

# RIFTFORCE

Ein Kartenspiel für 2 Personen, ab 10 Jahren  
mit einer Spielzeit von circa 30 Minuten

## WIE ALLES BEGANN

Die Rifts veränderten unsere Welt. Sie rissen Dörfer auseinander und die daraus ausströmende Riftforce verbreitete sich in den umliegenden Ländereien. Was zuvor leblos wirkte, erwachte und erhob sich. Flammen verließen die Lagerfeuer und Wellen entflohen ihren Flussbetten. Selbst die Sonne und der Mond hinterließen ihre Fußspuren im Boden.

Auserwählte gründeten die Gilden, um diese lebenden Elementare zu kontrollieren und das Wissen über sie zu vermehren. Diese Gilden schließen – während sie um die Riftforce kämpfen – vorübergehende Allianzen, um die einzigartigen Fähigkeiten ihrer Elementare zu kombinieren und den Zugang zu den Rifts zu verteidigen.

## Jetzt ist deine Zeit gekommen!

Wähle deine Gilden, nutze ihre Kräfte und stürze dich in die Schlacht. Sammle Riftforce von den Orten, die du kontrollierst, und all den Elementaren, die du zerstörst, bis du genug hast, um zu einer höheren Stufe der Macht aufzusteigen.

Folgt uns auf:    /1moretimegames

## IMPRESSUM

**Autor:** Carlo Bortolini - **Illustrator:** Miguel Coimbra - **Grafik Konzept:** Elena Anna Rieser  
**Grafik Icons:** Christian Schupp - **Grafik Druck:** atelier198 - **Entwicklung:** Matteo Lindner  
**Berater für Kulturelle Sensibilität:** Calvin Wong Tze Loon - **Video:** Tobias Lamp



© 2020 – 1 More Time Games OG  
Nobilegasse 26/13, AT-1150 Wien  
1moretimegames.com

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:  
Asmodee Germany  
Friedrichstr. 47, 45128 Essen  
www.asmodee.de

*Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ausschließlich mit vorheriger schriftlicher Genehmigung erlaubt.*

# SPIELMATERIAL

110 Karten:



FEUER



ERDE



LICHT



RÜCKSEITE  
BESCHWÖRER



PFLANZE



WASSER



EIS



SCHATTEN



KRISTALL



BLITZ



LUFT



RÜCKSEITE  
ELEMENTARE

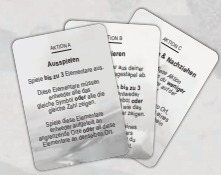
10 Gilden (je 1 Beschwörer + 9 Elementare)



5 Orte



2 Skala-Hälften



3 Übersichten

28 Plättchen:



25 Schaden



2 Riftforce-  
Anzeiger



1 Start-  
Anzeiger

Sollte trotz der Qualitätskontrollen in eurem Spiel etwas fehlen, wendet euch bitte an den Ersatzteilservice auf [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de).

## SPIELZIEL



VS.



Zerstöre die Elementare deines Gegenübers und kontrolliere Orte entlang des Rifts, um Riffforce zu erhalten. Wer am Ende des Spiels am meisten Riffforce hat, gewinnt!

## GILDEN

Zu Beginn des Spiels wählt ihr je 4 Gilden aus, mit denen ihr gegeneinander antretet. Jede dieser Gilden besteht aus 1 Beschwörer und 9 Elementaren.

In den beiden oberen Ecken jedes Elementars befindet sich eine Zahl sowie ein Symbol. Die Zahl gibt die Lebenspunkte eines Elementars an, das Symbol ordnet es einer Gilde zu.

- 4 Elementare haben die Zahl Fünf.
- 3 Elementare haben die Zahl Sechs.
- 2 Elementare haben die Zahl Sieben.

Alle Elementare einer Gilde haben dieselbe Fähigkeit, die auf ihrem Beschwörer beschrieben wird.

Eure Elementare werden Verbündete genannt, die Elementare eures Gegenübers Feinde.



