

UN JUEGO DE JOHANNES KRENNER Y MARKUS SLAWITSCHEK

ILUSTRADO POR OLIVIER FAGNERE

# CHALLENGERS!

## BEACH CUP



### REGLAMENTO

¡Desde los oscuros pasillos de una base secreta hasta la cumbre del pico más elevado, nuevos contendientes se presentan para el torneo! ¡La Jugadora de rugby ha capturado la Bandera! ¡Pero antes de que pueda llegar a la línea de meta, un enorme Yeti emerge de entre la niebla! Reúne una vez más a los miembros de tu equipo y prepárate para cumplir tu objetivo:

**¡GANAR EL MAYOR TORNEO MUNDIAL DE CAPTURA LA BANDERA!**

### CONTENIDO



8 mazos de inicio

6 cartas en cada uno



9 diagramas de torneo



1 mazo del Robot  
20 cartas



1 conjunto Arcoíris  
20 cartas



6 conjuntos adicionales (40 cartas en cada uno)

Bosque mágico    Juguetería    Montaña  
Base secreta    Universidad    Club de playa



4 Banderas



40 Hinchas



Anverso (Ronda)    Reverso (Hinchas)  
28 Trofeos



4 plays



3 bandejas de cartas

#### CONTENIDO ADICIONAL PARA EL PRIMER JUEGO CHALLENGERS



Para usar las cartas de diagrama de macrotorneo y Perro se necesita la caja básica del primer juego *Challengers* (a la venta por separado).



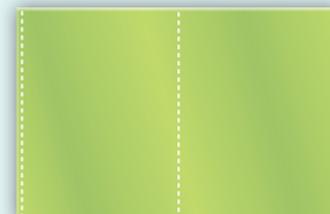
9 diagramas de macrotorneo



8 cartas de Perro para macrotorneos



16 cartas de Entrenador



16 fundas dobles para los Entrenadores

# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Los jugadores que ya estén familiarizados con el primer *Challengers* pueden limitarse a leer el texto resaltado.

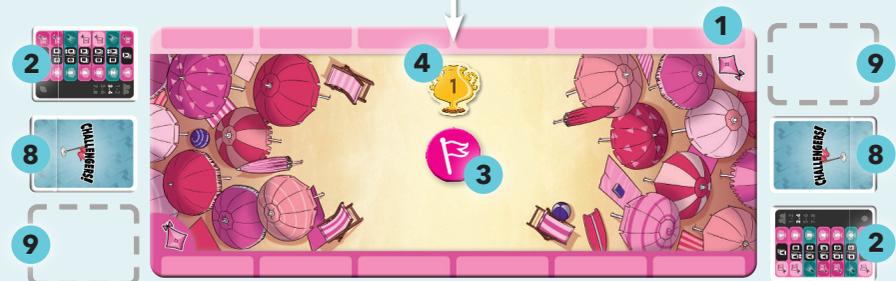
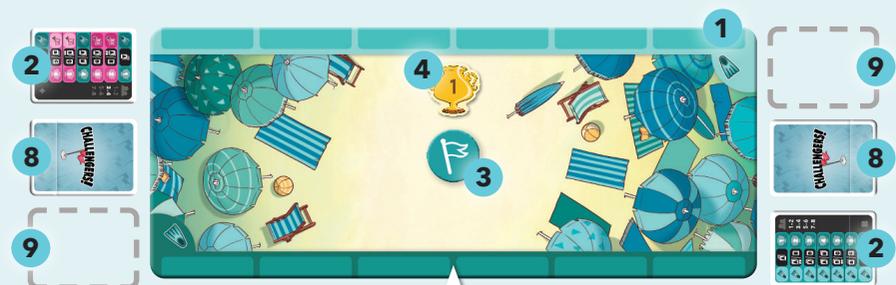
- 1 Coge las playas correspondientes al número de jugadores y sitúalas sobre la mesa.
  - 2 Cada jugador recibe un diagrama de torneo según el número de jugadores que haya. A continuación, cada jugador toma asiento frente a la mitad de la playa cuyo icono y color de fondo figuren en la primera línea de su diagrama de torneo.
  - 3 Coloca la Bandera del color correspondiente en el centro de cada playa.
  - 4 Agrupa todos los Trofeos según su número de ronda y forma sendos montones con ellos. Luego mezcla esos montones por separado. En cada playa hay que colocar una reserva de Trofeos boca abajo robando uno de cada montón y formando una pila con todos ellos en orden descendente (es decir, el 7 en la parte de abajo y el 1 en la de arriba). Coloca una de estas reservas sobre el icono de Trofeo de cada playa.
  - 5 Forma un suministro común con todos los Hinchas ★.
  - 6 Coloca las 3 bandejas de cartas (A, B y C) al alcance de todos los jugadores.
  - 7 Coge todas las cartas del conjunto Arcoiris 🌈 (debe utilizarse en todas las partidas).  
Elige 5 de los 6 conjuntos adicionales y guarda el que sobre en la caja del juego. Luego separa todas las cartas de cada conjunto según su nivel (A, B y C). Baraja juntas todas las cartas de nivel A y sitúalas boca abajo en su correspondiente bandeja de cartas: éste es el montón del nivel A. Repite este procedimiento con las cartas de los niveles B y C.
- Atención:** Se recomienda no usar el conjunto del Bosque mágico 🌲 en la primera partida.
- 8 Cada jugador coge las 6 cartas del mazo de inicio que estén marcadas con el símbolo de su diagrama de torneo.
  - 9 Cada jugador ha de dejar un espacio libre a la derecha de su mazo para ir depositando sus cartas agotadas.
- Si el número de jugadores es impar, debe utilizarse también el mazo del Robot (ver página 4).



