RIFTFORCE

Un jeu de cartes de Carlo Bortolini, pour 2 joueurs,
à partir de 10 ans, pour des parties d'environ 30 min.

HISTORIQUE

Les Failles (Rifts) ont changé notre monde. Elles ont détruit des villages entiers tandis que la Riftforce - *une puissante énergie permettant de contrôler les éléments* - émergeait et se répandait à travers le territoire. Ce qui semblait jadis sans vie, se réveilla. Des flammes bondissaient hors des feux de camp et des vagues s'extirpaient de leurs cours d'eau. Même le soleil et la lune laissèrent leurs empreintes sur le sol.

C'est alors que de talentueux invocateurs sont apparrus pour former les guildes. Leur intention étant de contrôler les élémentaires et d'accroitre leur savoir sur ces êtres puissants. En luttant pour l'obtention de la Riftforce, ces guildes forgèrent des alliances temporaires pour partager les capacités uniques de leurs élémentaires et défendre ainsi les accès aux Failles.

Désormais, c'est à vous de prendre part à ce combat !

Choisissez vos guildes, combinez leurs pouvoirs et lancez-vous dans la bataille. Détruisez les élémentaires adverses et contrôlez les sites le long de la Faille afin d'obtenir suffisamment de Riftforce pour accéder à la puissance éternelle.

CRÉDITS
Auteur : Carlo Bortolini **- Illustrateur :** Miguel Coimbra **- Concept graphique :** Elena Anna Rieser
Iconographie : Christian Schupp **- Graphisme :** atelier198 **- Développement :** Matteo Lindner
Consultant Sensibilité Culturelle : Calvin Wong Tze Loon **- Vidéo :** Tobias Lamp
Traduction : Grégory Oliver.

1 MORE TIME GAMES
© 2020 – 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13, AT-1150 Vienna
1moretimegames.com

LA BOITE DE JEU
® et ™ 2021 - La Boite de Jeu
8, Grande Rue
21310 BELLENEUVE
FRANCE
https://www.laboitedejeu.fr

Tous droits réservés.

MATÉRIEL

110 cartes :

FEU

TERRE

LUMIÈRE

DOS DES CARTES INVOCATEURS

PLANTE

EAU

GLACE

OMBRE

CRISTAL

FOUDRE

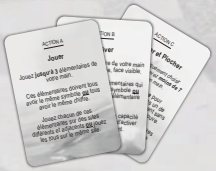
AIR

DOS DES CARTES ÉLÉMENTAIRES

10 Guildes (1 invocateur + 9 élémentaires)

5 cartes *sites*

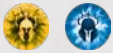
2 cartes *piste de score*



3 cartes *aide de jeu*

28 jetons :

25 jetons *dégâts*



2 jetons *compteur de Riftforce*

1 jeton *premier joueur*

Service après-vente : https://www.blackrockgames.fr/sav

BUT DU JEU

Détruisez les élémentaires adverses et contrôlez les sites le long de la Faille pour gagner de la Riftforce. Le joueur possédant le plus de Riftforce à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

LES GUILDES

Au début du jeu, les joueurs choisissent chacun 4 guildes avec lesquelles affronter l'adversaire dans la lutte pour la Riftforce. Chaque guilde est constituée de 1 invocateur et 9 élémentaires.

Dans les coins supérieurs de chaque élémentaire se trouvent un chiffre et un symbole. Le chiffre indique les points de vie de l'élémentaire et le symbole représente sa guilde.

4 élémentaires ont le chiffre cinq.

3 élémentaires ont le chiffre six.

2 élémentaires ont le chiffre sept.

Les élémentaires d'une guilde ont tous la même capacité, décrite sur la carte de leur invocateur.

Les élémentaires de l'adversaire sont appelés "ennemis" et vos propres élémentaires sont appelés "alliés".