ELEMENTARE

BESCHWÖRER

## SPIELAUFBAU GILDENAUSWAHL

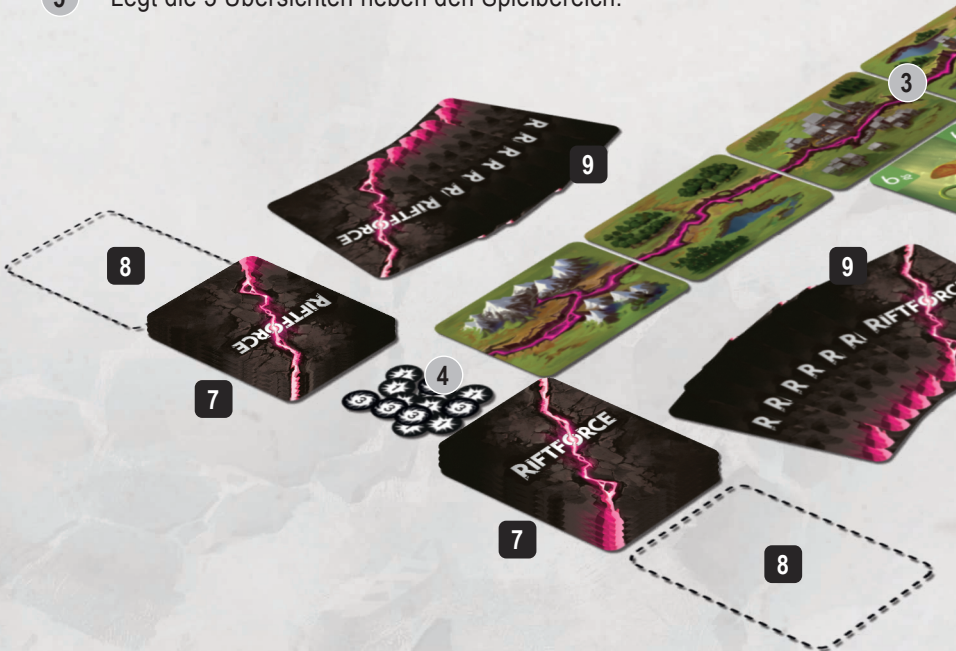
Mischt alle 10 Beschwörer und entfernt davon 1 zufälligen. Zieht dann jeweils 1 zufälligen Beschwörer. Legt die restlichen 7 Beschwörer nebeneinander aus. Nehmt euch jeweils 1 Riffforce-Anzeiger.

Bestimmt durch Münzwurf des Start-Anzeigers, wer mit der Auswahl der weiteren Beschwörer beginnt. Wählt abwechselnd je 1 Beschwörer aus, bis ihr beide je 4 Beschwörer habt. Entfernt den letzten Beschwörer. Legt die 2 entfernten Beschwörer und die zugehörigen Elementare in die Schachtel zurück. Diese Gilden spielen in dieser Partie nicht mit.



## SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

- 1 Legt die 2 Skala-Hälften so aneinander, dass die Zahlenfelder aufsteigend verlaufen. Entscheidet euch abhängig von eurer Tischgröße für eine Kartenseite der Skala.
- 2 Legt eure Riftforce-Anzeiger neben die Skala.
- 3 Legt die 5 Orte in einer Linie nebeneinander zwischen euch aus, um den Rift zu bilden.
- 4 Legt allen Schaden als allgemeinen Vorrat bereit.
- 5 Legt die 3 Übersichten neben den Spielbereich.





## SPIELAUFBAU PERSÖNLICH

- 6 Führe die Gildenauswahl (Seite 3) durch.  
6 Lege deine 4 Beschwörer neben die Skala. Lege zusätzlich den Start-Anzeiger daneben, wenn du mit der Gildenauswahl begonnen hast.
- 7 Nimm alle 36 Elementare, die zu deinen 4 Gilden gehören.  
7 Mische sie sehr gründlich und lege sie verdeckt als deinen Nachziehstapel bereit.
- 8 Lasse neben dem Nachziehstapel ein wenig Platz für deinen Ablagestapel, welcher während des Spiels entsteht.
- 9 Ziehe nun 7 Elementare als Handkarten von deinem Nachziehstapel.
- 10 Die Person **ohne** Start-Anzeiger legt danach das oberste Elementar vom eigenen Nachziehstapel offen auf der eigenen Seite an den mittleren Ort.

