

RIFTFORCE BEYOND

Eine Erweiterung für Riftforce für 1 bis 4 Personen, ab 10 Jahren
mit einer Spielzeit von circa 30 Minuten

WIE ES WEITERGING

Als ihr das Rift genauer untersucht, entdeckt ihr einen Durchgang zu der Welt dahinter.
Begebt euch auf eine Reise ins Unbekannte und trefft neue Verbündete.

Folgt uns auf:    /1moretimegames

IMPRESSUM

Autor: Carlo Bortolini - **Illustrator:** Miguel Coimbra - **Grafik Icons:** Christian Schupp

Grafik Regel & Druck: atelier198 - **Beyond Logo:** Brigette Indelicato

Entwicklung: Matteo Lindner - **Berater für Kulturelle Sensibilität:** Calvin Wong Tze Loon



© 2021 – 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

112 Karten:



BIEST



SAND



LAVA



MUSIK



RÜCKSEITE
BESCHWÖRER



SÄURE



STERN



LIEBE



MAGNET



RÜCKSEITE
ELEMENTARE

8 Gilden (je 1 Beschwörer + 9 Elementare)



3 Orte

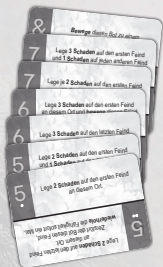


2 Reihenfolgen

20 Plättchen:



20 Schaden

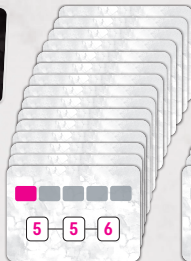


HERAUSFORDERUNGEN

7 Herausforderungen
(je 2 pro Zahl + &)



RÜCKSEITE
HERAUSFORDERUNGEN



ANGRIFFSPÄNE



KONTROLLPLÄNE



RÜCKSEITE
PLÄNE

20 Pläne
(5 Kontroll- und 15 Angriffspläne)

Sollte trotz der
Qualitätskontrollen in eurem
Spiel etwas fehlen, wendet euch
bitte an den Ersatzteilservice auf
www.asmodee.de.

ÜBERSICHT BEYOND

Diese Erweiterung enthält Regeln für

- das **Teamspiel** (Seite 5) für 3 oder 4 Personen.
Zu dritt spielt 1 Einzelperson gegen das Team aus 2 Personen.
Zu viert spielen 2 Teams aus je 2 Personen gegeneinander.
- die **Gildenauswahl Beyond** (Seite 6) für 2 bis 4 Personen.
Die nun insgesamt 18 Gilden erfordern neue Regeln.

Die **einzig**e Anpassung, die du für das Duell mit 2 Personen benötigst, ist dort mit dieser Farbe hervorgehoben.

- das **Solospiel** (Seite 10) spielst du allein gegen die Trainerin, deren Schwierigkeitsgrad du selbst bestimmen kannst.



TEAMSPIEL – SPIELAUFBAU ALLGEMEIN

Führt statt **3** im **Spielaufbau Allgemein** des Grundspiels die nachfolgenden Schritte durch:

Legt 3 beliebige grüne Orte aus dem Grundspiel nebeneinander aus und daneben die 3 grauen Orte aus der Erweiterung. Dadurch sind die 6 Orte in einen grünen und einen grauen Bereich unterteilt.

Spielt ihr zu dritt, beginnt das Team. Spielt ihr zu viert, werft den Start-Anzeiger, um zu bestimmen, welches Team beginnt.

Wählt die Reihenfolge mit eurer Personenanzahl, dreht sie auf die Seite, die eurer Sitzordnung entspricht, und legt sie abschließend neben die grauen Orte. Platziert den Start-Anzeiger mit der Farbe des Teams, das beginnt, auf Position 1.



Führt jetzt die Gildeauswahl Beyond wie auf der folgenden Seite beschrieben durch, bevor ihr mit dem **Teamspiel - Spielaufbau Persönlich** fortfahrt.

