



SOULBOUND ÆRKANA®



STARTER DECK ARKANISTEN
SPIELANLEITUNG

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPEMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

**SOULBOUND ÆRKANA IST EIN FESSELNDES TRADING CARD GAME,
DAS STRATEGIE, PLANUNG UND EIN WENIG MUT ERFORDERT.
UM DAS SPIEL FAIR UND UNTERHALTSAM ZU GESTALTEN,
FOLGEN HIER DIE OFFIZIELLEN REGELN.**

◆ **SPIELERANZAHL**

SOULBOUND ÆRKANA KANN MIT 2 BIS 4 SPIELERN GESPIELT WERDEN.

◆ **KARTENDECK**

**JEDER SPIELER NUTZT EIN INDIVIDUELLES DECK AUS MINDESTENS 40
UND BIS ZU 60 KARTEN, DAS VOR DEM SPIEL ZUSAMMENGESTELLT WIRD.
BESONDRE WESEN (WIE VERSCHMELZUNGS- ODER ÜBERLAGERUNGWESEN)
DÜRFEN SICH MIT MAXIMAL 10 EXEMPLAREN IM DAFÜR VORGSEHENEN
BESONDEREN VORRAT BEFINDEN.**

力 SENCHII

 **SPELL
WARD**

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

◆ BESCHRÄNKUNG DER KARTEN

**JEDER KARTE DARF SICH MAXIMAL 3-MAL IN DEINEM VORRAT BEFINDEN,
SOFERN SIE NICHT AUSDRÜCKLICH AUF EINE NIEDRIGERE ANZAHL LIMITIERT IST.**

BEISPIEL: „TSUNAMI WELLE“ (1x).

◆ ZIEL DES SPIELS

**DAS HAUPTZIEL IST ES, DIE BINDUNGSPUNKTE DES GEGNERS AUF 0 ZU
REDUZIEREN.**

JEDER SPIELER BEGINNT DAS SPIEL MIT 8000 BINDUNGSPUNKTEN.

◆ SPIELRICHTUNG

**BEI EINEM DUELL MIT ZWEI SPIELERN BESTIMMT EIN MÜNZWURF,
WER DEN ERSTEN ZIRKEL BEGINNT.**

**BEI VIER SPIELERN SPIELT MAN ENTWEDER IM TEAMMODUS
ODER „JEDER GEGEN JEDEN“ IM UHRZEIGERSINN.**

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

◆ MISCHEN UND GEBEN

**ZU BEGINN MISCHT JEDER SPIELER SEIN EIGENES DECK.
ANSCHLIEßEND DARF DER GEGNER DAS DECK ERNEUT MISCHEN ODER
ABHEBEN.**

**DANACH ZIEHT JEDER SPIELER 5 KARTEN ALS STARTHAND.
EINMALIG IST EIN SOGENANNTER MULLIGAN ERLAUBT:
DU DARFST BIS ZU 3 KARTEN DEINER STARTHAND
UNTER DEIN DECK LEGEN UND DIESELBE ANZAHL KARTEN NACHZIEHEN.**

◆ REIHENFOLGE DER ZÜGE

**ZU BEGINN DEINES ZIRKELS ZIEHST DU 1 KARTE VON DEINEM VORRAT.
NACHDEM DU DEINEN ZIRKEL BEENDET HAST,
IST DEIN GEGNER AN DER REIHE.
DIE SPIELER WECHSELN SICH AB; NACH DEINEM GEGNER BIST WIEDER DU
DRAN.**

**DU KANNST NUR WÄHREND DEINES EIGENEN ZIRKELS KARTEN AUS DER HAND
SPIELEN**

(AUßER EINE KARTE SAGT AUSDRÜCKLICH ETWAS ANDERES).

