

RIFTBOUND

LEAGUE of LEGENDS™

TRADING CARD GAME



But du jeu

Riftbound est un jeu de cartes à collectionner qui se joue entre 2 et 4 joueurs, et dans lequel vous faites équipe avec vos champions préférés de *League of Legends*. Déployez votre armée et partez à la conquête de Runeterra pour remporter la victoire.

Chaque Battlefield que vous conquérez avec vos Units vous rapporte 1 point. **Chaque tour où vous arrivez à le Hold vous rapporte 1 point supplémentaire.**



Composition d'un deck

Pour jouer à *Riftbound*, vous aurez besoin de créer un deck. Il existe des decks préconstruits, c'est une bonne alternative pour commencer !

Votre deck est composé de différents éléments :

1 Champion Legend : cette carte spéciale détermine le champion avec lequel vous faites équipe et les domaines que vous pouvez jouer dans votre deck. Elle commence dans votre Legend Zone.

Des Battlefields : ces cartes, dont la mise en page est horizontale, représentent les lieux de Runeterra que vous et vos adversaires allez vous disputer. Ce deck comprend 3 cartes Battlefields.

Un Rune Deck de 12 cartes : ce sont les Runes que vous utiliserez pour payer les coûts pendant la partie. Vous avez besoin d'exactly 12 Runes, dans n'importe quelle combinaison des domaines de votre Champion Legend. (Ce deck utilise une répartition égale de 6 et 6, ce qui est toujours un bon point pour commencer.)

Un Main Deck de 40 cartes : ce sont les Units et les Sorts que vous utiliserez pendant la partie. L'une de ces cartes est votre Chosen Champion. Cette carte va dans votre Champion Zone, à côté de votre Champion Legend. Mélangez les 39 cartes restantes pour former votre Main Deck.

Chosen Champion

Votre **Chosen Champion** est une Unit champion qui correspond à votre Champion Legend. Cette carte commence dans votre Main Deck, mais est placée dans la Champion Zone au début de la partie. Vous pouvez choisir n'importe quelle Unit Champion dont le Tag figure sur votre Champion Legend. Votre Main Deck peut contenir 3 exemplaires de chaque carte maximum, dont votre Chosen Champion.

Vous pouvez également inclure jusqu'à 3 exemplaires d'une carte Signature correspondant à votre Champion Legend (généralement un Spell Signature). Les cartes Signatures ne peuvent être ajoutées qu'aux decks de la Champion Legend correspondante.



Votre Champion Legend, votre Chosen Champion et vos cartes Signatures évoquent souvent une stratégie particulière, comme jouer beaucoup d'Units ou défausser des cartes. Les autres cartes de votre Main Deck et vos Battlefields peuvent contribuer à mettre cette stratégie en œuvre.

Lexique du jeu

Card : ce mot fait référence aux cartes de votre Main Deck. Cela n'inclut pas les Champion Legends, les Runes, les Battlefields ou les Tokens.

Ready : cette carte ou Rune est à la verticale et prête à être utilisée !

Exhaust : les cartes, Runes et Legends sont Exhausted (tournées à l'horizontale) pour être déplacées ou pour utiliser leurs Abilities . Ces cartes ne peuvent pas être Exhaust avant d'avoir été Ready à nouveau.

Recycle : placez une carte ou une Rune au bas du deck approprié.

Channel : prenez la ou les Runes du dessus de votre Rune Deck et posez-les sur le Board. Vous devez Channel 2 Runes au début de chaque tour, mais des Spells ou des Abilities peuvent vous permettre de Channel des Runes à d'autres moments.

Token : les Tokens sont des Units qui sont créées pendant la partie et qui ne font pas partie de votre deck. Vous pouvez utiliser des Tokens imprimés, mais ne vous inquiétez pas si vous en manquez : tout ce que vous pouvez clairement Ready et Exhaust peut servir de Token.

Mise en place du jeu

Tous les joueurs placent leurs Battlefields dans la **Battlefield Zone**, qui se trouve entre les tapis de jeu. Ensuite, chaque joueur prépare son Board comme indiqué.

Placez votre Champion Legend et votre Chosen Champion face visible.

Mélangez les 39 cartes restantes de votre **Main Deck** et placez-les sur un côté.

