

MAZZO DI PROVA

**RIFTBOUND**  
**LEAGUE OF LEGENDS™**  
TRADING CARD GAME

COME GIOCARE

# Contenuti

<b>Scopo del gioco</b>	<b>3</b>
<b>Parti del mazzo</b>	<b>4</b>
<b>Chosen Champion</b>	<b>6</b>
<b>Preparazione di una partita</b>	<b>7</b>
<b>Iniziare la partita</b>	<b>8</b>
<b>Giocare carte</b>	<b>9</b>
<b>Tipi di carte del Main Deck</b>	<b>10</b>
<b>Fasi di un turno</b>	<b>11</b>
<b>Move, Conquer e Control</b>	<b>12</b>
<b>Combattete!</b>	<b>13</b>
<b>Modalità di gioco</b>	<b>14</b>
<b>Regole aggiuntive</b>	<b>15</b>

# 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!**



# Parti 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. Mettili da parte, per ora.

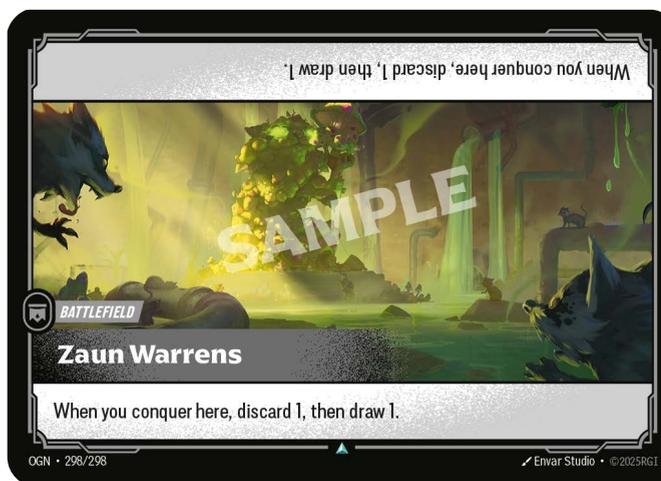
**12 carte del Rune Deck:** queste sono le carte Rune che userai per pagare i costi durante la partita. Ti servono esattamente 12 Rune, in qualsiasi combinazione con i Domain della tua Champion Legend. (Questi mazzi usano una combinazione pari di 6 e 6, che è sempre un buon modo per cominciare.)

