

Dank der mit Beginn der neuen Dekade abgestimmten Kooperation zwischen frisch gespielt und dem Online-Magazin **WIN – DAS SPIELE JOURNAL** finden Sie nunmehr an dieser Stelle einen Auszug dessen aktueller Ausgabe samt Überblick. Dieses Plus an Spiele-Informationen bietet Ihnen die Möglichkeit, noch tiefer in die Welt der Brettspiele einzutauchen und uns, Ihnen noch mehr gute Spiele vorzustellen, Berichte von internationalen Veranstaltungen zu präsentieren und spannende Spiele-Bezüge zu aktuellen Themen aus Europas bedeutendstem Spiele-Museum aufzuzeigen – im Design von frisch-gespielt!



frisch gespielt und dem Online-Magazin **WIN – DAS SPIELE JOURNAL** finden Sie nunmehr an dieser Stelle einen Auszug dessen aktueller Ausgabe samt Überblick. Dieses Plus an Spiele-Informationen bietet Ihnen die Möglichkeit, noch tiefer in die Welt der Brettspiele einzutauchen und uns, Ihnen noch mehr gute Spiele vorzustellen, Berichte von internationalen Veranstaltungen zu präsentieren und spannende Spiele-Bezüge zu aktuellen Themen aus Europas bedeutendstem Spiele-Museum aufzuzeigen – im Design von frisch-gespielt!



In dieser Ausgabe stellen wir gleich zweimal Österreich-Bezug her, nehmen den Hauptpreisträger des **As d'or** unter die Lupe und präsentieren ein Sammelsurium an **Wintersport-Spielen** aus den Tiefen des Museums. Und zu Beginn steht das vielversprechende Debüt eines neuen österreichischen Kleinstverlags.

RIFTFORCE

von Carlo Bortolini. für 2 Grabenkämpfer (1 More Time Games)

DER GROSSE GRABEN

RIFT wird mit **Riss** oder **Graben** übersetzt, **FORCE** steht für **Macht** oder **Kraft**. Es geht also um die Herrschaft am großen Graben, das gallische Wortspiel in der Headline sei mir verziehen. Jedem Spieler stehen dafür vier von zehn Gilden mit ihren Spezialfähigkeiten zur Verfügung - 210 Kombinationen!

Von neun Gilden – eine zufällige spielt nicht mit – wird jedem Spieler eine zugelost, die restlichen werden abwechselnd ausgesucht, eine bleibt über. Jede Gilde kommt mit neun Recken daher. Bis zu drei werden pro Zug auf meiner Seite des Rifts gespielt - gewisse Einschränkungen erschweren das – die Aktivierung von bis zu drei Akteuren ist ebenso eine eigene Aktion wie das Nachziehen von Karten. Aktivierte Karten fügen den Gegnern mehr oder weniger viel Schaden zu. Das hängt von der Gildenfähigkeit, der Position des

Gegners, dessen aktuellem Schaden sowie oft von der Reihenfolge der aktivierten Gildenkarten ab.

Nach ein paar Partien ergeben sich dann nicht nur Lieblingsgilden, sondern auch bevorzugte Gilden-Kombinationen, die schöne Combos ergeben und ordentlich Schaden erzeugen.

Übersteigt der Schaden die Lebenspunkte eines Gegners, kommt er aus dem Spiel und liefert einen Siegpunkt. Oder zwei, wenn so ein Kristall zerstört

Spielberichte in diesem Heft:



Riftforce, Yin Yang, Crystal Palace

folgende Spielberichte finden Sie außerdem in WIN:



Unmatched, Quizscape, Rom & Alea, Chakra, Nidavellir, Dragomino, Micro Macro Crime City

Die komplette Ausgabe von **WIN** finden Sie wie gewohnt auf www.spielen.at sowie neuerdings auch auf unserer Webseite www.frisch-gespielt.at

online



wurde. Oder drei, wenn der Kristall durch einen Schatten vom Graben ins Jenseits befördert wurde.

FAZIT ► 8

Jörg Domberger

Weil die Gilden Blitz, Luft oder Eis heißen und die Kämpfer Elementare genannt werden, wird der eigentlich martialische Ablauf auch für Pazifisten spielbar 😊. Das ist klug gemacht und obendrein schön illustriert. Der Ablauf ist einfach, die Möglichkeiten sind dennoch vielfältig. Wenngleich man mitunter das Gefühl hat, eine Gilde ist unglaublich stark, kann sich das Blatt schnell wenden, alles wirkt gut balanciert. Wäre sicher auch ein Highlight in der Reihe „Kosmos-für-2“.