**HINWEIS: BESTIMMTE SIEGEL KÖNNEN AUCH IM ZIRKEL DEINES GEGNERS
AKTIVIERT WERDEN.**

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®



**SPIELE DEINE WESEN AUFRECHT UND
OFFEN, UM SIE IM STK MODUS ZU
PLATZIEREN. KOSTEN MÜSSEN BEIM
AUSSPIELEN GEZAHLT WERDEN. NUR SO
KANN EIN WESEN ANGREIFEN.**

**SPIELE DEINE WESEN VERDECKT UND
QUER UM DICH DAMIT ZU VERTeidigen.
KOSTEN WERDEN ERST BEIM
AUFDECKEN DER KARTE GEZAHLT.
EFFEKTE DER KARTE AKTIVIEREN SICH
BEIM AUFDECKEN SOFERN NICHTS
ANDERES ANGEgeben IST.**



力 SENCHII

 **SPELL
WARD**

HYPERMAT

KENNE DEINE KARTEN - WESEN MIT EFFEKT



@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - WESEN



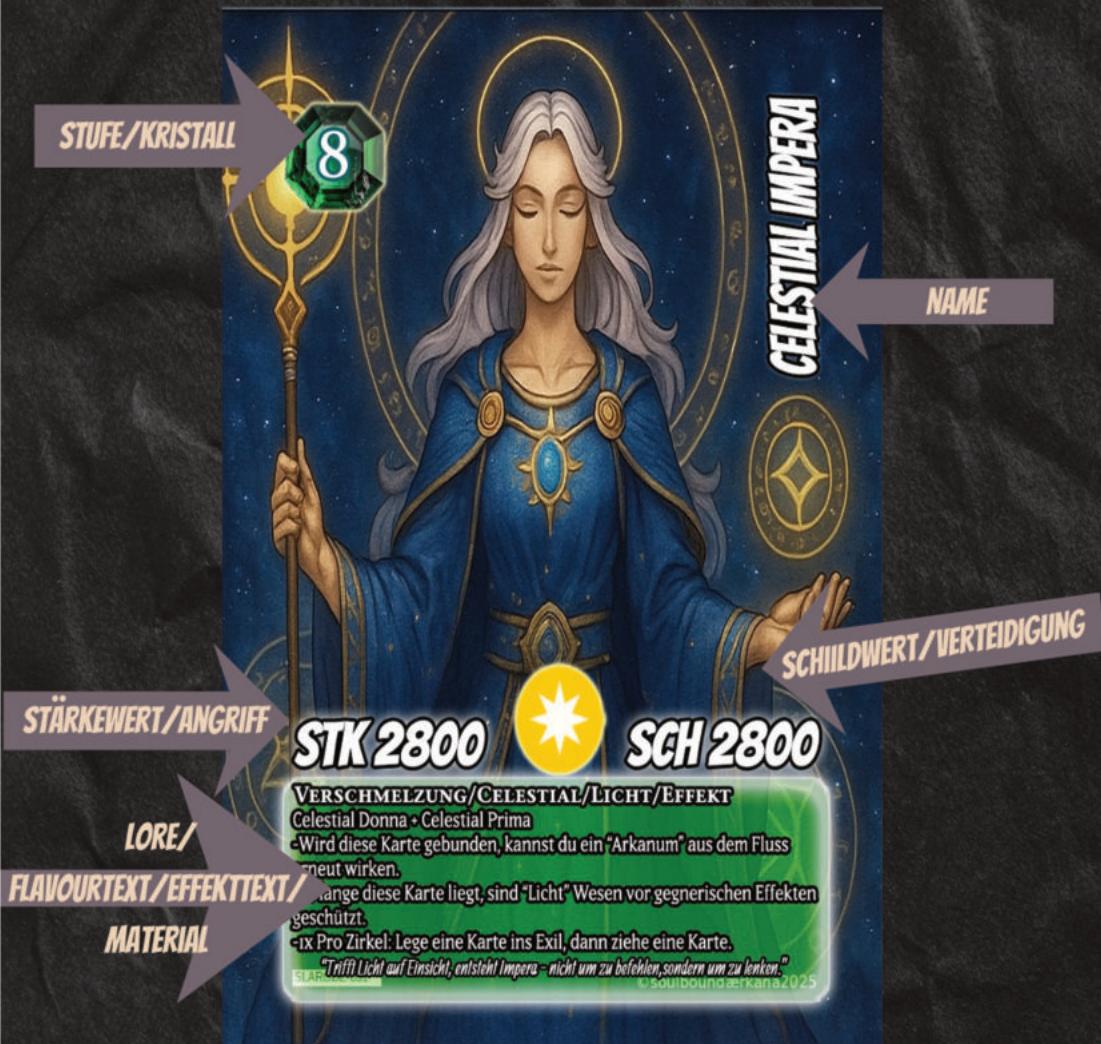
@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - VERSCHMELZUNG