**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.





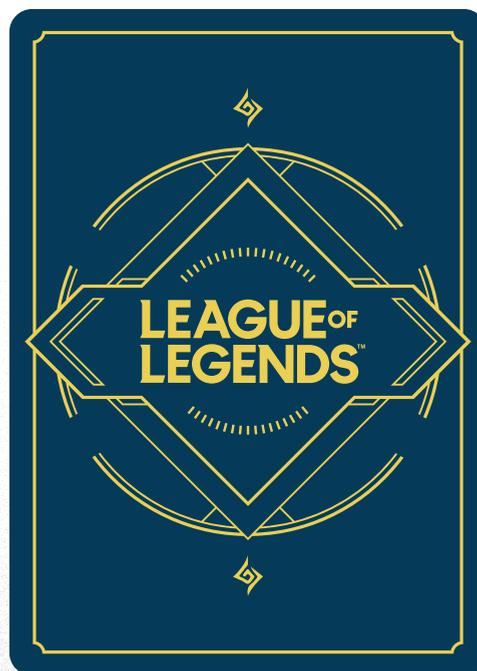
Champion Legend



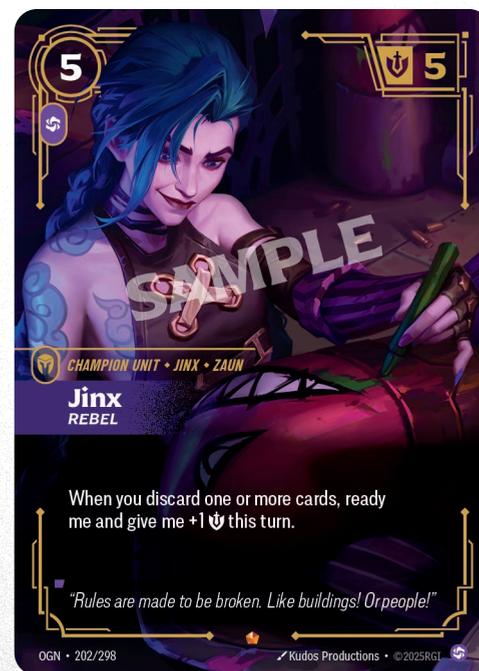
Battlefield



Rune Deck



Main Deck



Champion Unit

# 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 campione con il nome indicato sulla carta della tua Champion Legend. Per cui, se la tua Legend è **Loose Cannon**, puoi scegliere **“Jinx, Rebel”** o **“Jinx, Demolitionist”** come tuo Chosen Champion.

La tua Champion Legend e il tuo Chosen Champion 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.

Il tuo Main Deck può contenere al massimo 3 copie di ciascuna carta, incluso il tuo Chosen Champion. Puoi quindi avere altre 2 copie del tuo Chosen Champion nel mazzo e fino a 3 copie di ogni altra carta consentita dalla tua Legend, comprese quelle che rappresentano lo stesso personaggio.

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



*Chosen Champion*



*Champion Unit nel tuo Main Deck*

# Preparazione di una partita

Tutti i giocatori posizionano i propri Battlefield nella **Battlefield Zone**, poi preparano la propria Board come mostrato.

Posiziona la tua Champion Legend e il tuo Chosen Champion a faccia in su da una parte.

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 tue 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 estraetene 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 il Battlefield del primo giocatore (ovvero quello estratto), in modo che restino solo 3 Battlefield.

Ciascun giocatore pesca 4 carte dal proprio Main Deck.

Prima di iniziare la partita, puoi dichiarare uno e un solo **“Mulligan”**: scegli fino a due carte da mandare in Recycle (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. (Vedi *Fasi di un 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*.)

## Termini importanti

**Exhaust** (☹️): sfinire una carta ruotandola in posizione orizzontale, generalmente per pagare un costo. Le Unit così ruotate diventano Exhausted; durante la partita è possibile sfinire carte Unit, Rune e anche Legend.

**Ready**: rendere pronta una carta ruotandola in posizione verticale. È l'azione opposta a Exhaust. Tutte le tue carte tornano Ready all'inizio del tuo turno.

**Recycle**: riciclare una carta prendendola dalla sua attuale posizione e mettendola in fondo al relativo mazzo.

**Channel**: canalizzare una o più carte prendendole dalla cima del Rune Deck e posizionandole sulla Board. All'inizio di ogni tuo turno canalizzi due Rune, ma alcune carte potrebbero permetterti di canalizzarne altre.

**Move**: le carte Unit possono essere sfinite per spostarsi da e verso i Battlefield. Le Unit con **GANKING** possono spostarsi direttamente da un Battlefield a un altro. Le Unit possono anche spostarsi per effetti di Spell o Ability, anche hanno già la condizione di Exhausted o non potrebbero normalmente muoversi tra due posizioni.

**Card**: all'interno di questo regolamento, il termine carta si riferisce a una carta del tuo Main Deck. Non riguarda carte Legend, Rune, Battlefield o Token.

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

# 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 carte Rune che devono subire 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.