MISE EN PLACE DES GUILDES

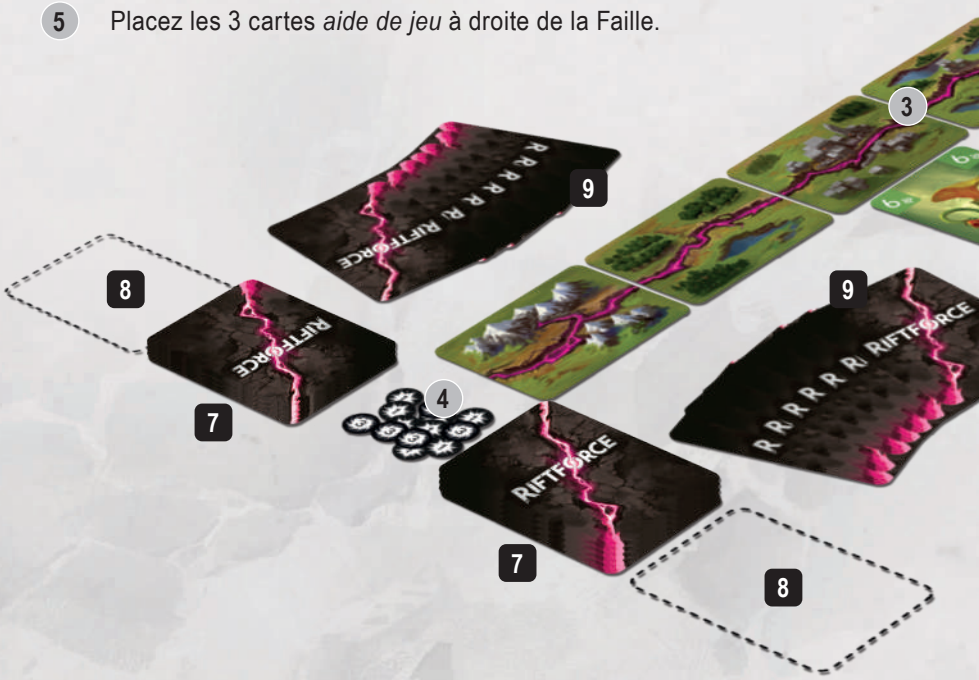
Chaque joueur prend le jeton *compteur de Riftforce* de son choix (jaune ou bleu).
Mélangez ensuite les 10 cartes invocateur et retirez-en une au hasard.
Puis, chaque joueur pioche au hasard 1 invocateur.
Disposez les 7 invocateurs restants sur la table, faces visibles.

Le plus jeune joueur prend le jeton *premier joueur* et choisit un second invocateur. Puis, chaque joueur choisit alternativement 1 invocateur jusqu'à ce que tout le monde ait 4 invocateurs.

Remettez les 2 invocateurs non choisis et tous leurs élémentaires dans la boite du jeu. Ces guildes ne seront pas utilisées pour cette partie.

MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez les 2 cartes *piste de score* l'une à côté de l'autre afin que les chiffres aillent de 1 à 12. Choisissez la face de votre choix pour ces cartes selon la place que vous avez sur la table.
2. Placez les jetons *compteur de Riftforce* près de la piste de score.
3. Placez les 5 cartes *site* en ligne entre les deux joueurs afin de créer la Faille.
4. Placez les jetons *dégâts* à gauche de la Faille.
5. Placez les 3 cartes *aide de jeu* à droite de la Faille.



MISE EN PLACE DE CHAQUE JOUEUR

6 Après avoir choisi vos guildes comme précisé en page 3 (“Mise en place des guildes”), disposez vos 4 invocateurs près de la *piste de score*. Le joueur ayant le jeton *premier joueur* le place à côté de ses invocateurs.

7 Prenez les 36 cartes élémentaires correspondant à vos 4 guildes. Mélangez ces cartes pour former votre pioche que vous placez face cachée près de vous.

8 Laissez un espace libre près de votre pioche. Cet espace accueillera vos cartes défaussées au cours de la partie (la pile de défausse).

