

RIFTFORCE BEYOND

Une extension pour le jeu Riffforce, pour 1 à 4 joueurs, à partir de 10 ans, pour des parties d'environ 30 minutes.

CE N'ÉTAIT QUE LE COMMENCEMENT...

En inspectant plus profondément la faille, vous découvrez un passage vers un monde insoupçonné. Embarquez pour un voyage vers l'inconnu. Rencontrez de nouveaux alliés et surmontez de formidables challenges.

CRÉDITS

Auteur : Carlo Bortolini - **Illustrateur :** Miguel Coimbra - **Iconographie :** Christian Schupp
Graphisme : atelier198 - **Logo Beyond :** Brigette Indelicato - **Développement :** Matteo Lindner
Consultant Sensibilité Culturelle : Calvin Wong Tze Loon - **Traduction :** Grégory Oliver



© 2021 – 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13, AT-1150 Vienna
1moretimegames.com



® et ™ 2022 - La Boite de Jeu
8, Grande Rue, 21310 BELLENEUVE
FRANCE

Importé en France par La Boite de Jeu
laboitedejeu.fr

Tous droits monde réservés.

MATÉRIEL

112 cartes :



BÊTE



SABLE



LAVE



MUSIQUE



DOS DES CARTES
INVOCATEURS



ACIDE



ÉTOILE



AMOUR



MAGNÉTIQUE



DOS DES CARTES
ÉLÉMENTAIRES

8 guildes (1 invocateur + 9 élémentaires)



3 cartes sites

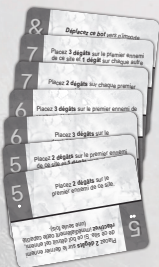


2 cartes ordre du tour

20 jetons :



20 jetons
dégât

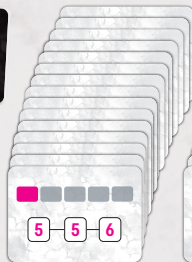


CARTES CHALLENGE

7 cartes challenge
(2 pour chaque chiffre + &)



DOS DES CARTES
CHALLENGE



CARTES PLAN
D'ATTAQUE



CARTES PLAN
DE CONTRÔLE

20 cartes plan
(5 plans de contrôle et 15 plans d'attaque) 3



DOS DES CARTES
PLAN

LES APPORTS DE CETTE EXTENSION

Cette extension contient de nouvelles règles dont :

- Le **mode par équipe** à 3 ou 4 joueurs (page 5).
À 3 joueurs, un joueur affronte une équipe de 2 joueurs.
À 4 joueurs, 2 équipes de 2 joueurs s'affrontent.
- Une règle spéciale de **mise en place des Guildes** (page 6) pour 2 à 4 joueurs.

Pour les parties avec l'extension, la seule adaptation par rapport au jeu de base est indiquée dans un cadre rose.

- Le **mode solo** (page 10). Vous jouez seul contre l'entraîneur, qui possède différents niveaux de difficulté.



MODE PAR ÉQUIPE – MISE EN PLACE

Au lieu de l'étape **3** de la **MISE EN PLACE DU JEU** de la boîte de base, procédez de la manière suivante pour jouer avec cette extension :

Placez en ligne 3 sites verts du jeu de base et les 3 sites gris de cette extension. Les 6 sites forment alors deux zones de 3 sites : une zone verte et une zone grise.

À 3 joueurs, l'équipe de 2 joueurs débute la partie. À 4 joueurs, tirez à pile ou face avec le jeton premier joueur pour déterminer quelle équipe débute la partie.

Dans le prolongement des sites gris, placez la carte ordre du tour correspondant au nombre de joueurs de la partie. Placez le jeton premier joueur sur la case 1 de cette carte, sur la face de la couleur de l'équipe qui débute la partie.



Choisissez vos guildes selon les indications de la **Mise en place des guildes** (page suivante), puis effectuez la **Mise en place de chaque joueur**.

MISE EN PLACE DES GILDES

Pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, mélangez les 18 invocateurs du jeu de base et de l'extension. Puis, chaque joueur pioche 1 invocateur au hasard. Révélez ensuite **6 invocateurs + 1 invocateur par joueur**.

En commençant par le premier joueur, les joueurs choisissent tour à tour 1 invocateur jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 invocateurs s'ils jouent en équipe **ou** 4 invocateurs si le joueur est seul. Remettez dans la boîte du jeu les invocateurs non utilisés ainsi que leurs élémentaires.

MODE PAR ÉQUIPE – MISE EN PLACE DE CHAQUE JOUEUR

Placez vos invocateurs près de la piste de score ou de la carte ordre du tour. Mélangez toutes les cartes élémentaires de vos guildes et formez-en une pioche face cachée. Piochez 7 élémentaires depuis celle-ci pour constituer votre main de départ.

À 3 joueurs, le joueur seul place le premier élémentaire de sa pioche sur le site central de sa zone verte, et le deuxième élémentaire de sa pioche sur le site central de sa zone grise. L'équipe adverse ne place **aucun** élémentaire.