## SPIELABLAUF

Die Person **mit** dem Start-Anzeiger beginnt das Spiel.  
Führt abwechselnd jeweils genau **1** Aktion aus.

Es gibt 3 verschiedene Aktionen:

- A) Ausspielen
- B) Aktivieren
- C) Überprüfen & Nachziehen



### A) AUSSPIELEN

Spieler **bis zu 3** Elementare von deiner Hand an Orte auf deiner Seite des Rifts aus. Sie müssen entweder alle das gleiche Symbol **oder** alle die gleiche Zahl zeigen.

Du darfst diese Elementare entweder aufgeteilt an angrenzende Orte **oder** alle in beliebiger Reihenfolge an denselben Ort spielen. Spielst du an angrenzende Orte, darfst du pro Ort nur 1 Elementar ausspielen.

Die beiden äußersten Ortskarten sind **nicht** zueinander angrenzend.

Befinden sich bereits Elementare an einem Ort, spielst du neue Elementare darauf aus. Spiele die neuen Elementare dabei so auf die bereits vorhandenen, dass die Zahlen aller darunter liegenden Elementare zu sehen sind.



Option Symbol



Option Zahl

*Eva will 3 Elementare auf einmal spielen. Sie kann entweder die 3 Licht-Elementare (Option Symbol) oder die 3 Elementare mit der Zahl Fünf spielen (Option Zahl). Sie entscheidet sich für die Option Zahl.*

Eva will die 3 Elementare aufgeteilt an angrenzende Orte spielen. Nachdem sie das Feuer und die Pflanze gespielt hat, muss sie das Licht als das dritte Elementar an einen der markierten Orte spielen, damit die Elementare angrenzend sind.



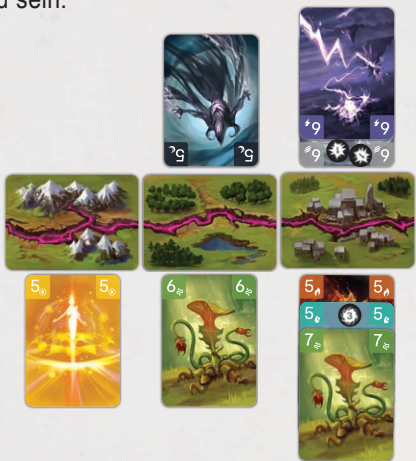
Karl hat in seinem ersten Zug 3 Luft-Elementare an einen Ort gespielt.



Alternativ hätte Eva auch alle 3 Elementare an einen Ort ihrer Wahl in beliebiger Reihenfolge spielen können.

## B) AKTIVIEREN

Wirf zuerst 1 Elementar aus deiner Hand offen auf deinen Ablagestapel. Aktiviere dadurch in beliebiger Reihenfolge entweder **bis zu 3** Elementare der gleichen Zahl **oder** des gleichen Symbols wie das abgeworfene Elementar. Die aktivierten Elementare können an beliebigen Orten liegen und müssen **nicht** angrenzend sein.



Eva wirft die Pflanze mit der Zahl Fünf ab und kann nun entweder bis zu 3 Pflanzen (Option Symbol) oder bis zu 3 Elementare mit der Zahl Fünf (Option Zahl) aktivieren.



Aktivierst du ein Elementar, führt dieses die auf dem jeweiligen Beschwörer seiner Gilde beschriebene Fähigkeit aus. Du **musst** alle Schritte der Fähigkeit, soweit möglich, von oben nach unten ausführen.

Bewegen sich Elementare durch Fähigkeiten, legt sie immer an die letzte Position eines Ortes.