9 Piochez 7 cartes élémentaire de votre pioche afin de constituer votre main de départ.

10 Le joueur **n’ayant pas** le jeton *premier joueur* pioche ensuite le premier élémentaire de sa pioche et le place face visible sur le site du milieu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur **ayant** le jeton *premier joueur* commence la partie. Chaque joueur joue alternativement **1** action parmi les 3 actions possibles. Les tours de jeu s'enchainent ainsi jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée.

Il existe 3 actions différentes :

A) Jouer

B) Activer

C) Contrôler & Piocher

A) JOUER

Jouez **jusqu'à 3** élémentaires de votre main sur des sites, de votre côté de la Faille. Ces élémentaires doivent tous avoir le même symbole **ou** le même chiffre.

Vous pouvez jouer tous ces élémentaires sur le même site, dans l'ordre de votre choix **ou** vous pouvez jouer ces élémentaires sur des sites différents et adjacents. Dans ce second cas, vous ne pouvez jouer **que 1 élémentaire par site**.

Notez que les sites situés aux deux extrémités de la Faille ne sont **pas** considérés comme adjacents entre eux.

Si vous jouez des élémentaires sur un site contenant déjà des élémentaires, placez les nouveaux élémentaires à la suite des autres, de manière à ce que les chiffres et symboles de chaque carte restent visibles.

Eve veut jouer 3 élémentaires d'un coup. Elle peut jouer ses 3 élémentaires de Lumière (même symbole). Elle peut aussi jouer ses 3 élémentaires de valeur 5 (même chiffre). Elle décide de jouer ses élémentaires de valeur 5.

option symbole

option chiffre

Eve veut jouer les 3 élémentaires individuellement sur des sites adjacents. Après avoir joué les élémentaires de Feu et de Plante, elle doit jouer l'élémentaire de Lumière sur l'un des deux sites cochés en vert afin que les 3 élémentaires joués soient adjacents.

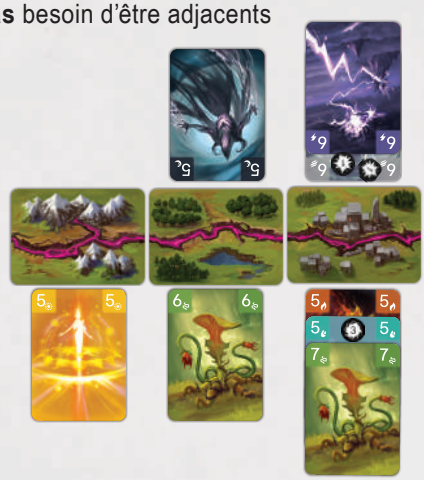
Carl, lors de sa première action, a joué 3 élémentaires d'Air sur le même site.

Une autre possibilité pour Eve aurait été de jouer ses 3 élémentaires sur un même site, dans l'ordre de son choix.

B) ACTIVER

Vous devez placer **1** élémentaire de votre main dans votre pile de défausse, face visible. Puis, vous pouvez activer **jusqu'à 3** élémentaires possédant le même symbole **ou jusqu'à 3** élémentaires possédant le même chiffre que l'élémentaire défaussé. Les élémentaires activés peuvent se trouver sur n'importe quel site et n'ont **pas** besoin d'être adjacents entre eux.

Eve défausse un élémentaire de Plante de valeur 5. Elle peut donc activer jusqu'à 3 élémentaires de Plante (même symbole), ou jusqu'à 3 élémentaires de valeur 5 (même chiffre).



Lorsque vous activez un élémentaire, il utilise la capacité décrite sur la carte de l'invocateur de sa guilde. Vous **devez** résoudre tous les effets de la capacité dans l'ordre, de haut en bas. Si un effet n'est pas réalisable, ignorez-le et passez à l'effet suivant.

