

MAZO DE PRUEBA

RIFTBOUND

LEAGUE of LEGENDS™

TRADING CARD GAME

CÓMO JUGAR

Índice

Objetivo del juego	3
Partes de un mazo	4
Chosen Champion	6
Preparar la partida	7
Comenzar la partida	8
Poner Cards en play	9
Tipos de cards del Main Deck	10
Pasos de un turno	11
Move, Conquer y Control	12
¡A luchar!	13
Modos de juego	14
Reglas adicionales	15

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:

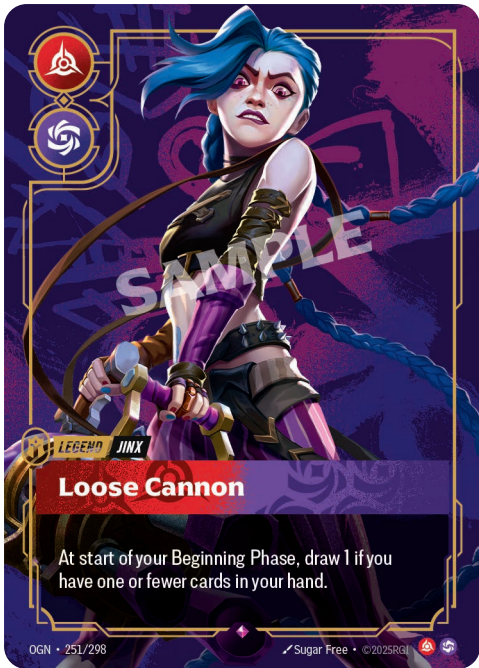
1 Champion Legend: Esta card especial define con qué champion formas equipo y qué Domains puedes incluir en tu mazo. Comienza en tu Legend Zone.

Battlefields: Estas cards, que se colocan en horizontal, representan ubicaciones en Runaterra por las que tus oponentes y tú lucharéis. Déjalas a un lado de momento.

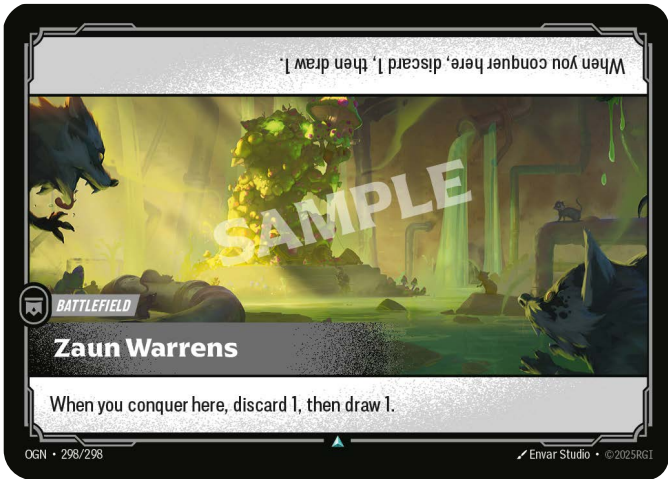
12 cards del Rune Deck: Estas son las runes que usarás para pagar costes durante la partida. Necesitarás exactamente 12 runes, con cualquier combinación de Domains de tu champion legend (estos mazos están divididos en dos partes iguales, 6 y 6, por lo que son una buena forma de comenzar).

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.





Champion Legend



Battlefields



Rune Deck



Main Deck



Champion Unit

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 cuyo nombre aparezca indicado en tu Champion Legend. Si tu legend es **Loose Cannon**, podrás elegir a **Jinx, Rebel** o a **Jinx, Demolitionist** como tu Chosen Champion.

Tu Champion Legend y tu Chosen Champion 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.

Tu Main Deck puede incluir hasta 3 copias de la misma card, incluido tu Chosen Champion. Puedes tener 2 copias más de tu Chosen Champion en tu mazo, además de 3 copias de cada card que tu legend te permita, incluyendo otras cards que representen al mismo personaje.

También puedes incluir hasta 3 copias de una signature card que coincida con tu Champion Legend, normalmente un signature spell, como **Super Mega Death Rocket!** Las signature cards solo pueden incluirse en su legend correspondiente.



Chosen Champion



Champion Units en tu Main Deck

Preparar la partida

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

Coloca tu Champion Legend y tu Chosen Champion bocarriba y a un lado.