À 4 joueurs, chacun des joueurs en position 2, 3 et 4 sur la carte ordre du tour place le premier élémentaire de sa pioche sur le site central de la zone présente devant lui (verte ou grise).



Julie, Lily, Kim et Andi jouent à Riftforce. L'image ci-dessus montre leur placement autour de la table. Ils déterminent le premier joueur comme précisé en page 5. Andi est premier joueur, tous les autres joueurs placent 1 élémentaire chacun sur le site central de la zone leur faisant face.

QUELS SONT LES CHANGEMENTS EN MODE PAR ÉQUIPE ?

Chaque équipe possède 1 seul jeton compteur de Riffforce placé sur la carte piste de score. Le mode par équipe se joue en tours successifs. Le joueur placé en position 1, par rapport à la carte ordre du tour, débute la partie.

Si le jeton premier joueur est placé sur le chiffre qui correspond à votre position, vous effectuez **1** action. En tant que joueur seul d'une partie à 3 joueurs, vous effectuez **2** actions par tour (1 action aux positions 2 et 4 de la carte ordre du tour).

Après votre action, déplacez le jeton premier joueur sur le chiffre suivant dans l'ordre numérique, ou de la position 4 à 1 pour commencer un nouveau tour si la condition de fin de partie n'a pas encore été déclenchée.

C'est uniquement lors de l'action **C) Contrôler & Piocher** que les 2 zones (verte et grise) ont une importance précise. Si un joueur fait partie d'une équipe, il vérifie uniquement le contrôle des 3 sites de la zone qui se trouve devant lui. Par contre, si le joueur joue seul, il vérifie le contrôle de chacun des 6 sites.

Lors de l'action **A) Jouer**, les 6 sites de votre côté de la faille sont disponibles, que vous jouiez en équipe ou seul.

Lors de l'action **B) Activer**, si vous décidez d'activer des élémentaires ayant le même chiffre, vous pouvez activer des élémentaires de votre coéquipier.

Vous avez le droit de concerter votre coéquipier, mais ces discussions doivent être audibles par vos adversaires. Il est **interdit** de conseiller votre coéquipier sur la façon de jouer ou d'activer les cartes, ou de partager des informations sur les cartes que vous avez en main, ou encore de lui montrer vos cartes.

MODE PAR ÉQUIPE - FIN DE PARTIE

Dès qu'une équipe ou un joueur seul (à 3 joueurs) atteint 12 Riftforce, la fin de partie est déclenchée. Les joueurs terminent le tour en cours et la partie prend fin suite à l'action du 4^e joueur. Le joueur ou l'équipe ayant alors le plus de Riftforce remporte la partie ! En cas d'égalité, rejouez des tours jusqu'à ce que l'égalité ne soit plus présente à la fin d'un tour.



MODE SOLO - MISE EN PLACE

Mélangez les 18 cartes invocateurs et piochez-en 6 au hasard.
Sélectionnez 4 invocateurs et prenez leurs élémentaires correspondants.
Prenez les élémentaires de 4 guildes au hasard pour l'entraîneur.
Remettez dans la boîte les invocateurs et les élémentaires restants.

À partir de maintenant, les élémentaires de l'entraîneur sont appelés **bots**.
Mélangez séparément vos élémentaires et les bots afin de former deux pioches faces cachées, une pour l'entraîneur et une pour vous.

Choisissez 1 carte challenge pour chacun des chiffres 5, 6, et 7. Plus il y a d'étoiles sous le chiffre, plus la difficulté de l'entraîneur est élevée. Pour augmenter encore la difficulté vous pouvez attribuer une carte challenge **&**, afin de donner une capacité additionnelle aux bots d'un chiffre en particulier.

Pour la première partie, débutez avec les cartes challenge à 1 étoile et sans le challenge **&**. Une fois que vous aurez battu l'entraîneur, vous pourrez rejouer avec une difficulté plus élevée.

Installez le jeu comme décrit dans la section **Mise en place du jeu** dans le livret de règles du jeu de base, puis piochez et placez 1 bot sur chacun des 5 sites du côté de l'entraîneur.

Mélangez les cartes **plan d'attaque** et formez 5 piles faces cachées contenant 3 cartes chacune. Puis, mélangez les cartes **plan de contrôle** et placez au hasard 1 carte face cachée sur le dessus de chacune des 5 piles. Formez 1 seule pioche avec ces 5 piles de cartes sans les mélanger, puis retournez la pioche face visible. Ce sera la pioche des plans de l'entraîneur. Laissez de la place près de cette pioche pour la défausse des cartes plan. Piochez 7 cartes élémentaires pour former votre main de départ.



MODE SOLO - DÉROULEMENT DU JEU

Vous êtes le premier joueur. Effectuez exactement **1** action. Puis, activez la carte plan visible sur le dessus de la pioche plan.

Il existe des plans d'attaque et des plans de contrôle. Sur chaque plan, 1 site est coloré en rose et indique sur quel site un nouveau bot devra être placé.