Si quieres combinar el juego original de *Challengers* con este *Torneo de verano*, elige entre usar el conjunto básico de la Ciudad 🏙️ o bien el conjunto Arcoiris 🌈. Luego escoge otros 5 conjuntos de entre los 12 disponibles y reanuda el procedimiento de preparación de la partida.



## Preparación de una partida para 4 jugadores:



## OBJETIVO DEL JUEGO

Lo primero es clasificarte para la final siendo uno de los dos jugadores con mayor número de Hinchas ★ cuando termine el séptimo combate.

Y después de eso: ¡ganar la final!

## REGLAS DE JUEGO para 3-8 jugadores (para 2 jugadores y juego en solitario, ver páginas 3-4)

Los jugadores participan en un torneo de 7 rondas.

Cada ronda empieza con una fase de Planificación y continúa con una fase de Combate. Durante la fase de Planificación, los jugadores mejoran sus mazos seleccionando cartas nuevas. Durante la fase de Combate, cada jugador se enfrenta a un rival.

Una vez finalizada la séptima ronda, los dos jugadores que tengan más Hinchas ★ se enfrentarán entre sí en la final.

### FASE DE PLANIFICACIÓN (INDEPENDIENTE)

- Trasládate a otra playa (si es necesario).
- Roba y elige cartas.
- Quita cartas de tu mazo [opcional].

### FASE DE COMBATE (CON UN RIVAL)

- Baraja tu mazo y determina quién empieza.
- Ataca hasta que una de tus cartas se apodere de la Bandera.
- Si ganas, coge el primer Trofeo de la reserva.

## FASE DE PLANIFICACIÓN

Cada jugador resuelve su fase de Planificación por separado y sin tener que esperar al resto de los jugadores.

**A Trasládate a otra playa (si es necesario).**

Consulta tu diagrama de torneo para saber en qué playa has de luchar en esta ronda. Si hace falta, cámbiate de asiento y llévate contigo tu diagrama de torneo, mazo de juego, Hinchas y Trofeos.

### Contenido de un diagrama de torneo:

Las 7 rondas del torneo se representan mediante franjas de colores en orden descendente.

El icono y el color de cada franja señalan la playa donde jugarás esta ronda.



Las letras indican los niveles de cartas que tendrás a tu disposición (ver página 3).

Las estrellas representan el número de Hinchas ★ que recibes cuando eliges esta opción.

El Trofeo que te disputarás en la fase de Combate se identifica por el número impreso.

## B Roba y elige cartas.

Roba 5 cartas del montón del nivel que tengas disponible para la ronda actual.

Las letras A, B o C denotan los niveles disponibles. La cantidad de iconos de carta determina el número de cartas robadas que puedes elegir y añadir a tu mazo.

Las estrellas blancas indican la cantidad de Hinchas  que recibes si eliges esta opción.