@soulboundarkana

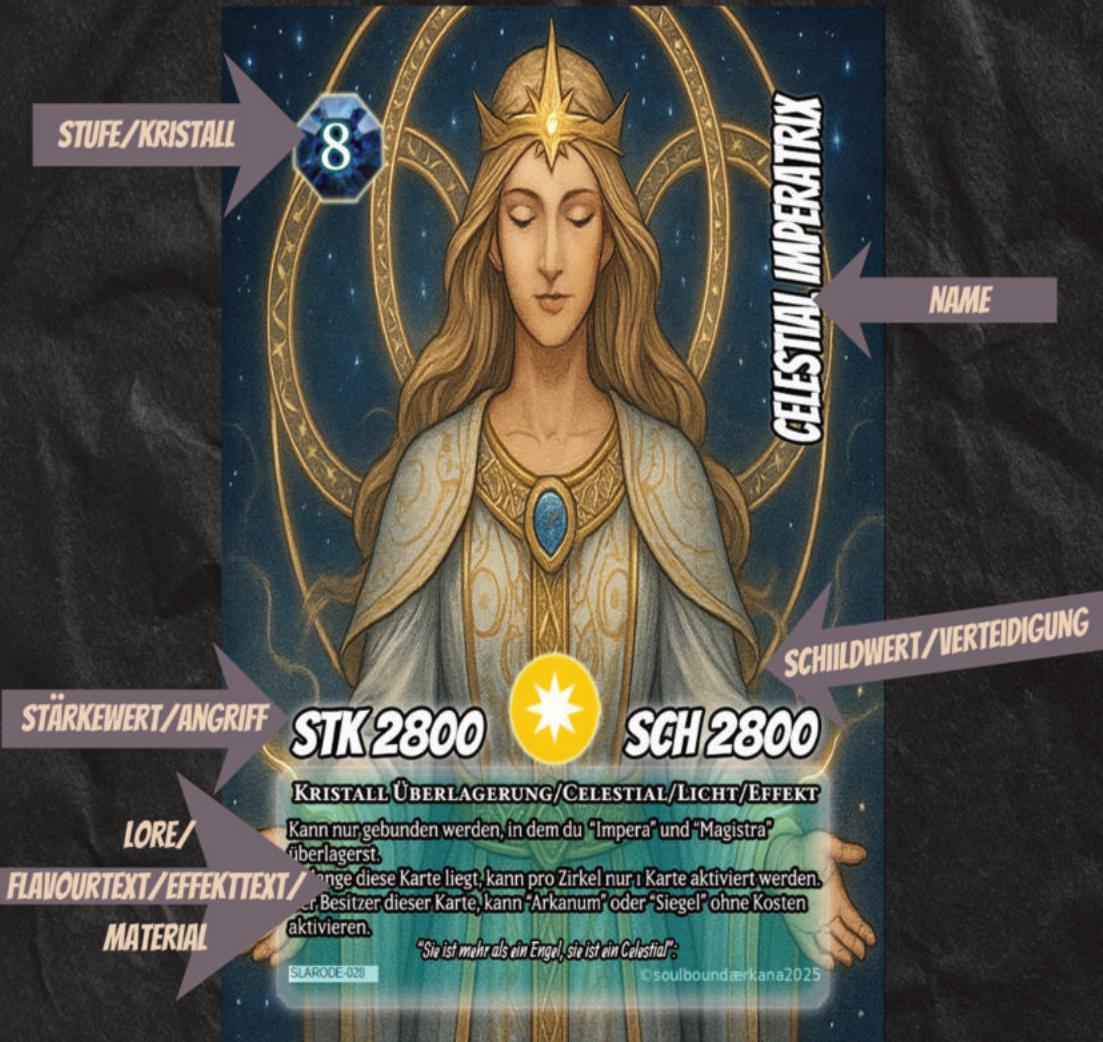
www.soulboundarkana.de

力SENCHII

**SPELL
WARD**

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - KRISTALL ÜBERLAGERUNG



@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - NETZBINDUNG

STUFE/KRISTALL

6

STÄRKEWERT/ANGRIFF

STK 1900



SCH 1700

LORE/

ÜBERSCHALLFLIEGER/WIND/EFFEKT

Netzbindung nach Links: Du kannst einmal pro Zirkel eine verdeckte Karte des Gegners wählen und in den Fluss schicken, ohne das aufgedeckt oder aktiviert wird.