GILDENAUSWAHL BEYOND

Mischt für ein Spiel mit 2, 3 oder 4 Personen alle 18 Beschwörer aus dem Grundspiel und dieser Erweiterung. Zieht dann jeweils 1 zufälligen Beschwörer. Legt dann **6 + Anzahl spielender Personen** Beschwörer nebeneinander aus.

Wählt abwechselnd in Reihenfolge je 1 Beschwörer aus, bis ihr entweder je 4 Beschwörer habt, wenn ihr als Einzelperson spielt, **oder** je 3 Beschwörer habt, wenn ihr als Teil eines Teams spielt. Legt die nicht gewählten Beschwörer und ihre Elementare zurück in die Schachtel.

TEAMSPIEL – SPIELAUFBAU PERSÖNLICH

Lege deine Beschwörer neben die Skala bzw. die Reihenfolge. Nimm alle Elementare, die zu deinen Gilden gehören. Mische sie sehr gründlich und lege sie verdeckt als deinen Nachziehstapel bereit. Ziehe 7 Elementare als Handkarten von deinem Nachziehstapel.

Zu dritt legt die Einzelperson das erste Elementar vom eigenen Nachziehstapel an den mittleren Ort des grünen Bereichs und das zweite an den mittleren Ort des grauen Bereichs. Das Team legt **keine** Elementare.

Zu viert legen die Personen in Position 2, 3 und 4 der Reihenfolge das oberste Elementar vom eigenen Nachziehstapel auf den mittleren Ort des Bereichs, vor dem sie sitzen (grau oder grün).



Julie, Lily, Kim und Andi spielen zusammen eine Partie Riftforce. Sie nehmen wie gezeigt am Tisch Platz, werfen den Start-Anzeiger und legen dazu passend die Reihenfolge. Andi beginnt, die anderen erhalten je 1 Elementar an den mittleren Ort im Bereich vor ihnen.

WAS ÄNDERT SICH IM TEAMSPIEL?

Das Team verwendet gemeinsam 1 Riftforce-Anzeiger, um ihre Riftforce auf der Skala festzuhalten. Das Teamspiel wird in Runden gespielt. Die Person, die bei Position 1 sitzt, beginnt das Spiel.

Führe genau **1** Aktion aus, wenn sich der Start-Anzeiger auf der Position befindet, bei der du sitzt. Als Einzelperson im 3-Personen-Spiel, führst du pro Runde **insgesamt 2** Aktionen aus – je 1 Aktion auf Position 2 und 4.

Bewege den Start-Anzeiger nach deiner Aktion auf die Position mit der nächsthöheren Zahl bzw. von Position 4 auf Position 1, um eine neue Runde zu starten, falls das Spielende noch nicht eingeläutet wurde.

Nur bei der Aktion **C) Überprüfen & Nachziehen** sind die 2 Bereiche (grau und grün) wichtig. Bist du Teil eines Teams, überprüfst du nur bei den 3 Orten in dem Bereich, vor dem du sitzt, ob du sie kontrollierst.

Als Einzelperson überprüfst du bei allen 6 Orten, ob du sie kontrollierst.

Bei Aktion **A) Ausspielen** stehen dir alle 6 Orte auf deiner Seite des Rifts zur Verfügung, unabhängig davon, ob du als Einzelperson oder im Team spielst.

Bei Aktion **B) Aktivieren** kannst du, wenn du Elementare mit der gleichen Zahl aktivierst, auch Elementare deines Teammitglieds aktivieren.

Du darfst dich mit deinem Teammitglied absprechen. Diese Absprachen müssen auch für dein(e) Gegenüber klar und deutlich hörbar sein. Es ist **verboten**, dein Teammitglied bei dessen Aktionen zu beraten oder Informationen über die Elementare auf deiner Hand zu teilen bzw. diese deinem Teammitglied zu zeigen.

TEAMSPIEL – SPIELEND E

Sobald die Einzelperson oder ein Team 12 Riftforce erreicht hat, wird das Spielende eingeläutet. Spielt die Runde zu Ende, bis die Person auf Position 4 ihre Aktion ausgeführt hat.

