

RIFTBOUND

LEAGUE of LEGENDS™

TRADING CARD GAME

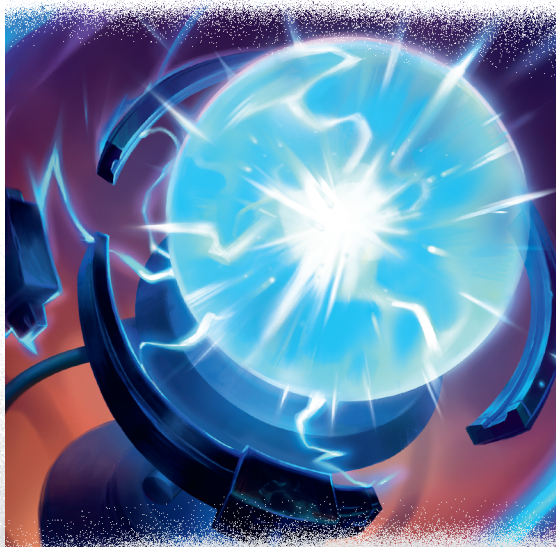


Objetivo del juego

Riftbound es un juego de cartas coleccionables de 2 a 4 jugadores en el que unes fuerzas con tus champions de *League of Legends* favoritos. Despliega un ejército y conquista battlefields de Runaterra para ganar.

Cada battlefield que conquistes te otorgará 1 punto, y por cada turno que lo mantengas en hold obtendrás 1 punto más.

¡Gana el primero en conseguir 8 puntos!



Partes de un mazo

Para jugar a *Riftbound*, necesitarás un mazo. ¡Los mazos prediseñados son un buen comienzo!

Tu mazo está formado por varias partes:

1 Champion Legend: Esta card especial define con qué champion formas equipo y qué Domains puedes incluir en tu mazo. Comienza en tu Legend Zone.

Battlefields: Estas cards, que se colocan en horizontal, representan ubicaciones en Runaterra por las que tus oponentes y tú lucharéis. Estos mazos incluyen 3 cards de battlefield cada uno.

12 Cards del Rune Deck: Estas son las runes que usarás para pagar costes durante la partida. Necesitarás exactamente 12 runes, con cualquier combinación de Domains de tu champion legend. Estos mazos están divididos en dos partes iguales, 6 y 6, por lo que son una buena forma de comenzar.

40 Cards del Main Deck: Estas son las units y los spells que pondrás en play durante la partida. Una de ellas es tu Chosen Champion, que irá a tu Champion Zone junto a tu legend. Baraja las otras 39 cards, que se convertirán en tu Main Deck inicial.

Chosen Champion

Tu **Chosen Champion** es una champion unit que coincide con tu Champion Legend. Comienza en tu Main Deck, pero se coloca en la Champion Zone antes de la partida. Puedes escoger a cualquier Champion Unit cuya tag coincida con la de tu Champion Legend. Tu Main Deck puede incluir hasta 3 copias de la misma card, incluido tu Chosen Champion.

También puedes incluir hasta 3 copias de una signature card que coincida con tu Champion Legend, normalmente un signature spell. Las signature cards solo pueden incluirse con su legend correspondiente.



Tu Champion Legend, Chosen Champion y signature cards suelen invitar a seguir una estrategia concreta, como poner en play un gran número de units o realizar Discards. Las demás cards de tu Main Deck, e incluso tus battlefields, pueden contribuir a dicha estrategia.

Términos clave del juego

Card: ¡Una carta que se encuentra en tu Main Deck! No incluye legends, runes, battlefields ni tokens.

Ready: ¡Esta card o rune se coloca en vertical y está lista para utilizarse!

Exhaust: Las cards, runes y legends pasan a exhaust (girándolas a una posición horizontal) para moverlas o usar abilities. No pueden volver a entrar en exhaust hasta que estén en ready otra vez.

Recycle: Poner una card o rune en la parte inferior del mazo correspondiente.