FLAVOURTEXT/EFFEKTTEXT/

MATERIAL

"Sie kommt in der Nacht - und hat dich auf dem Radar"

STARODE-150

©soulboundarkana2025

ÜBERSCHALLFLIEGER/NIGHTWAVE

NAME

SCHILDWERT/VERTEIDIGUNG

力SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

KENNE DEINE KARTEN - SIEGEL

KOSTEN/KRISTALL

5

ABFANGMANOVER

NAME

FLAVOURTEXT/EFFEKTTEXT

SIEGEL

Aktiviere dieses "Siegel" im Zirkel des Gegners.
Wenn er ein "Wesen" bindet, ein "Arkanum"
wirkt oder ein "Siegel"
aktiviert. Annuliere die Aktion.

"Erbitte Freigabe für Überflug - Negativ, keine Freigabe erteilt."

SUARODE-057

©soulboundarkana2025

@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力SENCHII

 SPELL
WARD

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - ARKANUM

KOSTEN/KRISTALL

5

GEIST DER DREI TALENTEN

NAME

Arkanum

Wenn du diese Karte aktivierst, wähle einen Weg:

- Ziehe zwei Karten
- Schicke ein gegnerisches Wesen in den Fluss
- Wähle eine Handkarte deines Gegners, sie geht unter seinen Vorrat.

"Drei Wege, drei Geister - wähle Weise, wie ein Meister."

©soulboundarkana2025

FLAVOURTEXT/EFFEKTTEXT

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

LANDMARKEN - ORTE DER MACHT



SOULBOUND ÆRKANA®



LANDMARKEN ARKANUM

DIESES ARKANUM GILT FÜR BEIDE SPIELER UND ERLAUBT
FOLGENDE EFFEKTE:

EINMAL PRO ZIRKEL: HANDELE EINE KARTE, LEGE EINE
KARTE UNTER DEINEN VORRAT UND ZIEHE EINE NEUE.
KRISTALL ÜBERLÄGERUNGEN, KOSTEN NUR EINEN SEELEN
PUNKT.

SLARODE-140

©soulboundærkana2025

@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力SENCHII

 SPELL
WARD

HYPEMAT

SPIELFELD - HIER WERDEN DIE DUELLE AUSGETRAGEN



@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力SENCHII



HYPEMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

● SEELENPUNKTE - REGENERATION

**ZU BEGINN JEDES SPIELS STARTET JEDER DUELLANT MIT 10 SEELENPUNKTEN.
DIESE PUNKTE STELLEN DEINE VERBINDUNG ZUM ÄTHERFLUSS DAR -
JEDER DEINER AKTIONEN ZEHRT DAVON.**

**ZU BEGINN DEINES EIGENEN ZIRKELS REGENERIERST DU 4 SEELENPUNKTE.
WICHTIG:**

**NICHT GENUTZTE SEELENPUNKTE BLEIBEN ERHALTEN,
BIS ZU EINEM MAXIMUM VON 10.**

**DIESE REGEL SORGT DAFÜR, DASS DU DEINE ENERGIE BEWUSST EINSETZT:
VERBRAUCHST DU DEINE SEELENPUNKTE ZU FRÜH,**

**KANN DIR IN SPÄTEREN ZIRKELN DIE KRAFT FÜR MÄCHTIGE ARKANUM- ODER SIEGELKARTEN
FEHLEN.**

**HÄLTST DU SIE JEDOCH ZU LANGE ZURÜCK,
VERSCHENKST DU OFT DIE CHANCE AUF STARKE KOMBINATIONEN.**

**💡 EINSTEIGER-VARIANTE
FÜR KINDER ODER „JUST-FOR-FUN“-DUELLEN**

**KANN DIE REGENERATION AUF 6 ODER 8 SEELENPUNKTE PRO ZIRKEL ERHÖHT WERDEN,
UM LÄNGERE UND DYNAMISCHERE PARTIEN ZU ERMÖGLICHEN.**

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND
ÆRKANA®

⚔️ ABLAUF DER ZÜGE

JEDER DUELLANT SPIELT ABWECHSELND.

**EIN SPIELZUG (AUCH ZIRKEL GENANNT) Besteht aus mehreren
Festgelegten Phasen.**

**INNERHALB DEINES ZIRKELS KANNST DU WESEN BINDEN,
ANGREIFEN, ARKANUM WIRKEN ODER SIEGEL VORBEREITEN.**

SOBALD DEIN ZIRKEL ENDET, ÜBERNIMMT DEIN GEGNER DEN NÄCHSTEN.