Wer jetzt am meisten Riftforce hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand spielt weiter, bis am Ende einer Runde der Gleichstand gebrochen ist.



SOLOSPIEL – SPIELAUFBAU

Mische alle 18 Beschwörer gründlich und ziehe 6 zufällige Beschwörer. Wähle davon 4 Beschwörer aus und nimm die dazugehörigen Elementare.

Nimm für die Trainerin Elementare von 4 zufälligen Gilden. Lege die restlichen Beschwörer und die zugehörigen Elementare zurück in die Schachtel.

Die Elementare der Trainerin werden ab jetzt Bots genannt. Mische getrennt deine Elementare und die Bots, um die verdeckten Nachziehstapel für dich bzw. die Trainerin zu bilden.

Wähle je 1 Herausforderung für die Zahl 5, 6 und 7 aus. Je mehr Sterne unter der Zahl abgebildet sind, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad der Trainerin. Um diesen weiter zu erhöhen, kannst du mit der &-Herausforderung allen Bots einer Zahl eine Zusatzfähigkeit geben.

Beginne mit den 1-Stern-Herausforderungen und ohne &-Herausforderung. Hast du die Trainerin besiegt, spiele gegen einen höheren Schwierigkeitsgrad.

Führe den **Spielaufbau Allgemein** wie im Grundspiel aus und lege 1 Bot vom Nachziehstapel der Trainerin an jeden der 5 Orte.

Mische verdeckt alle Pläne mit Zahlenfolgen und bilde 5 Stapel mit je 3 Plänen. Mische anschließend verdeckt die 5 Pläne mit dem Auge und lege 1 Plan auf jeden der 5 Stapel. Lege die 5 Stapel, ohne sie zu mischen, aufeinander und drehe sie um, um den offenen Planstapel der Trainerin zu bilden. Lass etwas Platz neben dem Planstapel für einen Planabwurf.

Ziehe nun 7 Elementare als Handkarten von deinem Nachziehstapel.



SOLOSPIEL – SPIELABLAUF

Du beginnst das Spiel. Führe genau **1** Aktion aus. Handle danach den obersten Plan des Planstapels ab.

Es gibt Angriffspläne und Kontrollpläne. Auf beiden Arten von Plänen ist 1 Ort markiert, wo 1 neuer Bot erscheinen wird.

Lege zuerst 1 Bot vom Nachziehstapel der Trainerin an den markierten Ort.

Bei einem Kontrollplan ist ein Auge zu sehen. Überprüfe bei einem Kontrollplan, ob die Trainerin Orte kontrolliert. Die Trainerin erhält **1 Riffforce** für jeden von ihr kontrollierten Ort.

Bei einem Angriffsplan ist eine Zahlenfolge zu sehen. Aktiviere für jede Zahl, wenn möglich, 1 Bot der entsprechenden Zahl in der angegebenen Reihenfolge von links nach rechts. Jeder Bot darf **nur** 1-mal pro Angriffsplan aktiviert werden.

Aktivierst du einen Bot, führe die Fähigkeit, die auf der Herausforderung der entsprechenden Zahl beschrieben wird, aus. Für Bots spielen die Fähigkeiten ihrer Beschwörer **keine** Rolle.

Hast du die Wahl zwischen mehreren Bots derselben Zahl, musst du immer einen wählen, der tatsächlich Schaden auf mindestens 1 Elementar legt. Wähle die Aktivierung so, dass sie für dich möglichst vorteilhaft ist, indem du Schaden auf deine Elementare verteilst oder auf eines konzentrierst.

Ein Bot, der keinen Schaden auf mindestens 1 Elementar legt, darf nicht aktiviert werden. Gibt es für eine Zahl in der Zahlenfolge keinen Bot, den du aktivieren darfst, überspringe diese Zahl einfach.

Zerstört ein Bot eines deiner Elementare, erhält die Trainerin dafür **1 Riftforce**.