Mélangez votre **Rune Deck** et placez-le de manière à ce qu'on le distingue de votre Main Deck.

Laissez de la place pour :

- Votre **Base**, là où vous garderez vos Units qui ne sont pas sur des Battlefields.
- Vos **Runes**, que vous allez Channel depuis votre Rune Deck.
- Votre **Trash**, là où finissent vos cartes lorsqu'elles sont défaussées ou éliminées.



Début de la partie

Chaque joueur a déjà choisi son Battlefield (voir la section : « *Mise en place du jeu* »). Déterminez le joueur qui commence en mélangeant les Battlefields sélectionnés et en en choisissant un au hasard. Le joueur qui possède ce Battlefield commence. Puis, remplacez les Battlefields dans la **Battlefield Zone**. (L'ordre n'a pas d'importance.)

Lorsque vous jouez à 4 joueurs, retirez le Battlefield appartenant au joueur qui commence, afin qu'il n'y ait plus que 3 Battlefields.

Chaque joueur pioche 4 cartes dans son Main Deck.

Avant le début de la partie, vous pouvez effectuer un **mulligan** : Choisissez jusqu'à 2 cartes à Recycle (placez-les face cachée au bas de votre deck), puis piochez autant de cartes.

Le dernier joueur Channel une Rune supplémentaire lors de son premier tour.

Lorsque vous jouez à 4 joueurs, le premier joueur ne pioche pas de carte lors de son premier tour.

Les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il est possible que certaines de ces règles soient différentes selon le mode de jeu (voir la section : « *Modes de jeu* »).

Jouer des cartes

Pour jouer une carte, vous aurez besoin de Runes. Le Cost à payer de chaque carte est inscrit en haut à gauche de la carte.

Les **Costs** sont composés de deux éléments, mais toutes les cartes ne nécessitent pas les deux.

- **L'Energy cost** apparaît sous forme de chiffre. Ce chiffre représente le nombre de Runes que vous devez Exhaust (faire pivoter à l'horizontale) pour payer le coût. L'Energy cost de certaines cartes est de 0.
- **Le Power cost** apparaît sous forme de symboles. Il représente le nombre et le type de Runes que vous devez Recycle (faire passer au bas de votre Rune Deck) pour payer le coût. Vous devez Recycle une Rune du domaine correspondant pour chaque symbole. Vous pouvez Recycle des Runes Exhausted pour payer ce coût, dont les mêmes Runes que vous avez Exhaust pour payer l'Energy cost.

Energy (Exhaust)

Power (Recycle)

Type de carte et Tags

Nom de la carte

Abilities de la carte

Might (force de combat)



Types des cartes composant un Main Deck



Les **Units** sont jouées Exhausted lors de votre tour, soit dans votre base, soit sur un Battlefield que vous contrôlez. Les champions sont des Units. Une Unit qui a reçu des dégâts égaux ou supérieurs à sa Might est éliminée et placée dans la Trash.



Les **Spells** font ce qu'ils indiquent, puis vont dans la Trash. Ces cartes ne sont jamais sur le Board, même si elles impactent des éléments qui s'y trouvent.



Les **Gears** sont joués Ready lors de votre tour dans votre base. Ils ne peuvent pas se déplacer ou attaquer, mais ils ont des Abilités qui affectent la partie.

Moment d'activation des Spells et des Abilités

Par défaut, vous ne pouvez jouer des cartes et activer des Abilités que lors de votre tour, lorsqu'il n'y a pas de combat en cours et que rien d'autre n'est joué. Certaines cartes ont des **mots-clés** qui permettent de les jouer ou d'utiliser leurs Abilités à d'autres moments. Ces mots-clés apparaissent principalement sur les Spells, mais peuvent également apparaître sur des Units, des Gears ou des Abilités.

ACTION

Les cartes avec le mot-clé ACTION peuvent être jouées lors de votre tour comme d'habitude, mais peuvent également être jouées lors des Showdowns, y compris pendant les combats.

REACTION

Les cartes avec le mot-clé REACTION peuvent être jouées lors de votre tour ou lors des Showdowns, mais peuvent également être jouées avant la fin de la résolution d'un Spell ou d'une Ability. Ainsi, la Reaction se termine avant le Spell/l'Ability.