Mit den meisten Fähigkeiten legt ihr Schaden auf den „ersten Feind“. Dies ist der Feind, der an einem Ort dem Rift am nächsten liegt. Nehmt Schaden immer aus dem allgemeinen Vorrat.

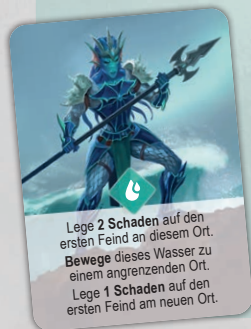
Führe die Fähigkeit eines Elementars vollständig aus und überprüfe anschließend, ob du ein Elementar zerstört hast, bevor du dein nächstes Elementar aktivierst.

Liegen auf einem Elementar gleich viel oder mehr Schaden als seine Zahl anzeigt, ist es zerstört. Du erhältst **1 Riftforce** pro zerstörtem Elementar deines Gegenübers. Bewege deinen Riftforce-Anzeiger auf der Skala entsprechend vor.

Sollte eine Fähigkeit einem Elementar mehr Schaden zufügen, als benötigt wird, um es zu zerstören, wird der übrige Schaden **nicht** auf das nächste Elementar übertragen.



Eva entscheidet sich für die Option Zahl. Mit dem Wasser legt sie 2 Schaden auf die Luft. Da bereits 2 Schaden auf der Luft lagen, sind dort nun insgesamt 4 Schaden. Danach bewegt Eva das Wasser nach links, wo sie 1 Schaden auf den Schatten legt.



In allen Beispielen haben wir den Schaden in der Farbe des Elementars, das ihn zufügt, eingefärbt.



Dein Gegenüber legt das zerstörte Elementar offen auf den eigenen Ablagestapel und den darauf liegenden Schaden zurück in den allgemeinen Vorrat.



Als Zweites aktiviert Eva das Feuer und legt 3 Schaden auf Karls Luft, aber sie muss auch 1 Schaden auf ihre Pflanze mit der Zahl Sieben legen.



Dies ist ausreichend Schaden, um die Luft zu zerstören.



Eva erhält 1 Riftforce für die zerstörte Luft.



Zuletzt aktiviert Eva das Licht. Da an diesem Ort keine Feinde sind, verfällt der Schaden.



Dann entfernt Eva mit dem Licht 1 Schaden von ihrem Wasser.



## C) ÜBERPRÜFEN & NACHZIEHEN

Du darfst diese Aktion nur dann wählen, wenn du **weniger** als 7 Elementare auf der Hand hast.

Überprüfe, ob du Orte kontrollierst. Du kontrollierst einen Ort, wenn sich dort mindestens eines deiner Elementare und **kein** Feind befindet. Du erhältst **1 Riffforce** für jeden von dir kontrollierten Ort. Bewege deinen Riffforce-Anzeiger auf der Skala entsprechend vor.

Wenn du diese Aktion wählst, kannst **nur du** Riffforce erhalten, selbst wenn dein Gegenüber derzeit auch Orte kontrolliert.

Ziehe nun so lange Elementare von deinem Nachziehstapel, bis du wieder 7 Elementare auf der Hand hast.

*Eva hat nur noch 1 Elementar auf der Hand und wählt Überprüfen & Nachziehen.*



*Eva erhält für den von ihr kontrollierten Ort 1 Riffforce.*



*Dann zieht Eva 6 Elementare nach, so dass sie wieder 7 Elementare auf der Hand hat.*



## SPIELENDEN

Sobald du 12 Riffforce erreichst, wird das Spielende eingeläutet. Führe deine Aktion noch zu Ende aus. Hast du das Spiel begonnen, dann hat dein Gegenüber noch 1 Aktion. Hat dein Gegenüber begonnen, ist das Spiel sofort beendet. So erhaltet ihr beide gleich viele Aktionen.

Wer jetzt am meisten Riffforce hat, gewinnt!

Sollte es zu einem Gleichstand kommen, führt ihr beide eine weitere Aktion aus und prüft, ob noch ein Gleichstand vorliegt. Ist das der Fall, wiederholt dies, ansonsten hat gewonnen, wer jetzt am meisten Riffforce hat.