**Energy (Exhaust)**

**Might (forza di combattimento)**

**Power (Recycle)**

**Tipi di carte e Tag**

**Nome della carta**

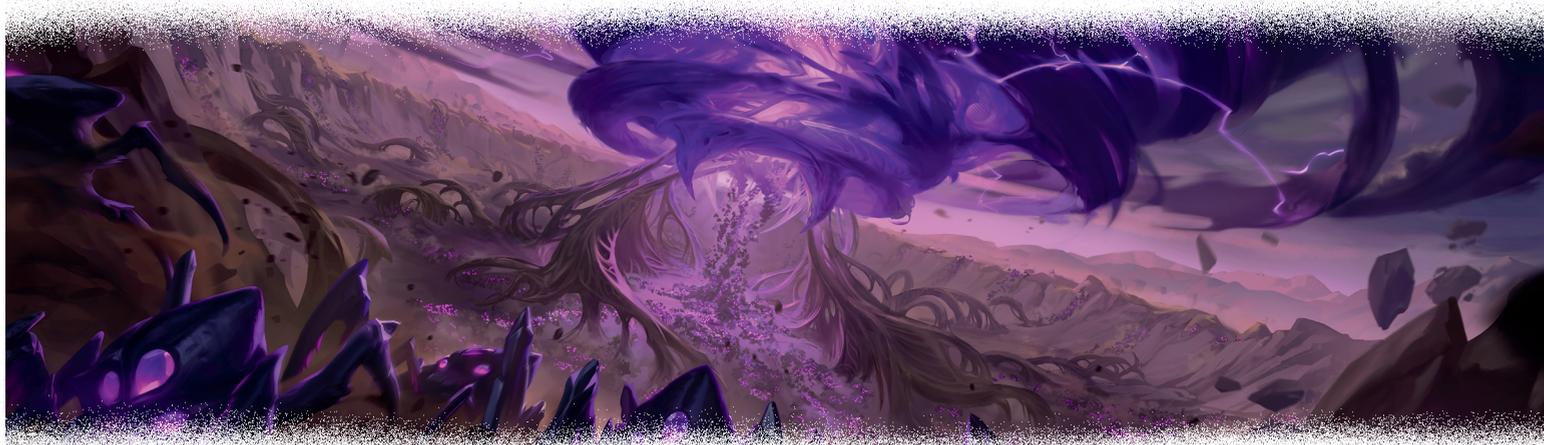
**Abilità della carta**



# Tipi di carte del Main Deck

Le carte **Unit** che giochi durante il tuo turno vengono posizionate con la condizione Exhausted, nella tua base o su un Battlefield che controlli (vedi *Move, Conquer, e Control*). Una carta Unit che subisce danni pari o superiori al suo valore di Might viene distrutta e messa nella pila Trash. I Champion sono considerati Unit.

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. Possono essere giocate, subire Discard, ricevere gli stati Exhausted, Ready, e persino Killed come le Unit, ma non possiedono Might, non subiscono danni e non lottano nei Combat.

## Tempi per giocare carte 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 carte Spell, ma possono essere anche presenti sulle carte Unit o nelle loro Ability.

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

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!

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

# Fasi di un turno

Il primo giocatore esegue queste fasi in ordine, poi passa il turno al giocatore successivo che fa lo stesso, e così via.

All'inizio del tuo turno:

**A - fase Awaken:** rendi Ready le tue carte Unit, Rune e Legend che presentano la condizione Exhausted (girale in verticale).

**B - fase Beginning:** risolvi le Ability che riportano la dicitura "Start of turn", poi guadagni 1 punto per ogni Battlefield che controlli; questo è detto Holding

**C - fase Channel:** esegui l'azione Channel per le prime due carte del tuo Rune Deck (posizionale Ready sulla tua Board)

**D - fase Draw:** pesca 1 carta dal tuo Main Deck (non c'è un limite massimo di carte che puoi tenere in mano)

Dopodiché, procedi alla fase azioni.

## Fase azioni

Puoi eseguire queste azioni in qualsiasi ordine e tutte le volte che ti è possibile:

**Giocare carte:** in genere si tratta del tuo Chosen Champion o delle carte nella tua mano, ma alcuni effetti potrebbero permetterti di giocare carte da altri luoghi.

**Usare le Ability delle carte:** queste includono le Ability delle carte Unit, quelle innate delle Rune di aggiungere Energy e Power, e qualsiasi Ability della tua Champion Legend.