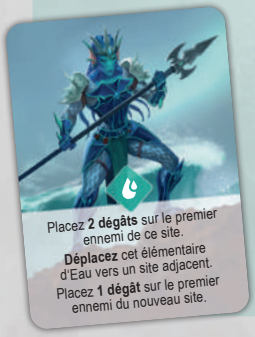
Quand une capacité déplace un élémentaire, celui-ci est placé en dernière position sur le nouveau site. La plupart des capacités placent des dégâts sur le "premier ennemi" du site. Il s'agit de l'élémentaire situé le plus près de la faille, en première ligne du site en question. Prenez les jetons *dégâts* dans la réserve générale pour les placer sur les élémentaires recevant des dégâts.

Quand vous activez un élémentaire, vous devez résoudre sa capacité entièrement. Puis, vérifiez si vous avez détruit des élémentaires avant d'activer votre prochain élémentaire. Si le nombre de dégâts présents sur un élémentaire est égal ou supérieur à la valeur de l'élémentaire, ce dernier est détruit.

Vous gagnez **1 Riftforce** pour chaque ennemi détruit. Avancez votre jeton *compteur de Riftforce* d'une case sur la *piste de score* à chaque fois que vous détruisez un ennemi.

Si une capacité place plus de dégâts sur un élémentaire que nécessaire pour le détruire, l'excédent n'est **pas** reporté sur l'élémentaire suivant.

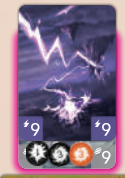
Eve décide d'activer le chiffre 5. Son élémentaire d'Eau place 2 dégâts sur l'élémentaire d'Air, qui avait déjà 2 dégâts, portant son total de dégâts à 4. Puis, Eve déplace son élémentaire vers la gauche où elle place 1 dégât sur l'élémentaire d'Ombre adverse.



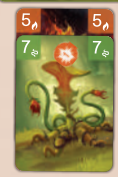
Dans ces exemples, nous avons teint les jetons dégâts en la couleur de l'élémentaire qui les inflige.

Votre adversaire place chacun de ses élémentaires détruits face visible dans sa pile de défausse et remet les jetons *dégâts* dans la réserve générale.

Ensuite, Eve active son élémentaire de Feu et place 3 dégâts sur l'élémentaire d'Air de Carl et 1 dégât sur son propre élémentaire de Plante.



Les dégâts sont suffisants pour détruire l'élémentaire d'Air.



Eve gagne 1 Riftforce pour avoir détruit 1 élémentaire

Enfin, Eve active son élémentaire de Lumière. Comme aucun ennemi n'est présent sur ce site, elle ne peut pas placer les 2 dégâts.

Elle peut en revanche retirez 1 dégât à son élémentaire d'Eau.

C) CONTRÔLER & PIOCHER

Vous pouvez uniquement choisir cette action si vous avez **moins** de 7 cartes élémentaires en main.

Vérifiez si vous contrôlez un ou plusieurs sites. Vous avez le contrôle d'un site si au moins 1 de vos élémentaires est présent et qu'**aucun** ennemi ne se trouve sur ce site. Gagnez immédiatement **1 Riftforce** pour chaque site que vous contrôlez. Avancez votre jeton *compteur de Riftforce* d'une case sur la *piste de score* par site contrôlé.

Quand vous choisissez cette action, **vous seul** pouvez gagner de la Riftforce, même si votre adversaire contrôle des sites à cet instant.

Puis, piochez des cartes élémentaires depuis votre pioche jusqu'à ce que vous ayez 7 cartes en main.

Eve n'a plus que 1 carte en main et décide de "Contrôler & Piocher".

Eve gagne 1 Riftforce pour l'unique site qu'elle contrôle.

Puis, Eve pioche 6 cartes pour reconstituer sa main de 7 cartes élémentaires.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur atteint 12 Riftforce, la condition de fin de partie est déclenchée. Le joueur termine l'intégralité de son action. S'il était le *premier joueur*, l'adversaire joue 1 dernière action. S'il n'était pas le premier joueur, la partie prend immédiatement fin. Ainsi, chaque joueur aura effectué le même nombre d'actions.