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

Baraja el **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 (véase “Pasos de un 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”).

Términos importantes

Exhaust (🔄): Girar una card a una posición horizontal, normalmente para pagar un coste. Las units empiezan en exhaust. Tanto units, runes como legends pueden estar en exhaust.

Ready: Girar una card a una posición vertical. Lo contrario a exhaust. Todas tus cards pasan a estar ready al comienzo de tu turno.

Recycle: Mover una card desde su ubicación actual a la parte inferior del mazo correspondiente.

Channel: Mover la card (o cards) de la parte superior de tu Rune Deck al board. Realizas un Channel de 2 runes al comienzo de cada turno, pero algunas cards pueden pedirte una mayor cantidad de runes.

Move: Las units pueden pasar a exhaust para moverse a un battlefield o trasladarse de uno a otro. Las units con **GANKING** pueden realizar un Move directamente de un battlefield a otro. También se puede realizar un Move de units con spells y abilities, incluso cuando están en exhaust o no pueden realizar un Move con normalidad entre las dos ubicaciones.

Card: Según las reglas, una “card” es una carta que se encuentra en tu Main Deck. No incluye legends, runes, battlefields ni tokens.

Tokens: Son units que se crean 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!

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)

Might (fuerza en combat)

Power (Recycle)

Tipo de cards y tags

Nombre de la card

Abilities de la card

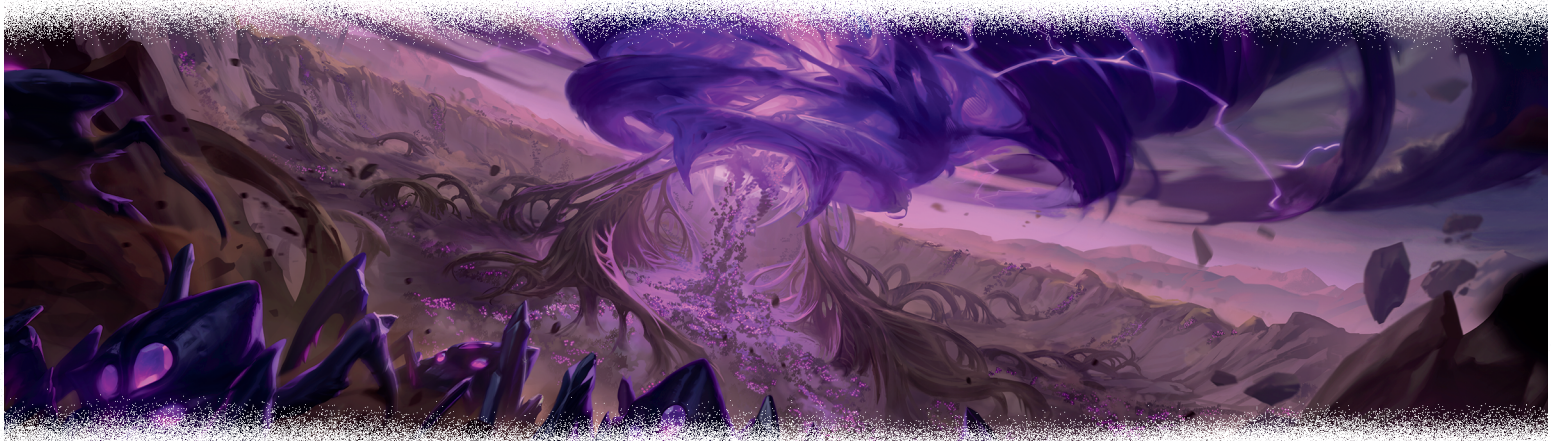


Tipos de cards del Main Deck

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 (véase *“Move, Conquer y Control”*). 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 champions son units.

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. Pueden ponerse en play, en exhaust, en Discard, en ready o incluso sufrir un Kill, al igual que las units, aunque no poseen Might, no reciben damage ni luchan en combat.



Cuándo jugar cards y abilities

Por defecto, 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. Algunas cards tienen palabras clave que permiten ponerlas en play a ellas o a sus abilities en otros momentos. Estas palabras clave suelen aparecer en spells, pero también pueden estar presentes en units o en sus abilities.

Una **ACTION** pueden ponerse en play en tu turno con normalidad, pero también durante showdowns y durante combat (véase *“Combat”*).

Una **REACTION** 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!).

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.