**Applicare Exhaust a carte Unit per spostarle da o verso i Battlefield.**

(Spostarsi su un Battlefield in cui sono presenti nemici dà inizio a un Combat!)

Quando hai finito, il tuo turno termina. Qualsiasi eventuale Ability che riporti la dicitura "End of Turn" si attiva. Tutte le Unit recuperano la propria salute massima.

# Move, Conquer e Control

Per ottenere punti, devi conquistare con **Conquer** i Battlefield spostando le tue carte Unit su di essi. Quando conquisti un Battlefield, lo controlli fintanto che su di esso si trovano una o più tue Unit.

Se un Battlefield non è occupato, per effettuare l'azione Conquer ti basta spostare una tua Unit su di esso.

## Combat

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

Innanzitutto, risolvi qualsiasi Ability con la dicitura "When I defend", poi qualsiasi con la dicitura "When I attack" (ogni giocatore può usare Reaction).

## Showdown!

I giocatori coinvolti nel Combat possono giocare Action o Hidden.

Quando viene usata una Ability o Spell, ciascun giocatore può usare carte **REACTION** prima della sua risoluzione. In questo caso, le eventuali **REACTION** si risolvono prima della Ability o della Spell originale. Quando tutti i giocatori coinvolti passano, le Unit restanti combattono.

In una partita a 3 o più giocatori, solo due giocatori possono avere Unit in un Combat. Di regola, solo questi due giocatori possono giocare **ACTION** o **REACTION** durante il Combat, ma ciascuno di loro può invitare altri giocatori a giocare a loro volta **ACTION** o **REACTION**!



# Combattete!

Dopo che tutti i giocatori in Combat hanno finito di giocare carte e Ability, è il momento di combattere.

Ciascun giocatore somma il valore di Might (♣) delle proprie Unit presenti e infligge altrettanti danni alle Unit nemiche presenti, distribuendoli come preferisce. Bisogna infliggere danni letali a una Unit prima di infliggerne a un'altra, e i danni vanno assegnati prima a eventuali Unit con **TANK**.

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. I danni non riducono il valore di Might, quindi un'unità da 6 ♣ che subisce 5 danni infligge comunque 6 danni in combattimento!

Se dopo il Combat sul Battlefield restano solo Attacker, allora il giocatore attaccante effettua l'azione **Conquer** sul Battlefield e guadagna 1 punto. Se restano dei Defender, la conquista non avviene e qualsiasi Attacker superstite torna alla propria base.

## Vincere la partita

La partita termina quando un giocatore totalizza 8 punti o, in una partita a squadre, quando una squadra totalizza 11 punti. (Vedi *Modalità di gioco*.)

## Il punto vincente

Diversamente dagli altri punti, l'ultimo punto non può essere ottenuto solo tramite l'azione Conquer in un Battlefield: per vincere, devi necessariamente ottenere il punto finale dal controllo (cioè l'azione Hold) di un Battlefield, o guadagnare punti da tutti i Battlefield (tramite le azioni Conquer e Hold) in un solo turno. Se guadagni il punto finale senza rispettare questi criteri, invece di ottenere un punto peschi una carta.

# 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

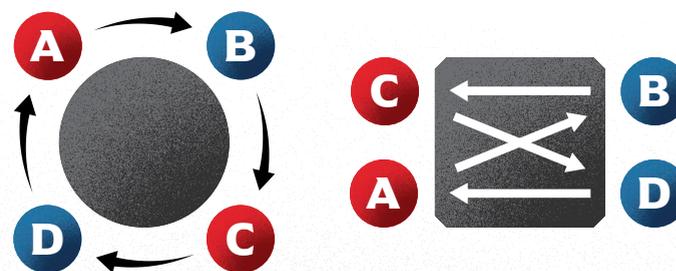
- **Skirmish:** una partita fra 3 giocatori, tutti contro tutti. Sul campo sono presenti 3 Battlefield invece di 2, e il giocatore che gioca per primo non pesca una carta durante il suo primo turno.
- **War:** una partita fra 4 giocatori, tutti contro tutti. Simile a Skirmish, ma il primo giocatore,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