Channel: Desplazar la rune (o runes) de la parte superior de tu Rune Deck al board. Realizas un Channel de 2 runes al comienzo de cada turno; algunos spells y abilities pueden pedirte que lo hagas en otros momentos.

Token: Unit que se crea jugando, en lugar de comenzar en tu mazo. Puedes usar tokens impresos para representarlos, pero no te preocupes si se te acaban: ¡te servirá cualquier cosa que puedas posicionar claramente en ready y en exhaust!

Preparar la partida

Todos los jugadores colocan sus battlefields en la **Battlefield Zone**, que se encuentra entre los tapetes. Después, cada jugador prepara su board tal como se muestra.

Coloca tu Champion Legend y tu Chosen Champion bocarriba.

Baraja las 39 cards restantes de tu **Main Deck** y colócalas a un lado.

Baraja tu **Rune Deck** y mantenlo separado del Main Deck.

Deja espacio para:

- Tu **Base**, donde mantendrás a tus units que no estén en battlefields.
- Tus **Runes**, que procederán de tu Rune Deck.
- Tu **Trash**, donde irán aquellas cards que descartes o sufran un Kill.



Comenzar la partida

Cuando cada jugador haya seleccionado 1 battlefield (véase *“Preparar la partida”*), deberéis decidir quién empieza barajando todos los battlefields y eligiendo uno al azar. El owner del battlefield escogido será el primero en jugar. Tras esto, devolved los battlefields a la **Battlefield Zone** (sin importar su posición).

En el caso de haber 4 jugadores, retirad el battlefield del jugador que empieza la partida para que solo queden 3.

Cada jugador realiza un Draw de 4 cards de su Main Deck.

Antes de que comience la partida, tienes la oportunidad de realizar un **Mulligan**: escoge hasta 2 cards para hacer Recycle (colocándolas bocabajo en la parte inferior de tu mazo) y realiza un Draw de la misma cantidad.

El último jugador pone en play una rune adicional en su primer turno.

En el caso de haber 4 jugadores, el primero se saltará el paso de realizar un Draw de una card en su primer turno.

Los turnos avanzan en sentido de las agujas del reloj.

Algunas de estas reglas varían en función del modo de juego (véase *“Modos de juego”*).

Poner Cards en play

Para poner en play una card necesitarás runes. El coste de cada card se indica en la parte superior izquierda de la misma.

Los **costes** tienen dos componentes, aunque no todas las cards requieren ambos.

- El **Energy cost** se representa con un número. Indica la cantidad de runes que debes poner en exhaust (girar en posición horizontal) para cubrir su coste. Algunas cards cuestan 0 de Energy.
- El **Power cost** se representa con un símbolo. Indica el número y tipo de runes con las que debes hacer Recycle (colocar en la parte inferior de tu mazo) para cubrir su coste. Debes hacer Recycle de una rune del Domain indicado en cada símbolo. Puedes hacer Recycle de runes que estén en exhaust para pagar el coste, incluyendo las mismas runes que has usado para pagar el Energy cost. Algunas cards no tienen Power cost.

Energy (Exhaust)

Power (Recycle)

Tipo de cards y tags

Nombre de la card

Abilities de la card

Might (fuerza en combat)



Tipos de cards del Main Deck



Las **units** se ponen en play y en exhaust en tu turno, ya sea en tu base o en un battlefield que tengas bajo control. Los champions son units. Una unit que haya recibido un damage igual o superior a su Might sufrirá un Kill, por lo que muere y va a la pila de trash.



Los **spells** cumplen su función y luego van a la pila de trash. Nunca se posicionan en el board, ni siquiera cuando afectan a elementos que se encuentran en él.



Las cards de **Gear** se ponen en play en posición ready durante tu turno en tu base. No realizan Moves ni Attacks, pero poseen abilities que afectan a la partida.

Cuándo jugar spells y abilities

Normalmente, solo puedes poner cards en play y activar abilities en tu turno, cuando no está teniendo lugar ningún combate y no se está poniendo en play nada más. No obstante, algunas cards tienen **keywords** que permiten ponerlas en play a ellas o a sus abilities en momentos especiales. Estas keywords suelen aparecer en spells, pero también pueden estar presentes en units, gear y abilities.