ADD

Il est impossible de réagir aux cartes avec le mot-clé **ADD**, qui octroient de l'Energy ou de la Power supplémentaire, comme les Abilités inhérentes aux Runes. Leurs effets se produisent instantanément.

Déroulement du tour

Effectuez **les étapes** suivantes dans l'ordre :

Awaken : vos cartes Exhausted deviennent Ready.

Begin : résolvez toutes les Abilités « Start of Turn ». Ensuite, vous marquez un point (« Hold ») pour chaque Battlefield que vous contrôlez.

Channel : placez les deux Runes du haut de votre Rune Deck sur le Board.

Draw : piochez 1 carte de votre Main Deck.

Puis effectuez les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

- Jouez des cartes de votre main
- Jouez votre Chosen Champion (s'il se trouve dans votre Champion Zone)
- Activez les Abilités de vos cartes
- Activez les Abilités de votre Champion Legend
- Déplacez une ou plusieurs unités depuis et vers les Battlefields, après quoi elles seront Exhausted

Si vous vous déplacez vers un Battlefield où se trouvent des ennemis, un combat débute.

Lorsque vous avez fini, votre tour se termine.

Activez vos Abilités « End of Turn ».

Toutes les Units récupèrent tous leurs PV.

Le tour du joueur suivant commence.

Étapes de combat

Une fois que vous avez déplacé vos Units sur un Battlefield contrôlé par un ennemi, un combat commence.

1. Déclenchement du combat : vous devez d'abord effectuer toutes les Abilités « When I defend », et ensuite toutes les Abilités « When I attack ».

2. L'heure du Showdown a sonné : les joueurs impliqués dans le combat peuvent jouer des Actions ou des cartes Hidden sur le Battlefield où a lieu le Showdown. Dans les parties avec 3 joueurs ou plus, seuls 2 joueurs peuvent avoir des Units dans un combat, mais chacun d'eux peut inviter d'autres joueurs à jouer des cartes ACTION et REACTION.

3. Combattez ! Additionnez la Might (ψ) de vos Units présentes et infligez ce nombre de dégâts aux Units ennemies présentes, en infligeant des dégâts mortels à une Unit avant de passer à la suivante.

4. Infligez des dégâts : tous les dégâts sont infligés simultanément, et toutes les Units qui subissent des dégâts supérieurs ou égaux à leur Might sont éliminées. Ensuite, toutes les Units récupèrent tous les PV qu'elles ont perdus.

5. Conquérir ou rappeler : s'il ne reste que des attaquants après le combat, l'attaquant conquiert le Battlefield et marque 1 point. Autrement, les attaquants survivants sont renvoyés à leur base.

Le premier joueur qui marque 8 points remporte la partie. Le point de victoire doit être gagné par le Holding au début de votre tour, ou en contrôlant / conquérant tous les Battlefields en un seul tour.

Mots-clés

Les **mots-clés** modifient les capacités de votre carte. Voici quelques mots-clés courants :

ACCELERATE : pour un certain coût, cette Unit est Ready dès son arrivée sur le Board.

HIDDEN : jouez cette carte face cachée sur un Battlefield que vous contrôlez pendant votre tour, puis dévoilez-la plus tard et jouez-la gratuitement. Une carte Hidden maximum sur chaque Battlefield.

LEGION : vous déclenchez un effet si vous avez déjà joué une autre carte de votre Main Deck pendant ce tour.

ASSAULT : la Might de cette Unit est augmentée lorsqu'elle attaque.

SHIELD : la Might de cette Unit est augmentée lorsqu'elle défend.

TANK : cette Unit subit les dégâts de combat en premier.

DEATHKNELL : lorsque cette Unit est éliminée, elle déclenche cet effet.

DEFLECT : les adversaires doivent payer de la Power pour pouvoir cibler cette carte avec une Ability ou un Spell.

GANKING : cette Unit peut directement passer d'un Battlefield à l'autre.

TEMPORARY : au début de votre tour, vous éliminez cette carte.

VISION : lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez regarder la première carte de votre Main Deck.

Règles supplémentaires


Taille du deck

Lorsque vous obtenez de nouvelles cartes, vous pouvez soit remplacer des cartes de votre Main Deck, soit simplement en ajouter de nouvelles, au-delà de la taille minimale du deck. Il est généralement préférable d'avoir un petit deck. Il est possible que lors des tournois et autres événements, le Main Deck doive être composé d'exactly 40 cartes.