# Regole aggiuntive

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

- **ACCELERATE**: pagando un costo, questa Unit entra sulla Board già Ready.
- **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.
- **HIDDEN**: Durante il tuo turno, puoi giocare una carta con la parola chiave **HIDDEN** dalla tua mano a faccia in giù su un Battlefield che controlli spendendo  (1 Power di qualsiasi tipo). Puoi avere al massimo una carta di questo tipo su ogni Battlefield. Questa carta permane fintanto che controlli il relativo Battlefield, e può essere rivelata e giocata come una **REACTION** a costo : se la giochi in **HIDDEN** questo modo, devi bersagliare una Unit su quel Battlefield (se è una Spell con Target) o posizionarla su quel Battlefield, se possibile (se è una Unit).
- **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 Unit siano affette da Stun.
- **Buff**: Assegnare un Buff a una 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.

## Riconoscimenti di Riftbound

### Produttore esecutivo

- Chengran Chai

### Game Director

- David Guskin

### Progettazione

- Zara Wynne Berry
- Nik Davidson
- Kelly Digges
- Jon Moormann
- Frank Skarren
- David Smith

### Design creativo

- Michelle Mauk (Lead)
- James Chapman
- Leah Chen
- Spencer Donald
- Greg Ghielmatti
- David A. Hays
- Steve McCrumb
- Erni Nguyen
- Seso
- Derick Tsai

### Produzione

- Kenny Mo (Lead)
- Erika Abrams
- Sloane DeLancer
- Nathan Hower
- Taylor Wornack
- Wenting Xia
- Kenzie Yeu

### Pubblicazione

- 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

### Sviluppo narrativo e creativo

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

### Ricerca e analisi

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

### Sviluppo aziendale e reparto legale

- Jake Periman-Garr (Lead)
- Kevin Bai
- Albert Chan
- John Knight
- Dan Nabel
- Jerod Partin
- Steve Sabellico
- Tami Solomon

### Direzione Riot Games

- 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

### Tester, consulenti e altri supporti

- 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 Trivitz
- Andrei van Roon
- Geoff Virtue
- Peter Whalen
- Matthew Wittrock

Un ringraziamento speciale a tutti i team di Riot Games, Shining Soul, UVS Games e Studio Moross per il loro sostegno a Riftbound!

Un ringraziamento speciale a tutti i talentuosi illustratori e creativi del team di Legends of Runeterra, del team di League of Legends e di Six More Vodka per i loro contributi alle incredibili illustrazioni usate in Riftbound: Origins!

**LEAGUE OF LEGENDS™**



[www.riotgames.com](http://www.riotgames.com)



[www.uvsgames.com](http://www.uvsgames.com)



**riftbound.com**

Imparate a giocare a Riftbound e seguite i nostri canali social per restare aggiornati sulle ultime novità!

Prodotto da UVS Games su licenza di Riot Games.

™ & © 2025 Riot Games, Inc. RIFTBOUND: LEAGUE OF LEGENDS e tutti i relativi loghi, personaggi, nomi e somiglianze sono proprietà esclusiva di Riot Games, Inc. e utilizzati sotto licenza.

Nessuna parte di questo prodotto è riproducibile senza specifico permesso. Le illustrazioni di questa confezione possono differire dal prodotto incluso.

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

[uvsgames.com/contact-us](http://uvsgames.com/contact-us)

Tutte le carte sono compatibili con l'intera gamma di prodotti del gioco di carte collezionabili Riftbound. Per giocare sono necessari un Main Deck di almeno 40 carte, oltre a 12 carte Rune, 1 carta Champion Legend e 1 carta Battlefield.

Stampato in Cina.