



SOULBOUND ÆRKANA®



STARTER DECK ARKANISTEN SPELANLEITUNG

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYDEMAT



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.
BESONDERE WESEN (WIE VERSCHMELZUNGS- ODER ÜBERLAGERUNGSWESEN)
DÜRFEN SICH MIT MAXIMAL 10 EXEMPLAREN IM DAFÜR VORGESEHENEN
BESONDEREN VORRAT BEFINDEN.**



SOULBOUND ÆRKANA®

◆ BESCHRÄNKUNG DER KARTEN

**JEDE 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.**



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 KART E 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
(AUBER EINE KART E SAGT AUSDRÜCKLICH ETWAS ANDERES).
HINWEIS: BESTIMMTE SIEGEL KÖNNEN AUCH IM ZIRKEL DEINES GEGNERS
AKTIVIERT WERDEN.**



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

HYDEMAT

KENNE DEINE KARTEN - WESEN MIT EFFEKT

STUFE/EFFEKTKRISTALL

4

NAME

ARKANISTIN DES STURMS

STÄRKEWERT/ANGRIFF

STK 1300



SCH 1200

SCHILDWERT/VERTEIDIGUNG

EFFEKTTEXT / LORE/
FLAVOURTEXT

ARKANISTIN/WIND/EFFEKT

Wenn diese Karte gebunden wird und aktiv ist, kannst du eine verdeckte Arkanum oder Siegel Karte deines Gegners, zurück auf die Hand geben. Du kannst diesen Effekt nur einmal pro Spiel nutzen.

"Meine Wind Magie fegt über dich hinweg"

SLARODE-204

© soulboundærkana2025

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYDEMAT

KENNE DEINE KARTEN - WESEN

STUFE/KRISTALL



NAME

EIS - HEXE ION VARENTH

STÄRKEWERT/ANGRIFF

STK 1600



SCH 1400

SCHILDWERT/VERTEIDIGUNG

LORE/ FLAVOURTEXT

HEXE/AQUA

"Eine junge, talentierte Eis-HeXe, die auch mit dem Schwert umgehen kann"

SLARODE-202

©soulboundarkana2022

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPMAT

KENNE DEINE KARTEN - VERSCHMELZUNG

STUFE/KRISTALL

8

NAME

CELESTIAL IMPERA

STÄRKEWERT/ANGRIFF

STK 2800



SCH 2800

SCHILDWERT/VERTEIDIGUNG

LORE/

FLAVOURTEXT/EFFEKTEXT/

MATERIAL

VERSCHMELZUNG/CELESTIAL/LICHT/EFFEKT

Celestial Donna • Celestial Prima

- Wird diese Karte gebunden, kannst du ein "Arkanum" aus dem Fluss erneut wirken.

- Solange diese Karte liegt, sind "Licht" Wesen vor gegnerischen Effekten geschützt.

- IX Pro Zirkel: Lege eine Karte ins Exil, dann ziehe eine Karte.

"Triffst Licht auf Einsicht, entsteht Impera - nicht um zu befehlen, sondern um zu lenken."

SLAR

© soulboundarkana 2025

@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - KRISTALL ÜBERLAGERUNG

STUFE/KRISTALL



CELESTIAL IMPERATRIX

NAME

STÄRKEWERT/ANGRIFF

STK 2800



SCH 2800

SCHILDWERT/VERTEIDIGUNG

LORE/

FLAVOURTEXT/EFFEKTEXT/

MATERIAL

KRISTALL ÜBERLAGERUNG/CELESTIAL/LICHT/EFFEKT

Kann nur gebunden werden, in dem du "Impera" und "Magistra" überlagerst.
Während diese Karte liegt, kann pro Zirkel nur 1 Karte aktiviert werden.
Der Besitzer dieser Karte, kann "Arkanum" oder "Siegel" ohne Kosten aktivieren.

"Sie ist mehr als ein Engel, sie ist ein Celestial".