ACTION

Las actions pueden ponerse en play en tu turno con normalidad, pero también durante showdowns y durante combat.

REACTION

Las reactions pueden ponerse en play en tu turno o durante showdowns, pero también antes de que se resuelva otro spell o ability (¡para que la reaction se active primero!).

ADD

No se pueden usar reactions contra abilities que otorgan **ADD** de Energy o Power, como las abilities innatas de las runes. Estas se resuelven de forma inmediata.

Fases de un turno

Comienza tu turno siguiendo estas **cuatro fases**:

Awaken: Pon en ready las cards que tengas en exhaust.

Begin: Activa cualquier ability de “start of turn”. Súmate un punto por cada battlefield que tengas bajo control (en “Hold”).

Channel: Pon 2 runes de la parte superior de tu Rune Deck en el board.

Draw: realiza un Draw de 1 card de tu Main Deck.

Después, en cualquier orden:

- Pon cards de tu mano en play.
- Pon tu Chosen Champion en play (si está en tu Champion Zone).
- Activa las abilities de tus cards.
- Activa las abilities de tu Legend.
- Realiza un Move de una unit o más a un battlefield, colocándolas en exhaust.

¡Si realizas un Move a un battlefield con enemigos, se inicia un combat!

Una vez hayas terminado, acabará tu turno.

Activas tus abilities de “end of turn”.

Todas las units restauran su vida por completo.

¡A continuación es el turno del siguiente jugador!

Pasos del combat

Quando realices un Move de units a un battlefield ocupado por un enemigo, ¡comenzará un combat!

1. Inicio del combat: Activa las abilities de “When I defend”, y después las de “When I attack”.

2. Hora del Showdown: Los jugadores que participan pueden poner en play actions o cards que estén en hidden. En una partida de 3 o más jugadores, solo dos pueden participar en un combat, ¡pero cualquiera de ellos puede invitar a otros jugadores a que también pongan actions y reactions en play!

3. A luchar: Suma la Might (👊) de tus units presentes y distribuye esa cantidad en forma de damage entre las units enemigas, asignando un damage letal a una unit antes de pasar a la siguiente.

4. Inflige damage: Todo el damage se inflige a la vez, y cualquier unit que haya recibido un damage igual o superior a su Might sufrirá un Kill. Después, todas las units de todos los lugares recibirán un Heal que curará todo el damage que se les haya infligido.

5. Conquer o Recall: Si solo quedan atacantes, estos hacen Conquer y suman 1 punto al jugador correspondiente. De lo contrario, los atacantes que logren sobrevivir vuelven a base.

¡El primer jugador que consiga 8 puntos gana la partida! El punto definitivo debe provenir de un Hold al comienzo de tu turno o de haber sumado puntos en todos los battlefields en un solo turno.

Keywords

Las **keywords** dictan qué puede hacer tu card. Estas son algunas de las más comunes:

ACCELERATE : Al pagar el coste, esta unit pasa a ready en el board.

HIDDEN : Pon la card en play boca abajo en un battlefield que tengas bajo control durante tu turno, y muéstrala haciendo Reveal durante un turno posterior para ponerla en play de forma gratuita. Máximo de 1 card en hidden por battlefield.

LEGION : Activa un efecto si ya has puesto en play otra card de tu Main Deck en este turno.

ASSAULT : Esta unit cuenta con Might adicional al atacar.

SHIELD : Esta unit cuenta con Might adicional al defender.

TANK : Esta unit es la primera en recibir damage durante el combat.

DEATHKNELL : Este efecto se activa cuando la unit muere.

DEFLECT : Los oponentes pagan Power adicional para seleccionar a esta card como objetivo.

GANKING : Esta unit puede realizar un Move de un battlefield a otro directamente.

TEMPORARY : Al principio de tu turno, esta unit sufre un Kill.

VISION : Cuando pones esto en play, puedes ver la card de la parte superior de tu Main Deck. Puedes hacer Recycle con ella.