## ALLGEMEINE KLARSTELLUNGEN

*Du bist bereit loszuspielen – sollten während des Spiels Detailfragen aufkommen, kannst du die Antworten hier finden.*

Du darfst auch Karten, die sowohl das gleiche Symbol als auch die gleiche Zahl zeigen, ausspielen bzw. aktivieren.

Erreichst du mehr als 12 Riffforce, drehe deinen Riffforce-Anzeiger auf die +12 Seite und zähle von Beginn der Skala weiter.

*Ausspielen:* In vorherigen Aktionen gespielte Elementare haben **keinen** Einfluss darauf, wohin oder welche Elementare ihr spielen könnt.

*Aktivieren:* Der auf einem Elementar liegende Schaden verändert **nicht** die Zahl, mit der das Elementar aktiviert werden kann.

Du darfst ein Elementar aktivieren, selbst wenn es kein Ziel hat. Dieser Schaden verfällt anschließend.

*Überprüfen & Nachziehen:* Sollte dein Nachziehstapel beim Nachziehen leer werden, mische deinen Ablagestapel und lege ihn verdeckt hin, um deinen neuen Nachziehstapel zu bilden. Ziehe danach weiter, bis du 7 Elementare auf der Hand hast.

*Ablagestapel:* Ihr dürft die Ablagestapel während des Spiels **nicht** durchsehen.

## KLARSTELLUNGEN ZU DEN GILDEN



*Eis:* Ist nur 1 Feind am selben Ort wie das Eis, ist er gleichzeitig der erste und der letzte Feind.



*Licht:* Das Licht kann Schaden von einem Elementar an einem beliebigen Ort entfernen, es muss dafür nicht am selben Ort sein.



*Feuer:* Auch andere Feuer sind von dem Schaden für Verbündete betroffen. Wenn der Schaden des Feuers den Verbündeten zerstört, bekommt dein Gegenüber wie gewohnt Riffforce.



*Kristall:* Wenn dein Kristall zerstört wird, erhält dein Gegenüber somit insgesamt 2 Riffforce. Außer dein Gegenüber zerstört deinen Kristall mit einem Schatten, dann bekommt dein Gegenüber insgesamt 3 Riffforce.



*Wasser:* Das Wasser darf **nicht** am selben Ort bleiben. Die 2 äußersten Orte sind **nicht** benachbart. Dies bedeutet, dass ein aktiviertes Wasser an einem der äußeren Orte sich Richtung Mitte bewegen muss.



*Luft:* Die Luft darf **nicht** am selben Ort bleiben. Du legst Schaden auf den ersten Feind am selben Ort und den Orten links und rechts davon.



*Schatten:* Der Schatten darf **nicht** am selben Ort bleiben. Zerstörst du mit dem Schatten einen Feind, erhältst du somit insgesamt 2 Riffforce bzw. wenn du einen Kristall zerstörst sogar insgesamt 3 Riffforce.



*Pflanze:* Die Fähigkeit der Pflanze hat nur 1 Feind als Ziel, nämlich am Ort links **oder** rechts vom Ort der Pflanze. Die Pflanze kann ihre Fähigkeit **nicht** gegen Feinde an ihrem eigenen Ort einsetzen.



*Blitz:* Zerstörst du mit dem Blitz den Feind, führe die Fähigkeit dieses Blitzes sofort noch **ein Mal** aus. Dieser Effekt kann nur ein Mal pro Blitz und Aktivierung genutzt werden und zählt **nicht** als zusätzliche Aktivierung.



*Erde:* Die Erde hat als einziges Elementar einen Effekt, der sofort ausgelöst wird, wenn sie ausgespielt wird. Lege für jede ausgespielte Erde sofort und einmalig 1 Schaden auf jeden an diesem Ort befindlichen Feind. Dieser Effekt kann **nicht** erneut ausgelöst werden. Aktivierst du die Erde, lege 2 Schaden auf den ersten Feind.