Pasos de un turno

El jugador que va primero realiza estos pasos en orden, después los realiza el siguiente jugador al que le toque siguiendo el orden, y así sucesivamente.

Comienza tu turno:

A-Awaken Phase: Pasa a ready las units, legends y runes que tengas en exhaust (gíralas a una posición vertical).

B-Beginning Phase: Resuelve cualquier ability de “start of turn”. Después, súmate un punto por cada battlefield que tengas bajo control (a esto se le llama mantener en Hold).

C-Channel Phase: Coge dos runes de la parte superior de tu Rune Deck y colócalas en el board en posición ready.

D-Draw Phase: Realiza un Draw de 1 card de tu Main Deck (no hay un límite de cards que puedes tener en la mano).

Después de esto, avanza a tu Action Phase.

Action Phase

Puedes realizar cualquiera de estas acciones, en el orden que sea, tantas veces como te sea posible:

Pon cards en play. Normalmente, serán tu Chosen Champion o cards de tu mano, pero algunos efectos pueden permitirte poner cards de otros lugares en play.

Usa abilities de cards. Esto incluye abilities de units, abilities innatas de runes que te otorgan Add de Energy y Power y cualquier otra ability que posea tu Champion Legend.

Pon units en exhaust para moverlas a battlefields o retirarlas de ellos. (¡Realizar un Move a un battlefield con enemigos iniciará un combate!).

Una vez hayas terminado, acabará tu turno. Se resolverá cualquier ability de “end of turn”, y todas las units recibirán un Heal completo. Después, el siguiente jugador comenzará su turno.

Move, Conquer y Control

Para obtener puntos, deberás hacer **Conquer** a battlefields moviendo units a ellos. Una vez hecho Conquer en un battlefield, lo tendrás bajo control siempre que tengas al menos una unit en él.

Si un battlefield no está ocupado, solo tendrás que realizar un Move de una unit a él para hacer Conquer.

Combat

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

Primero, resuelve cualquier ability de “When I defend”, y después las de “When I attack”. Cualquier jugador puede usar reactions.

Los jugadores que participan en el combat pueden poner en play actions o cards que estén hidden.

Cuando se utiliza un spell o una ability, cualquier jugador puede usar una **REACTION** antes de que se resuelva. Resuelve cualquier **REACTION** primero y, después, resuelve el spell o ability original. Cuando todos los jugadores implicados hayan pasado, las units restantes lucharán.

En una partida de 3 o más jugadores, solo dos pueden tener units en un combat. Por defecto, solo esos dos jugadores pueden poner **ACTION** y **REACTION** en play durante dicho combat, ¡pero cualquiera de ellos puede invitar a otros jugadores a que también pongan en play **ACTION** y **REACTION**!



¡A luchar!

Cuando todos los jugadores participantes en un combat hayan terminado de poner cards y abilities en play, será hora de luchar.

Cada jugador suma la Might (♣) de sus units presentes e inflige esa cantidad como damage a las units enemigas presentes, repartiendo ese daño como quiera. Deberá asignar un damage mortal a una unit antes de asignar más damage a otra, y las units con **TANK** deberán ser las primeras en recibir 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. El damage no reduce la Might, ¡por lo que una unit de 6 ♣ que haya recibido 5 de damage seguirá infligiendo 6 de damage en combat!

Si tras el combat solo quedan attackers en el battlefield, estos hacen **Conquer** y suman 1 punto al jugador correspondiente. Si queda al menos un defender, no se produce el Conquer, y los attackers restantes vuelven a base.

Ganar la partida

Una partida termina cuando un jugador consigue 8 puntos; en una partida por equipos, termina cuando un equipo consigue 11 puntos (véase “*Modos de juego*”).

El punto de victoria

A diferencia de otros puntos, el punto de victoria no se obtiene simplemente haciendo Conquer de un battlefield. Para ganar, deberás conseguir el punto definitivo manteniendo en Hold un battlefield o puntuar (con Hold o Conquer) en todos los battlefields en un solo turno. Si fueses a obtener ese punto de victoria, pero no cumples los requisitos mencionados, realizas un Draw de 1 card en lugar de sumarte el punto.