⌚ 1. BEGINN DES ZIRKELS

ZU BEGINN DEINES ZIRKELS:

- **ZIEHST DU 1 KARTE AUS DEINEM VORRAT**
 - **REGENERIERST DU 4 SEELENPUNKTE (BIS MAXIMAL 10)**
- EFFEKTE MIT „ZU BEGINN DEINES ZIRKELS“ TREten JETZT IN KRAFT.**

力 SENCHII

 **SPELL
WARD**

HYPEMAT



SOULBOUND
ÆRKANA®

◆ 2. BINDEN-PHASE

**IN DIESER PHASE KANNST DU WESEN AUS DEINER HAND BINDEN,
INDEM DU 2 SEELENPUNKTE ALS KOSTEN BEZAHLST.**

- **WESEN BIS STUFE 4 KÖNNEN OHNE OPFER GEBUNDEN WERDEN.**
- **HÖHERSTUFIGE WESEN BENÖTIGEN OPFER:**
- **DU MUSST DAFÜR GEBUNDENE WESEN ALS OPFER IN DEN FLUSS LEGEN.**
**DU KANNST MAXIMAL 1 WESEN PRO ZIRKEL BINDEN,
ES SEI DENN, EIN KARTENEFFEKT ERLAUBT MEHR.**

⚠ EINSATZVERZÖGERUNG

**NEU GEBUNDENE WESEN DÜRFEN IN DIESEM ZIRKEL NICHT ANGREIFEN,
SOFERN SIE KEINEN EFFEKT BESITZEN WIE:**

- **„KANN DEN GEGNER DIREKT ANGREIFEN“**
- **„SOFORTIGER EINSATZ“**

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPEMAT



SOULBOUND
ÆRKANA®

⚔ 3. ANGRIFFS-PHASE

ALLE AKTIVEN WESEN DÜRFEN EINMAL PRO ZIRKEL ANGREIFEN.

WÄHLE EIN ZIEL IN DER GEGNERISCHEN ZONE:

◆ **KAMPF ZWISCHEN WESEN**

- **ÜBERSTEIGT DEIN STK-WERT DEN STK-WERT DES GEGNERISCHEN WESENS,**
- **WIRD DAS GEGNERISCHE WESEN ZERSTÖRT UND IN DEN FLUSS GELEGT.**
- **DIE DIFFERENZ DER WERTE WIRD DEM GEGNER VON SEINEN BINDUNGSPUNKTEN ABGEZOGEN.**
- **BEI GLEICHEM STK-WERT VERLIEREN BEIDE WESEN DEN KAMPF:**
- **ES WIRD KEIN SCHADEN BERECHNET,**
- **ABER BEIDE WESEN WERDEN ZERSTÖRT UND IN DEN FLUSS GELEGT.**

◆ **DIREKTER ANGRIFF**

**WENN DEIN GEGNER KEIN AKTIVES WESEN MEHR KONTROLLIERT,
DARFST DU DIREKT SEINE BINDUNGSPUNKTE ANGREIFEN.**

力 SENCHII

 **SPELL
WARD**

HYPEMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

🛡 4. VERTeidigungs-Phase

WENN DEIN GEGNER ANGREIFT, KANNST DU GESETzte WESEN AUFDECKEN, UM DEN ANGRIFF ABZUFANGEN.

DAS AUFGEDECKTE WESEN:

- **WECHSELT AUTOMATISCH IN DIE AKTIVE ZONE,**
- **DU ZAHLS SEINE BINDUNGSKOSTEN (FALLS NOCH NICHT BEZAHLT),**
- **EFFEKTE MIT „BEI AUFDECKUNG“ WERDEN SOFORT AKTIVIERT.**

◆ **KAMPFVERLAUF IN DER VERTeidigung**

1. ANGREIFER STK > DEIN SCH

→ **DEIN WESEN WIRD ZERSTÖRT UND IN DEN FLUSS GELEGT.**

→ **ES WIRD KEIN SCHADEN BERECHNET, AURER EIN EFFEKT SAGT ETWAS ANDERES.**

2. DEIN SCH > ANGREIFER STK

→ **DEIN WESEN BLEIBT AUF DEM FELD.**

→ **DER GEGNER VERLIERT BINDUNGSPUNKTE IN HÖHE DER DIFFERENZ DER WERTE.**

→ **DAS GEGNERISCHE WESEN BLEIBT UNBERÜHRT.**

3. GLEICHSTAND (STK = SCH)

(DAS STEHT BEI DIR NOCH NICHT DRIN - GEHÖRT ABER ZWINGEND REIN!)