Descarta las cartas que no hayas elegido depositándolas en el compartimento de descartes de la bandeja correspondiente. Cuando ya no quepan más cartas en ese compartimento, baraja todas las cartas que contenga y sitúalas en la parte delantera de la bandeja.

Una vez en cada fase de Planificación, si no has elegido todas tus cartas, puedes robar cartas nuevas. Quédate con las cartas que ya hayas elegido y descarta todas las demás que hayas robado durante la actual fase de Planificación. Luego roba del mismo nivel el mismo número de cartas que hayas descartado.

## C Quita cartas de tu mazo (opcional).

Al final de la fase de Planificación, puedes quitar cualquier número de cartas de tu mazo. Estas cartas se depositan en el compartimento de descartes de la correspondiente bandeja de cartas (niveles A, B o C). Si quitas cartas del mazo de inicio (I), devuélvelas a la caja del juego.

### Contenido de una carta:

Nombre de la carta.  
Icono de conjunto.  
La mayoría de las cartas tienen 4 copias. Si una carta tiene 3 copias o menos, se clasifica como *Infrecuente*. Si tiene 5 copias o más, es *Común*.



La fuerza básica de la carta figura en las esquinas superiores.

Las cartas de nivel A poseen una fuerza básica no superior a 4, las de nivel B pueden alcanzar el 7, y las de nivel C llegan hasta fuerza 11.

Muchas cartas tienen efectos especiales; algunos de estos enunciados suman bonificaciones a su fuerza (ver Efectos en la página 4).

## FASE DE COMBATE

Cada jugador resuelve su fase de Combate junto con su adversario, pero con independencia del resto de los jugadores.

### A Baraja tu mazo y determina quién empieza.

Baraja tu mazo y sitúalo boca abajo junto a tu diagrama de torneo.

**IMPORTANTE:** Durante la fase de Combate no debes mirar tus cartas ni variar su orden, a menos que un efecto te lo permita expresamente.

Decidid quién empieza echándolo a suertes. El jugador agraciado muestra la primera carta de su mazo, la coloca en su mitad de la playa y le pone encima la Bandera. Ahora esa carta está en posesión de la Bandera.

A partir de la segunda ronda, el jugador inicial será el que posea el Trofeo con el número de ronda más alto. En caso de empate, se echa a suertes de nuevo.

### B Ataca hasta que una de tus cartas se apodere de la Bandera.

Cuando la carta de tu adversario esté en posesión de la Bandera, tú eres el atacante.

Para atacar, debes mostrar cartas de una en una hasta que su fuerza total sea igual o superior a la fuerza total de la carta que está en posesión de la Bandera. Esta fuerza total ha de calcularse y compararse después de mostrar cada carta.

Si tienes que mostrar más de 1 carta, suma la fuerza básica y las bonificaciones a la fuerza de todas las cartas que muestres.

Tan pronto la fuerza total de tus cartas sea igual o superior a la fuerza total de la carta de tu adversario, coge la Bandera y sitúala sobre la última carta que hayas mostrado tú. No debes mostrar más cartas de las que necesites para apoderarte de la Bandera.

### Ataque

Fuerza total de las cartas =  
Fuerza básica de la primera carta  
+ bonificaciones a la fuerza  
+  
fuerza básica de la segunda carta  
+ bonificaciones a la fuerza...

CONTRA

### En posesión de la Bandera

Fuerza total de la carta =  
Fuerza básica de la carta  
+ bonificaciones a la fuerza

La última carta que has mostrado está ahora en posesión de la Bandera. Desliza bajo ella todas las demás cartas que hayas mostrado durante tu ataque.

Tu adversario debe coger la carta que acaba de perder la Bandera, así como todas las que tenga debajo, y colocarlas boca arriba en los asientos de su banquillo. Todas las copias de una misma carta ocupan un mismo asiento. En cada asiento sólo puede haber copias de una misma carta.

Ahora le toca a tu adversario el turno de atacar. Este procedimiento se repite hasta que uno de los dos jugadores gane el combate.

Existen dos formas de ganar:

- I. Tu adversario ataca, pero no logra reunir la fuerza total suficiente para arrebatarle la Bandera.
- II. Tu adversario debe poner al menos una carta en su banquillo, pero no dispone de asientos libres.

### C Si ganas, coge el primer Trofeo de la reserva.

Si ganas el combate, coge el Trofeo de la ronda actual de tu playa y colócalo junto a tu diagrama de torneo.