SLARODE-028

©soulboundarkana2025

@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPMAT

KENNE DEINE KARTEN - NETZBINDUNG

STUFE/KRISTALL



NAME

ÜBERSCHALLFLIEGER NIGHTWAVE

STÄRKEWERT/ANGRIFF

STK 1900



SCH 1700

SCHILDWERT/VERTEIDIGUNG

LORE/

FLAVOURTEXT/EFFEKTEXT/

MATERIAL

ÜBERSCHALLFLIEGER/WIND/EFFEKT

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

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

SLARODE-350

@soulboundarkana2025

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYDEMAT

KENNE DEINE KARTEN - SIEGEL

KOSTEN/KRISTALL

5

ABFANGMANÖVER

NAME

SIEGEL

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

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

SLARODE-057

©soulboundarkana2025

FLAVOURTEXT/EFFEKTEXT

@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT

KENNE DEINE KARTEN - ARKANUM

KOSTEN/KRISTALL

5

NAME

GEIST DER DREI TALENTE

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."

SLARÖDE-100

©soulboundærkana2025

FLAVOURTEXT/EFFEKTEXT

@soulboundarkana

www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPMAT

LANDMARKEN - ORTE DER MACHT



SOULBOUND
ÆRKANA®

KRISTALLMARKT VON SASVAR

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 ÜBERLAGERUNGEN, KOSTEN NUR EINEN SEELEN
PUNKT.

SLARODE-140

@soulboundaerkana2025

@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPMAT

SPIELFELD - HIER WERDEN DIE DUELLE AUSGETRAGEN



**SOULBOUND
ÆRKANA®**



@soulboundarkana
www.soulboundarkana.de

力 SENCHII

SPELL
WARD

HYPEMAT



SOULBOUND ÆRKANA®

● SEELENPUNKTE - REGENERATION

ZU BEGINN JEDES SPIELS STARTET JEDER DUELLANT MIT 10 SEELENPUNKTEN.

DIESE PUNKTE STELLEN DEINE VERBINDUNG ZUM ÄTHERFLUSS DAR -

JEDE 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.**



SOULBOUND ÆRKANA®

ABLAUF DER ZÜGE

JEDER DUELLANT SPIELT ABWECHSELND.

**EIN SPIELZUG (AUCH ZIRKEL GENANT) BESTEHT AUS MEHREREN
FESTGELEGTE 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.



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“**



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.**



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 ZAHLST 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, AUßER 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.**



SOULBOUND ÆRKANA®

★ 5. ARKANUM-PHASE

**DU DARFST IN DIESER PHASE EINE ODER MEHRERE ARKANUM-KARTEN AKTIVIEREN,
SO FERN 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.**

JEDE 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.**



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

HYDEMAT



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 VORGEGEHEHENEN SPIELFELD-ZONE AKTIVIERT WERDEN.
SEIN EFFEKT GILT, SOLANGE ES DORT LIEGT
UND NICHT ZERSTÖRT WIRD.**



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.**



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).



SOULBOUND ÆRKANA®

☾ 1. ENDE DES ZIRKELS

ÜBERPRÜFE DEINE HANDGRÖÖE.

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

**EFFEKTE MIT „AM ENDE DES ZIRKELS“ TRETEN 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



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 VERBANNT KARTEN. KARTEN IM EXIL KÖNNEN NICHT ZURÜCKKEHREN.

BINDUNG / BINDEN

**DAS AUSSPIELEN EINES WESENS (MONSTERS) AUF DAS SPIELFELD DURCH ZAHLUNG DER SEELENPUNKTE UND
DER NÖTIGEN OPFER.**

VORRAT

DEIN DECK BZW. KARTENSTAPEL, VON DEM DU ZIEHST.

BESONDERE WESEN

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

- VERSCHMELZUNG (FUSION)

- KRISTALL-ÜBERLAGERUNG



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

©SOULBOUNDARKANA2025

力SENCHII



HYDEMAT