→ **DEIN WESEN WIRD ZERSTÖRT UND IN DEN FLUSS GELEGT.**

→ **ES WIRD KEIN SCHADEN BERECHNET.**

→ **DER ANGREIFER BLEIBT AUF DEM FELD.**

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

★ 5. ARKANUM-PHASE

DU DARFST IN DIESER PHASE EINE ODER MEHRERE ARKANUM-KARTEN AKTIVIEREN,

SOFERN DU DIE ERFORDERLICHEN SEELENPUNKTE BEZAHLEN KANNST.

**ARKANUM-KARTEN LÖSEN MÄCHTIGE MAGISCHE EFFEKTE AUS -
VON ZUSÄTZLICHEM KARTENZIEHEN BIS HIN ZUM UMLENKEN GEGNERISCHER
ANGRIFFE.**

**EINIGE ARKANUM-KARTEN KÖNNEN SOGAR DIREKT AUS DER HAND AKTIVIERT
WERDEN.**

JEDER ARKANUM-KARTE KANN NUR EINMAL PRO ZIRKEL VERWENDET WERDEN.

● 6. SIEGEL-PHASE

**IN DIESER PHASE KANNST DU SIEGEL-KARTEN VERDECKT SETZEN,
UM SIE IM ZIRKEL DEINES GEGNERS ZU AKTIVIEREN.**

**EIN FRISCH GESETZTES SIEGEL Darf erst ab dem nächsten Zirkel aktiviert
werden**

(EINSATZVERZÖGERUNG).

**SIEGEL REAGIEREN AUF AKTIONEN DEINES GEGNERS -
SIE KONTERN, ANNULLIEREN ODER VERÄNDERN EFFEKTE
UND ERMÖGLICHEN STRATEGISCHE GEGENANGRIFFE.**

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND
ÆRKANA®



**EWIGES SIEGEL
BLEIBT DAUERHAFT AUF DEM SPIELFELD,
BIS ES ZERSTÖRT ODER AUS DEM SPIEL
ENTFERNT WIRD.**



**∞ INFINITY-ARKANUM
BLEIBT DAUERHAFT AKTIV,
SOLANGE ES NICHT ZERSTÖRT ODER AUS DEM SPIEL ENTFERNT WIRD.**

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®



★ AUSRÜSTUNGS-ARKANUM

**WIRD AN EIN GEEIGNETES WESEN GEBUNDEN.
BLEIBT AKTIV, BIS DAS WESEN DAS SPIELFELD VERLÄSST
ODER DIE AUSRÜSTUNG ZERSTÖRT WIRD.**



★ SPIELFELD-ARKANUM

**KANN NUR IN DER VORGESEHENEN SPIELFELD-ZONE AKTIVIERT WERDEN.
SEIN EFFEKT GILT, SOLANGE ES DORT LIEGT
UND NICHT ZERSTÖRT WIRD.**

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

★ NACHHALLPHASE

„NACH JEDEM KAMPF HALT DIE ENERGIE DES ÆTHERS NACH - NUTZE DIESEN MOMENT, UM DEIN FELD ERNEUT ZU FORMEN!“
DIE NACHHALLPHASE IST DEINE ZWEITE HAUPTPHASE.
SIE BEGINNT UNMITTELBAR NACH DER KAMPFPHASE UND ERLAUBT DIR, DEIN SPIELFELD EIN LETZTES MAL IN DIESEM ZIRKEL ZU BEEINFLUSSEN, BEVOR DU AN DEINEN GEGNER ÜBERGIBST.

IN DER NACHHALLPHASE KANNST DU:

◆ ARKANUM-KARTEN WIRKEN

DU KANNST WIE IN DER BINDEPHASE ZAUBER UND TAKTISCHE EFFEKTE AKTIVIEREN, SOFERN DU DIE KOSTEN DAFÜR ZAHLEN KANNST.

◆ SIEGELKARTEN SETZEN

DU KANNST NEUE SIEGEL VORBEREITEN, UM DEN NÄCHSTEN ZIRKEL ZU SICHERN ODER REAKTIONEN VORZUBEREITEN.