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

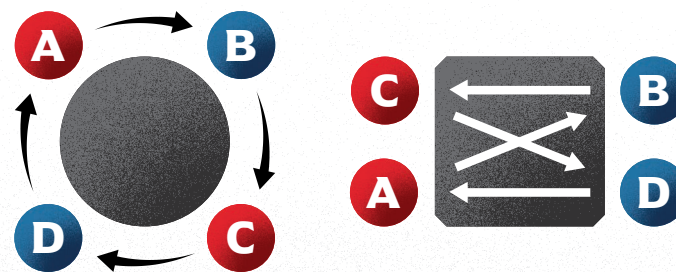
- **Skirmish:** Tres jugadores, todos contra todos. Hay 3 battlefields en lugar de 2, y el primer jugador se salta el paso de realizar un Draw de una card en su primer turno.
- **War:** Cuatro jugadores, todos contra todos. Similar a la versión de tres jugadores, pero aparte de no realizar un Draw de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

Reglas adicionales

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.
- **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 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.
- **HIDDEN**: Durante tu turno, puedes **ocultar** una card de tu mano con la ability **HIDDEN** colocándola bocabajo en un battlefield que tengas bajo control y gastando  (un Power de cualquier tipo). Solo puedes tener una card en hidden en cada battlefield. Se mantendrá ahí mientras tengas ese battlefield bajo control y puede sufrir un reveal y ponerse en play como **REACTION** por ①. Si la pones en play desde **HIDDEN** de esta manera, deberás hacerlo seleccionando como objetivo a una unidad en ese battlefield (si se trata de un spell con objetivos) o, si es posible, jugarla en ese battlefield (si se trata de una unit).
- **Stun**: Cuando un efecto provoca un **Stun** a una unit, dicha unidad no podrá infligir damage en combat ese turno. Este estado puede resultar relevante para otros efectos.
- **Buff**: Dar una Buff a una unit significa otorgarle una **mejora**, un marcador que le concede +1 . Por defecto, cada unit solo puede tener 1 Buff; las posteriores son ignoradas. Algunas cards te permiten “gastar” una Buff para obtener un efecto.

Créditos de Riftbound

Productor ejecutivo

- Chengran Chai

Director del juego

- David Guskin

Diseño del juego

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

Diseño creativo

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

Producción

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

Publicación

- Liz Lamb-Ferro (Lead)
- Alexandra Benson
- Matt Birris
- Mel Capperino-Garcia
- Brian Chui
- Eric Cui
- Miguel Diaz
- Diana DiMicco
- Ivory Jones
- Joanne Kang
- John Knoeri
- Jing Luscombe
- Danny Matthews
- Michael Sherman
- Kaitlin Stewart Turley
- Daniel Tobin
- Brighton Wang
- Erin Wayne

Desarrollo narrativo y creativo

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

Investigación, análisis y perspectivas

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

Desarrollo corporativo y equipo jurídico

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

Liderazgo de 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

Testers, asesores y otros equipos de apoyo

- Penelope (Lope) Aretos
- Kjartan Arsaellsson
- 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 Soltyska
- Aaron Stewart
- Juno Suever
- Tank Tong
- Gregg Trivitz
- Andrei van Roon
- Geoff Virtue
- Peter Whalen
- Matthew Wittrock

¡Queremos dar las gracias a todos los equipos de Riot Games, Shining Soul, UVS Games y Studio Moross por su apoyo a *Riftbound*!

¡Gracias a todos los fabulosos ilustradores y creadores del equipo de Legends of Runeterra, League of Legends y Six More Vodka por sus contribuciones al increíble apartado artístico de *Riftbound: Origins*!

LEAGUE OF LEGENDS™



www.riotgames.com



www.uvsgames.com



riftbound.com

¡Aprended a jugar a Riftbound, seguidnos en nuestras redes sociales y manteneos al día de las novedades!

Fabricado por UVS Games con licencia de Riot Games.

™ & © 2025 Riot Games, Inc. RIFTBOUND: LEAGUE OF LEGENDS y todos los logotipos, personajes, nombres y distintivos relacionados son propiedad exclusiva de Riot Games, Inc. Uso bajo licencia.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización específica. Las ilustraciones de este embalaje pueden diferir del aspecto del producto que contiene.

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

uvsgames.com/contact-us

Todas las cards son compatibles con cualquier producto del juego de cartas coleccionables Riftbound. Se requieren al menos un mazo de 40 cards, 12 cards de runes, 1 card de champion legend y 1 battlefield para jugar.

Impreso en China.