El reverso de cada Trofeo muestra el número de Hinchas  que proporciona. Este número debe mantenerse en secreto. El número de Hinchas  de los Trofeos es mayor en las rondas posteriores.

Al final de un combate, coge todas las cartas que pertenezcan a tu mazo: las de tu banquillo, tu mitad de la playa, tu montón de cartas agotadas y las que no hayas jugado.

Una vez finalizada cada una de las seis primeras rondas, la partida prosigue con la fase de Planificación de la ronda siguiente.



## DUELO FINAL Y FIN DE PARTIDA

Después de la ronda 7, todos los jugadores suman el número de Hinchas que han conseguido, tanto las fichas  como los que figuren en los reversos de sus Trofeos. Los jugadores que hayan obtenido las dos cifras más altas se enfrentarán entre sí en una final decisiva.

Los empates se resuelven a favor del jugador que haya ganado más Trofeos. Si el empate persiste, se resuelve a favor del jugador que tenga el Trofeo con el número de ronda más alto.

Antes de empezar la final no se roban y eligen cartas nuevas, pero sí se pueden quitar cartas del mazo como ocurre en la fase de Planificación.

El jugador inicial se determina siguiendo el procedimiento habitual.

¡El jugador que gane la final es declarado vencedor absoluto del torneo de verano de *Challengers*!

## PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Si sólo hay 2 jugadores, es preciso contemplar estos cambios para el fin de la partida.

- I. No se juega un duelo final. En vez de eso, gana la partida el jugador que tenga más Hinchas  después de la ronda 7.
- II. Ganas la partida inmediatamente si tienes al menos 11 Hinchas  más que tu adversario al final de una fase de Combate.

Todos los Hinchas y Trofeos ganados deben mantenerse boca arriba para saber en todo momento cuántos Hinchas  tiene cada jugador.

## EL ROBOT

Si hay un número impar de jugadores, el Robot jugará en sustitución del que falta.

Coge un diagrama de torneo correspondiente al número de jugadores y colócalo junto a la mitad de la playa indicada en la primera línea de esa carta. Si todos los jugadores están conformes, se recomienda utilizar el diagrama de torneo que sólo muestra el icono  para el Robot.

Las cartas de inicio (I) del Robot conforman el **mazo del Robot**. Este mazo se coloca junto a su diagrama de torneo. Debería estar formado por las siguientes cartas: 1 Alfa, 1 Beta, 1 Perrobot, 1 Robocampeona y 4 Ciborgs.

La carta de Ciborg extra (I\*) sólo debe utilizarse cuando se juega con las cartas de Entrenador.

El Robot no hace nada durante la fase de Planificación.

Al comienzo de la fase de Combate, baraja el mazo del Robot. Juega siguiendo las reglas de esta fase, mostrando las cartas del Robot cuando esté atacando.

Si el Robot gana el combate, el Trofeo de la ronda actual se devuelve a la caja del juego.

Una vez finalizado el combate, coge todas las cartas del mazo del Robot y también su diagrama de torneo, y sitúa estos componentes en la mitad de la playa donde vaya a jugar a continuación (según se indique en su diagrama de torneo).

En nivel de dificultad 1, el mazo del Robot consta únicamente de sus cartas de inicio (I). Si quieres aumentar la dificultad de la partida, baraja todas las cartas R durante la preparación de la partida y luego:

- Para el nivel 2, sustituye la carta Alfa por una carta R aleatoria.
- Para el nivel 3, haz lo mismo que para el 2 y además sustituye la carta Beta por una carta R aleatoria.

R

## JUEGO EN SOLITARIO

En esta modalidad, un solo jugador se enfrenta al Robot. Se aplican las mismas reglas que en las partidas de 2 jugadores. A diferencia del juego normal, con un solo jugador el Robot se queda los Trofeos que consigue y también gana la partida inmediatamente si tiene al menos 11 Hinchas más que el jugador real.

Resuelve los mismos pasos de la preparación de la partida contra un Robot, tal y como se ha explicado más arriba. Si quieres enfrentarte a un desafío especial, añade las 3 cartas marcadas como SOLO a las demás cartas del Robot (R) antes de elegir al azar 1-5 de ellas para añadirlas a su mazo.