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPEMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

◆ VERBRAUCHTE KARTEN ABLEGEN

- AUSGELÖSTE ODER VERBRAUCHTE SIEGELKARTEN LEGST DU IN DEN FLUSS.
- EINMALIGE ARKANUM-EFFEKTE GEHEN EBENFALLS IN DEN FLUSS, SOBALD SIE ABGEHANDELT SIND.

◆ FELD AUFRÄUMEN (FALLS NÖTIG)

ENTFERNE TOKEN, MARKER ODER TEMPORÄRE EFFEKTE, DIE „BIS ZUM ENDE DER KAMPFPHASE“ GELTEN.

BEREINIGE DAS SPIELFELD, FALLS KARTEN DURCH DEN KAMPF ZERSTÖRT WURDEN.

◆ LETZTE ANPASSUNGEN DEINER STRATEGIE VORNEHMEN

DU KANNST HIER ALLE TAKTISCHEN ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN, DIE DU FÜR DEN NÄCHSTEN ZIRKEL BRAUCHST -

SOLANGE SIE KEINE BINDUNG EINES NEUEN WESENS ERFORDERN (DAS BLEIBT AUSSCHLIESSLICH DER BINDEPHASE VORBEHALTEN).

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

7. ENDE DES ZIRKELS

ÜBERPRÜFE DEINE HANDGRÖÙE.

HÄLTST DU MEHR ALS 6 KARTEN, LEGE DIE ÜBERZÄHLIGEN UNTER DEINEN VORRAT.

EFFEKTE MIT „AM ENDE DES ZIRKELS“ TRETNEN JETZT IN KRAFT.

DANN ÜBERGIBST DU DAS SPIELFELD AN DEINEN GEGNER.

★ ZIRKEL (ZUG) ABLAUF

1. ZIEHEN

2. BINDEPHASE - WESEN BINDEN, ARKANUM UND SIEGEL SETZEN

3. KAMPFPHASE

4. NACHHALLPHASE - WEITERE ARKANUM/SIEGEL, FELD BEREINIGEN

5. ENDE DES ZIRKELS

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

★ BEGRIFFE - KURZÜBERSICHT (FINALER REGELWERK-STANDARD)

ZIRKEL

EIN ZUG BZW. EINE VOLLSTÄNDIGE RUNDE EINES SPIELERS.

FLUSS

DER ABLAGESTAPEL, HIER LANDEN VERBRAUCHTE KARTEN, ZERSTÖRTE WESEN UND ABGEHANDELTE ARKANUM- ODER SIEGELKARTEN.

STK / SCH

DIE KAMPFWERTE EINES WESENS:

STK = STÄRKE (ANGRIFF)

SCH = SCHILD (VERTEIDIGUNG)

EXIL

DER BEREICH FÜR ENDGÜLTIG VERBANNTEN KARTEN. KARTEN IM EXIL KÖNNEN NICHT ZURÜCKKEHREN.

BINDUNG / BINDEN

DAS AUSSPIelen EINES WESEN (MONSTERS) AUF DAS SPIELFELD DURCH ZAHLUNG DER SEELENPUNKTE UND DER NÖTIGEN OPFER.

VORRAT

DEIN DECK BZW. KARTENSTAPEL, VON DEM DU ZIEHST.

BESONDRE WESEN

WESEN, DIE DURCH SPEZIELLE FORMEN INS SPIEL GELANGEN, Z. B.:

- VERSCHMELZUNG (FUSION)

- KRISTALL-ÜBERLAGERUNG

力 SENCHII

 **SPELL
WARD**

HYPERMAT



SOULBOUND
ÆRKANA®

ENDE DES SPIELS

**DER SPIELER, DER ZUERST AUF NULL BINDUNGSPUNKTE FÄLLT, ODER KEINE
KARTE MEHR AUS SEINEM VORRAT ZIEHEN KANN, VERLIERT DAS SPIEL.**

**ERLEBE ETWAS DAS GRÖßER IST ALS EIN KARTENSPIEL
BINDE DEINE SEELE - WERDE EIN SOULBOUND**

FEBRUAR 2026 AUF

KICKSTARTER

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力SENCHII

 **SPELL
WARD**

HYPEMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

www.soulboundarkana.de

©SOULBOUNDÆRKANA 2025

力 SENCHII

 SPELL
WARD

HYPERMAT