieg 8 Punkte erzielen müssen. 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

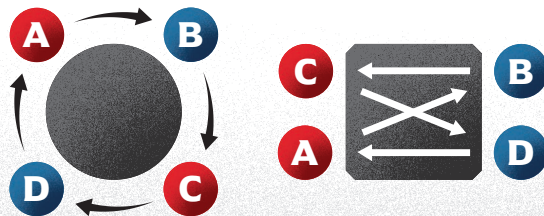
- **Skirmish:** Ein Jeder-gegen-jeden für drei Spieler. Statt 2 Battlefields gibt es 3, und der Startspieler zieht in seinem ersten Zug keine Karte.
- **War:** Ein Jeder-gegen-jeden für vier Spieler. Es funktioniert ähnlich wie die Version für 3 Spieler, aber der Startspieler zieht nicht nur in seinem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

Nächste Schritte

„Ich brauche echt eine neue Waffe. Erzähl's nicht meinen anderen Waffen.“

Größere Explosionen gefällig? Diese mächtigen Karten, die du in Booster Packs von *Riftbound Foundations* findest, verschaffen dir ständig neues Material zum Discarden, während du fleißig Siegpunkte sammelst!