Si quieres ponerte las cosas realmente complicadas, puedes aumentar el nivel de dificultad del juego en solitario aplicando los siguientes cambios:

- Para el nivel 4, haz lo mismo que para el 3 y además sustituye la carta Perrobot por una carta R aleatoria.
- Para el nivel 5, haz lo mismo que para el 4 y además sustituye la carta Robocampeona por dos cartas R aleatorias.

SOLO

## CRÉDITOS

Diseño: Johannes Krenner y Markus Slawitscheck

Producción: Sophie Gravel

Edición de texto: Martin Roy, Roman Rybiczka, Julian Steindorfer y Martin Bouchard

Ilustraciones: Olivier Fagnère, Jeff Harvey y Chris Quilliams

Diseño gráfico: Sandra Galicia, Alexandra Gosselin, Emeline D'Aoust y Vincent Fugère

Asesor de sensibilidad cultural: Calvin Wong Tze Loon

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

Síguenos en:



/1moretimegames  
/planbgames.info



19 rue de la Coopérative,  
Rigaud QC J0P 1P0, Canada  
info@planbgames.com



© 2023 – 1 More Time  
Games OG  
Nobilegasse 26 / 13,  
AT-1150 Vienna  
1moretimegames.com



Agency:  
White Castle Games  
www.whitecastle.at

## EFECTOS

Cuando muestres una carta **que no tenga** ninguna palabra clave, debes resolver inmediatamente su enunciado en la medida de lo posible.

**IMPORTANTE:** Si una carta recibe una bonificación inmediata a su fuerza, la conservará incluso cuando esté en posesión de la Bandera.

Cuando muestres una carta que contenga una **palabra clave en negrita**, ésta indicará cuándo ha de aplicarse o resolverse su efecto.

**Al elegirse:** El efecto se resuelve inmediatamente una única vez, sólo en la fase de Planificación en la que se escoja esta carta.

**Al perder la Bandera** (sólo en el *Challengers* original): El efecto se resuelve cuando se retira la Bandera de la carta. Por tanto, esta carta debe tener la Bandera y perderla para que se pueda resolver el efecto. Los efectos causados por la pérdida de la Bandera tienen preferencia sobre los que se aplican cuando una carta entra en posesión de la Bandera.

**Desde el banquillo:** El efecto se aplica en cuanto la carta esté en el banquillo, y permanece en vigor mientras se encuentre ahí. Las bonificaciones a la fuerza de múltiples copias de una misma carta son acumulativas.

**Durante el ataque:** El efecto sólo se aplica al ataque para el que has mostrado la carta. Dejará de estar en vigor cuando una de tus cartas esté en posesión de la Bandera.

**En posesión de la Bandera:** El efecto se aplica en cuanto se coloca la Bandera sobre esta carta, y permanece en vigor mientras siga ahí.

**Especial:** Estas cartas poseen efectos exclusivos que permiten infringir las reglas del juego según se describa en su enunciado.

**Sin captura de Bandera:** Este efecto sólo se aplica cuando la carta no consigue quedar en posesión de la Bandera.

Si la primera carta que se muestra al empezar un combate posee un efecto especial, no olvides resolverlo. Si un efecto permite que un jugador reciba **Hinchas** , deben tomarse del suministro común y colocarse junto al diagrama de torneo de ese jugador.

Si un efecto proporciona una bonificación a la fuerza que depende de la cantidad de Hinchas , los que figuren en el reverso de los Trofeos no se cuentan.

Algunos efectos permiten colocar cartas en un **montón de cartas agotadas**. No existe límite al número de cartas que puede haber en un montón de cartas agotadas. Todas ellas han de colocarse boca arriba para que no se mezclen por error con las cartas del mazo del jugador.

Las cartas del conjunto Arcoiris  tienen iconos de todos los conjuntos. Reciben todas las bonificaciones que se apliquen a conjuntos específicos y pueden ser seleccionadas como objetivos de los efectos de cartas que sólo se apliquen a conjuntos específicos.

Por ejemplo: Tienes en el banquillo la Cafetera (conjunto ) y el Trineo deportivo (conjunto ). Muestras al Mochilero (conjunto ). Al atacar, el Mochilero recibe la bonificación a la fuerza que proporciona la Cafetera. Si además quedase en posesión de la Bandera, también se beneficiaría de la bonificación a la fuerza otorgada por el Trineo deportivo.