Stun

Lorsqu'un effet Stun une Unit, celle-ci n'inflige aucun dégât au combat pendant ce tour. D'autres effets peuvent être modifiés si les Units sont Stun. Le Stun prend fin à la fin du tour, peu importe le nombre d'Units qui ont Stun.

Buff

Buffer une Unit signifie lui octroyer un Buff. Cela ajoute donc un marqueur à l'Unit, ce qui lui octroie +1 . Par défaut, chaque Unit ne peut recevoir qu'un seul Buff : les Buffs supplémentaires sont ignorés. Certaines cartes vous permettent de dépenser un buff pour obtenir un effet. Vous pouvez dépenser un Buff de n'importe quelle Unit alliée.

Mighty

Certaines cartes vous octroient des récompenses pour vos Units Mighty. Une Unit est considérée comme Mighty lorsque sa Might () est de 5 ou plus.

Modes de jeu

Le jeu *Riftbound* offre plusieurs modes de jeu à 2, 3 ou 4 joueurs. Il est important de rappeler que même dans les parties à plus de 2 joueurs, seuls 2 joueurs peuvent avoir des Units sur le même Battlefield. Le dernier joueur Channel une Rune supplémentaire lors de son premier tour.

Modes de jeu à 2 joueurs

- **Duel :** dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent pour remporter 8 points et gagner la partie. Les règles par défaut de ce mode sont décrites dans ces règles.
- **Match :** dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent en deux manches gagnantes. Toutes les règles sont identiques à celles du mode Duel, à une exception : lors de la mise en place du jeu, chaque joueur choisit 1 de ses 3 Battlefields pour la première partie au lieu d'en sélectionner un au hasard. Lors des parties suivantes du match, chaque joueur choisit 1 des Battlefields qui n'ont pas encore été joués.

Modes avec plus de deux joueurs

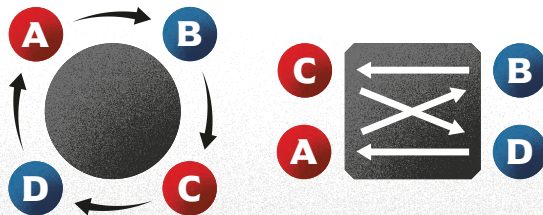
- **Skirmish :** dans ce mode, 3 joueurs s'affrontent en chacun pour soi. Il y a 3 Battlefields au lieu de 2. Le joueur qui joue en premier ne pioche pas de carte lors de son premier tour.
- **War :** dans ce mode, 4 joueurs s'affrontent en chacun pour soi. Les mêmes règles que pour le mode Skirmish s'appliquent, mais en plus de ne pas piocher lors de son premier tour, le premier joueur enlève également son Battlefield de départ.

Équipes en 2c2

Ce mode de jeu se joue en 2 contre 2. La partie se termine lorsqu'une des deux équipes remporte 11 points. Comme pour le mode War, le premier joueur ne pioche pas lors de son premier tour et enlève son Battlefield de départ.

De plus, les alliés ne se partagent ni les cartes, ni les ressources, ni les contrôles des Battlefields. Cependant, leurs Units et autres cartes sont alliées entre elles. Par exemple, une carte qui dit « Ready a friendly unit » peut vous permettre de Ready votre propre Unit ou celle de votre allié.

Les tours de vos adversaires se déroulent entre les vôtres et ceux de votre allié. Vous pouvez soit vous asseoir en face de votre allié et jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre comme d'habitude, soit vous asseoir à côté de votre allié, mais jouer à tour de rôle en travers de la table.



Par exemple, si le joueur A et le joueur C sont alliés et que le joueur B et le joueur D sont alliés, les joueurs peuvent s'asseoir de l'une des deux façons indiquées ci-dessus. Jouer en travers de la table peut sembler un peu bizarre, mais c'est agréable d'être assis à côté de son allié !

Prochaines étapes

«Join the glorious evolution.»

Vous souhaitez rester à la pointe du progrès ? Retrouvez ces cartes dans les boosters *Riftbound Origins*. Elles peuvent renforcer votre armée de recrues et neutraliser vos ennemis.



