

Riffforce - KSR

Ihr spielt solange, bis jemand mind. 12 Riffforce erreicht hat. Die Runde wird noch beendet. Jeder Spieler hat sich 4 Gilden ausgesucht, von denen er alle 36 Karten als Nachzieh-Stapel (verdeckt, gemischt) besitzt. Davon nimmt er 7 Karten auf die Hand.

Karten gibt es in den Werten 5 / 6 / 7. Jede Gilde beinhaltet 4-mal die "5", 3-mal die "6", 2-mal die "7", 1 Beschwörer-Karte mit den Fähigkeiten der Gilde. Ihr seid abwechselnd dran.

FÜHRE genau 1 Aktion (A / B / C) aus:

A) AUSSPIELEN:

- SPIELE 1 - 3 Karten von der Hand an Orte auf deiner Seite des Rifts aus.
Alle Karten müssen entweder das GLEICHE SYMBOL haben ODER die GLEICHE ZAHL.
- LEGE je 1 dieser Karten an genau 1 angrenzenden Ort an oder alle nur an EINEN Ort.
Angrenzend heißt, dass alle gewählten Orte direkt zueinander benachbart sind.
Sollten an einem Ort schon 1 - x Karten liegen, dann lege neue Karten so auf vorhandene, dass deren Zahlen sichtbar bleiben.

B) AKTIVIEREN:

- WIRF 1 Karte von der Hand offen auf deinen Ablagestapel.
- AKTIVIERE in beliebiger Reihenfolge 1 - 3 an deiner Seite des Rifts ausliegende Karten.
Diese müssen entweder das GLEICHE SYMBOL ODER die GLEICHE ZAHL zeigen, wie sie die ABGEWORFENE Karte hat.
Die aktivierten Karten können an beliebigen Orten liegen.
- FÜHRE für jede aktivierte Karte die Fähigkeit ihres BESCHWÖRERS vollständig aus, soweit wie möglich und von oben nach unten.



PRÜFE nach jeder Karte, ob du eine Karte des Gegners zerstört hast:

Liegen auf einer Karte gleich/mehr Schaden als seine Zahl (Lebenswert) anzeigt, ist sie ZERSTÖRT. Der 1. Feind an einem Ort ist derjenige, der dem Rift am nächsten liegt.

ERHALTE für jede zerstörte Karte des Gegners 1 Riffforce.

C) ÜBERPRÜFEN & NACHZIEHEN:

Diese Aktion ist nur mit weniger als 7 Handkarten erlaubt!

- PRÜFE, ob du ORT(E) kontrollierst, also beide Bedingungen erfüllst:
 - a) mind. 1 eigene Karte am Ort haben
 - b) keinen Feind auf der Gegenseite
- Jeder kontrollierte Ort bringt dir +1 Feld vor beim Riffforce-Anzeiger.
- ZIEHE von deinem Nachzieh-Stapel solange nach, bis 7 Karten auf deiner Hand sind.

Spielende:

- Hat jemand mind. 12 Riffforce erreicht, ist das Spielende nach der aktuellen Runde.
Hat man mehr als 12 Riffforce, dreht man den Marker um auf "+12" nach oben und beginnt auf der Zählleiste neu.
Wer am meisten Riffforce hat, GEWINNT das Spiel.
Patt: Ihr führt solange je 1 weitere Aktion aus, bis kein Patt mehr besteht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.12.24