Hast du den Plan vollständig abgehandelt, lege ihn verdeckt auf den Planabwurf. Dadurch wird der nächste Plan sichtbar. Sollte der Planstapel in seltenen Fällen leer sein, drehe den Planabwurf um, **ohne** ihn zu mischen, um daraus einen neuen Planstapel zu bilden.

SOLOSPIEL – SPIELENDEN

Das Spielende wird eingeläutet, sobald du oder die Trainerin 12 Riftforce erreicht hat. Hast du das Spielende eingeläutet, handle noch den Plan der Trainerin vollständig ab. Du gewinnst, wenn du mehr Riftforce als die Trainerin hast. Bei Gleichstand spiele wie gewohnt weiter, bis der Gleichstand gebrochen ist.

Zuerst legt Lily den obersten Bot des Nachziehstapels der Trainerin auf den markierten Ort. Lily aktiviert die erste Zahl der Zahlenfolge. Dieser 6er-Bot legt 3 Schaden auf Lils Wasser, so wie es auf der 6er-Herausforderung beschrieben ist.



Nun muss Lily eine 5 als zweite Zahl aktivieren. Sie wählt den 5er-Bot am mittleren Ort, damit ihr Wasser nicht zerstört wird.

5	Lege 2 Schaden auf den ersten Feind an diesem Ort.
6	Lege 3 Schaden auf den letzten Feind an diesem Ort.
7	Lege je 2 Schaden auf den ersten Feind an den angrenzenden Orten.
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: pink;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 10px;">6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 10px;">5</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 10px;">6</div> </div>	

Da jeder Bot nur einmal aktiviert werden darf und es keinen weiteren 6er-Bot mehr gibt, der Schaden legen darf, überspringt Lily die letzte Zahl der Zahlenfolge.

KLARSTELLUNG ZUM SOLOSPIEL

Die Bots der Trainerin haben, solange sie unter ihrer Kontrolle sind, nur die Fähigkeiten, die auf den Herausforderungen beschrieben sind. Du bekommst daher **keine** zusätzliche Riffforce, wenn du einen Kristall-Bot zerstörst.

Übernimmst du mit der Musik die Kontrolle über einen Bot, wird er zu deinem Elementar und hat die Fähigkeit, die auf dessen Beschwörer beschrieben steht.

KLARSTELLUNGEN ZU DEN GILDEN



Biest: Das Biest darf **nicht** am selben Ort bleiben. Wenn 1 oder mehr Schaden auf dem Biest liegt, legt es mehr Schaden. Es legt dann 3 Schaden anstatt 2 Schaden nach der Bewegung, wenn es aktiviert wird.



Magnet: Der Magnet darf **nicht** am selben Ort bleiben.



Lava: Wenn der Schaden der Lava ein anderes deiner Elementare oder diese Lava zerstört, erhält dein Gegenüber wie gewohnt Riffforce.



Sand: Der Sand darf **nicht** am selben Ort bleiben.



Säure: Wenn die Säure ein Elementar zerstört, erhältst du dafür **keine** Riftforce, selbst wenn es sich um einen Kristall handelt.



Stern: Wenn du bereits 7 Elementare auf der Hand hast, kannst du mit dieser Fähigkeit **keine** zusätzlichen Elementare ziehen.



Liebe: Die Liebe löst ihren Effekt sofort aus, wenn sie ausgespielt wird. Dieser Effekt kann **nicht** erneut aktiviert werden. Aktivierst du die Liebe, lege 2 Schaden auf den ersten Feind.



Musik: Wenn du mit der Fähigkeit der Musik die Kontrolle über ein Elementar deines Gegenübers erlangst, kannst du dieses Elementar noch in derselben Aktion aktivieren (vorausgesetzt es hat dieselbe Zahl wie diese Musik und du hast noch nicht 3 Elementare aktiviert).

Elementare, deren Kontrolle du übernimmst, werden so behandelt, als hättest du sie gerade gespielt. Die Erde und die Liebe lösen daher ihren jeweiligen Effekt sofort aus.