Le joueur possédant le plus de Riftforce remporte la partie !

En cas d'égalité, chaque joueur joue une nouvelle action, puis le score est de nouveau comparé. Si l'égalité persiste, répétez cette étape jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le score de l'adversaire. Il est alors déclaré vainqueur.

FAQ GÉNÉRALE

Vous êtes prêt à jouer à Riftforce. Si une question se pose durant la partie, la réponse sera sûrement ci-dessous.

Vous pouvez jouer / activer des cartes identiques ayant le même chiffre et le même symbole.

Si votre score dépasse 12 Riftforce, retournez votre jeton *compteur de Riftforce* sur sa face +12 et continuez à avancer en repartant du début de la *piste de score*.

Jouer : Les élémentaires joués lors d'un tour précédent n'ont **pas** d'influence sur les élémentaires que vous pouvez jouer, ni sur quels sites vous pouvez les jouer.

Activer : La valeur d'un élémentaire (son chiffre) n'est **pas** modifiée par les dégâts qui sont placés sur sa carte.

Vous pouvez activer un élémentaire même si vous n'avez pas d'adversaire à cibler. Les dégâts sont simplement perdus.

Contrôler & Piocher : Si votre pioche est vide, mélangez votre pile de défausse et retournez-la face cachée pour former votre nouvelle pioche. Continuez à piocher jusqu'à ce que vous ayez 7 cartes en main.

Pile de défausse : Les joueurs ne sont **pas** autorisés à consulter les piles de défausse durant la partie.

FAQ DES GUILDES

Glace : Si 1 seul ennemi est présent sur le site de l'élémentaire de Glace, il est considéré comme étant le premier et le dernier ennemi.

Lumière : L'élémentaire de Lumière peut retirer 1 dégât à un élémentaire allié situé sur n'importe quel site, même s'il n'y est pas présent.

Feu : Même les élémentaires de Feu sont affectés par les dégâts infligés aux alliés par cette capacité. Si vous détruisez un de vos alliés de cette manière, votre adversaire gagne de la Riftforce comme d'habitude.

Cristal : Si un élémentaire de Cristal est détruit, l'adversaire gagne 2 Riftforce. Si l'adversaire détruit un élémentaire de Cristal avec un élémentaire d'Ombre, il gagne 3 Riftforce.

Eau : Un élémentaire d'Eau ne peut **pas** rester sur son site actuel. Les sites situés aux deux extrémités de la faille ne sont **pas** considérés adjacents entre eux. Un élémentaire d'Eau situé à l'extrémité de la faille doit se déplacer sur le site le rapprochant du centre de la faille.

Air : Un élémentaire d'Air ne peut **pas** rester sur son site actuel. Placez 1 dégât sur le premier ennemi du nouveau site et des sites adjacents.

Ombre : Un élémentaire d'Ombre ne peut **pas** rester sur son site actuel. Si vous détruisez un ennemi avec un élémentaire d'Ombre, vous gagnez 2 Riftforce. Si l'ennemi est un élémentaire de Cristal vous gagnez 3 Riftforce.

Plante : Cette capacité cible uniquement 1 ennemi situé sur un site adjacent à droite **ou** à gauche du site de l'élémentaire de Plante. Il n'est **pas** possible de cibler un ennemi présent sur le même site que l'élémentaire de Plante.

Foudre : Quand vous détruisez un ennemi avec cette capacité, vous pouvez activer de nouveau la capacité. Cet effet ne fonctionne **qu'une fois** par élémentaire de Foudre. Cet effet n'est **pas** considéré comme une activation en soit.

Terre : L'élémentaire de Terre est le seul à avoir un effet qui s'applique immédiatement lorsqu'il est **joué**. Dès que vous **jouez** un élémentaire de Terre, placez immédiatement 1 dégât sur chaque ennemi de son site. Cet effet ne se déclenche **plus** par la suite. Quand vous **activez** un élémentaire de Terre, placez 2 dégâts sur le premier ennemi de son site.