La première chose à faire est donc de placer 1 bot de la pioche de l'entraîneur sur le site indiqué en rose sur la carte plan de ce tour.

Les plans de contrôle affichent une icône œil. Quand vous activez un plan de contrôle, vérifiez si l'entraîneur contrôle certains sites. L'entraîneur gagne **1 Rifforce** pour chaque site qu'il contrôle.

Les plans d'attaque affichent une suite de chiffres. Pour chaque chiffre, dans l'ordre indiqué de gauche à droite, activez 1 bot du chiffre correspondant (si possible). Chaque bot peut être activé **une seule fois** par carte plan d'attaque.

Quand vous activez 1 bot, appliquez la capacité décrite sur la carte challenge du chiffre correspondant. Pour les bots, les capacités de leurs invocateurs n'ont **pas** d'utilité.

Si vous avez le choix entre plusieurs bots du même chiffre, vous devez toujours choisir un bot qui pourra placer des dégâts sur au moins 1 élémentaire. Activez les bots de la manière la plus avantageuse pour vous : soit en distribuant les dégâts sur plusieurs élémentaires, soit en regroupant les dégâts sur un seul élémentaire.

Un bot qui ne peut **pas** placer de dégâts sur au moins 1 élémentaire ne peut pas être activé. Si aucun bot ne peut être activé pour un chiffre donné, ignorez simplement ce chiffre.

Si un bot détruit l'un de vos élémentaires, l'entraîneur gagne **1 Riffforce**.

Une fois que vous avez intégralement activé le plan, placez la carte face cachée dans la défausse des cartes plan. Cela va révéler la prochaine carte plan. Dans le rare cas où la pioche de cartes plan serait vide, retournez la pile de défausse des cartes plan **sans** la mélanger afin de former une nouvelle pioche.

MODE SOLO - FIN DE PARTIE

Dès que l'entraîneur ou vous atteignez 12 Riffforce, la condition de fin de partie est déclenchée. Si vous avez déclenché la fin de partie, activez tout de même le plan de l'entraîneur. Puis, si vous avez plus de Riffforce que lui, vous remportez la partie. En cas d'égalité, jouez d'autres tours jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

Lily place le premier bot de la pioche de l'entraîneur sur le site indiqué en rose sur la carte plan d'attaque. Lily active le premier chiffre de la carte. Le bot activé place 3 dégâts sur l'élémentaire d'eau de Lily, comme indiqué sur la carte challenge correspondante.



Puis, Lily doit activer un 5. Elle choisit le bot du site du milieu pour éviter que son élémentaire d'eau du site de droite ne soit détruit.

5.	Placez 2 dégâts sur le premier ennemi de ce site.
6.	Placez 3 dégâts sur le dernier ennemi de ce site.
7.	Placez 2 dégâts sur chaque premier ennemi des sites adjacents.

Puisque chaque bot ne peut être activé qu'une seule fois et qu'il n'y a plus de bot 6 pouvant placer des dégâts, Lily ignore le dernier chiffre de la carte plan d'attaque.

FAQ DU MODE SOLO

Les bots de l'entraîneur n'ont que les capacités des cartes challenge tant qu'ils sont sous son contrôle. Vous ne gagnez donc **pas** de Riftforce supplémentaire lorsque vous détruisez un bot de Cristal.

Si vous prenez le contrôle d'un bot grâce à un élémentaire de Musique, il devient votre élémentaire et acquiert la capacité décrite sur la carte de son invocateur.

FAQ DES GILDES



Bête : Une Bête ne peut **pas** rester sur son site actuel. S'il y a 1 dégât ou plus sur la Bête lors de son activation, elle fera 3 dégâts au lieu de 2 dégâts après s'être déplacée.



Magnétique : Un Magnétique ne peut **pas** rester sur son site actuel.



Lave : Si le dégât infligé par la Lave détruit cette Lave ou un autre de vos élémentaires, votre adversaire gagne 1 Riftforce comme d'habitude.



Sable : Un élémentaire de Sable ne peut **pas** rester sur son site actuel.



Acide : Quand l'Acide détruit un élémentaire vous ne gagnez **pas** de Riftforce, même s'il s'agit d'un Cristal.



Étoile : Si vous avez déjà 7 élémentaires en main, vous ne pouvez **pas** en piocher un de plus avec cette capacité.



Amour : L'Amour déclenche son effet de mise en jeu immédiatement quand vous le jouez. Cet effet ne peut **plus** être activé par la suite. Quand vous activez un Amour, placez 2 dégâts sur le premier ennemi de son site.



Musique : Si vous prenez le contrôle d'un élémentaire adverse grâce à cette capacité, vous pouvez activer cet élémentaire durant la même action s'il possède le même chiffre que celui avec lequel vous avez activé la Musique et si vous n'avez pas déjà activé 3 élémentaires.

Les élémentaires dont vous prenez le contrôle sont considérés comme "joués" chez vous. Ainsi, les élémentaires de Terre et d'Amour déclenchent immédiatement leur effet correspondant à l'action "Jouer un élémentaire".