Reglas adicionales

Tamaño del mazo

Cuando tengas nuevas cards, puedes reemplazar algunas de tu Main Deck o simplemente añadirlas, superando el número mínimo de cards del mazo. Suele ser recomendable no tener demasiadas cards en tu mazo, y es posible que en torneos y eventos se te exija un Main Deck de exactamente 40 cards.

Stun

Cuando un efecto provoca un Stun a una unit, dicha unit no podrá infligir damage en combat ese turno. Este estado puede resultar relevante para otros efectos. El Stun termina al final del turno, sin importar cuántas veces haya sufrido Stun una unit.

Buff

Dar una Buff a una unit significa otorgarle una mejora, un marcador que le concede +1 (ψ). Por defecto, cada unit solo puede tener 1 Buff; las posteriores son ignoradas. Algunas cards te permiten “gastar” una Buff para obtener un efecto; puedes gastar una Buff para cualquiera de tus units.

Mighty

Algunas cards te recompensarán por tener units con Mighty. Una unit se considera Mighty si cuenta con 5 o más de Might (ψ).

Modos de juego

Riftbound posibilita distintas formas de jugar con 2, 3 o 4 jugadores. Recuerda que, incluso en partidas con más de 2 jugadores, solo 2 pueden tener units en un mismo battlefield. El jugador que empiece el último podrá poner en play una rune adicional en su primer turno.

Modos de dos jugadores

- **Duel:** Dos jugadores disputan una partida que gana el que alcance una Victory Score de 8 puntos. El modo por defecto descrito en estas reglas.
- **Match:** Dos jugadores juegan al mejor de tres partidas. Todas las reglas son las mismas que en Duel, con la excepción de que, durante la preparación, cada jugador escoge 1 de sus 3 battlefields para la primera partida en lugar de elegirse de forma aleatoria. En las siguientes partidas del Match, cada jugador escoge 1 de sus battlefields que aún no haya elegido.

Modos con más de dos jugadores

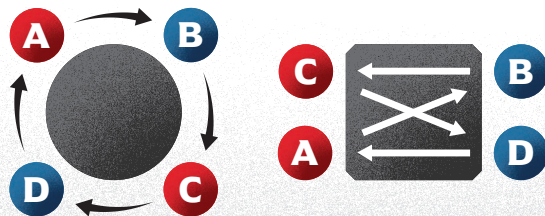
- **Skirmish:** Tres jugadores, todos contra todos. Hay 3 battlefields en lugar de 2, y el primer jugador se salta el paso de realizar un Draw de una card en su primer turno.
- **War:** Cuatro jugadores, todos contra todos. Similar a la versión de tres jugadores, pero aparte de no realizar un Draw de una card, el primer jugador también elimina su battlefield inicial.

Equipos de 2 contra 2

Un modo 2 contra 2 cuyo objetivo es llegar a 11 puntos en equipo. Al igual que en War, el primer jugador no realiza un Draw en su primer turno y realiza un Discard de su battlefield inicial.

Los aliados no comparten cards, recursos o el control de los battlefields, pero sus units y demás cards son amigables entre sí (por ejemplo, una card que dice “Ready a friendly unit” puede poner ready a tu propia unit o a la de un aliado).

Los turnos de tus oponentes se intercalan entre el tuyo y el de tu aliado. Puedes sentarte frente a tu aliado y dejar que los turnos avancen en sentido horario, como siempre, o sentarte junto a tu aliado y pasar los turnos frente a frente.



Por ejemplo, si los jugadores A y C son aliados, y B y D también lo son, podéis sentaros de las formas que se muestran arriba (pasar de turno al jugador que tienes delante puede ser un poco raro, ¡pero así puedes sentarte al lado de tu aliado!).

Siguientes pasos

“Uníos a la gloriosa evolución”.

¿Quieres ampliar los límites del progreso? Estas poderosas cards de los sobres de mejora de *Riftbound: Origins* reforzarán a tu ejército de reclutas y dejarán indefensos a tus enemigos.



