

2. Torneo

I duelli vengono risolti **uno dopo l'altro** dall'alto verso il basso.

A partire dal primo duello dei quarti di finale, votate per il Partecipante che pensate possa vincere. Per fare ciò, prendete la **carta Voto** che corrisponde a questo Partecipante (🌟 oppure 🌀) e collocatela a faccia in giù davanti a voi.

Quando tutti sono pronti, rivelate tutte le carte Voto. Il Partecipante con la **maggioranza dei voti** vince il duello. **In caso di parità**, il simbolo piccolo al centro tra gli altri due sul lato sinistro della carta Duello determina il vincitore. Muovete la tessera del vincitore nel primo spazio libero (a partire dall'alto) delle semifinali.



Ogni giocatore che ha **votato per il vincitore** (a prescindere dalla sua predizione) cerchia la casella Punto corrispondente sulla propria plancia, mentre gli altri giocatori la sbarrano con una X (vedere l'esempio sottostante).

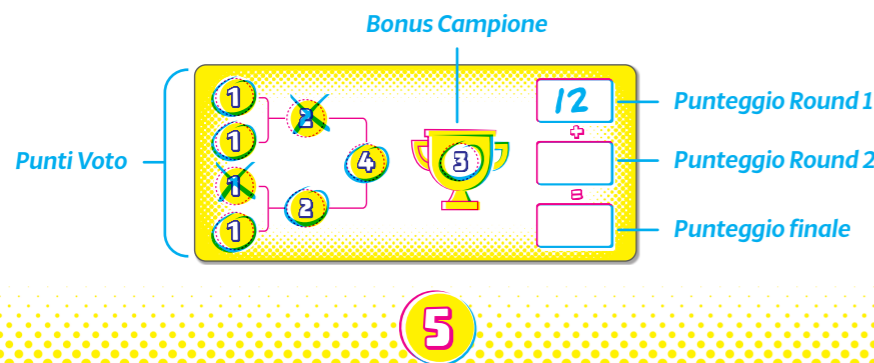
Una volta che i quarti di finale sono stati risolti, continuate con le semifinali e poi con la finale.

Il vincitore della finale è il **Campione** del torneo!

3. Fine del Round

Ogni giocatore rivela la sua predizione. Se avete predetto il Campione giusto, cerciate il **Bonus Campione** sul lato Punteggio della vostra plancia.

Sommate il valore di tutti i punti cerchiati sulla vostra plancia e scrivete il totale nella casella Punteggio del round in corso.



Preparare il secondo round

Cancellate entrambi i lati della vostra plancia, **a eccezione del punteggio Round 1**.

Prendete le **8 tessere Partecipante**, sostituite tutti i nomi con nomi nuovi e mescolatele tenendole a faccia in giù.

Poi girate tutte le **carte Duello** per rivelare le nuove situazioni e collocate gli 8 nuovi Partecipanti, casualmente e a faccia in su, alla sinistra di ogni carta Duello nei quarti di finale.

Il secondo round ora può iniziare. Procedete seguendo gli stessi passi del primo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo il **secondo round**.

Sommate il totale di entrambi i round e scrivete il vostro punteggio finale nell'ultima casella.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

RICONOSCIMENTI

Autori: Grégoire Largey, Frank Crittin e Sébastien Pauchon aka «Lartinchon»
Riconoscimenti completi: www.rprod.com/en/champions/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgio
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Il materiale contenuto in questo gioco utilizza determinati nomi commerciali e marchi, registrati o meno, che sono di proprietà dei rispettivi proprietari. Questo gioco e l'uso di questo materiale non sono in alcun modo sponsorizzati, supportati, commissionati o approvati dai titolari di questi marchi, inclusi tutti i diritti riservati. Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.



LARGEY ★ CRITTIN ★ PAUCHON

CHAMPIONS!



Guardate il video delle regole!

Tra Frankenstein e tua nonna, chi conta ancora con le dita?
E tra Beyoncé e Darth Vader, chi mangia i kiwi con la buccia?

In ogni round, **8 Partecipanti** si affronteranno in un torneo di bizzarri e improbabili duelli.

Per ogni duello, votate per il Partecipante che pensate possa vincere, poi determinate i risultati del torneo.

Sarete in grado di predire chi sarà nominato Campione assoluto?

CONTENUTO

- 110 carte Duello
- 8 plance
- 16 carte Voto (8 di ogni colore)
- 8 schede Personaggio
- 8 pennarelli cancellabili
- 8 tessere Partecipante
- 1 regolamento

PREPARAZIONE

★ Ogni giocatore prende **1 plancia** **1**, **1 pennarello cancellabile** **2**, **1 scheda Personaggio** **3** e **2 carte Voto** (una di ogni colore) **4**.

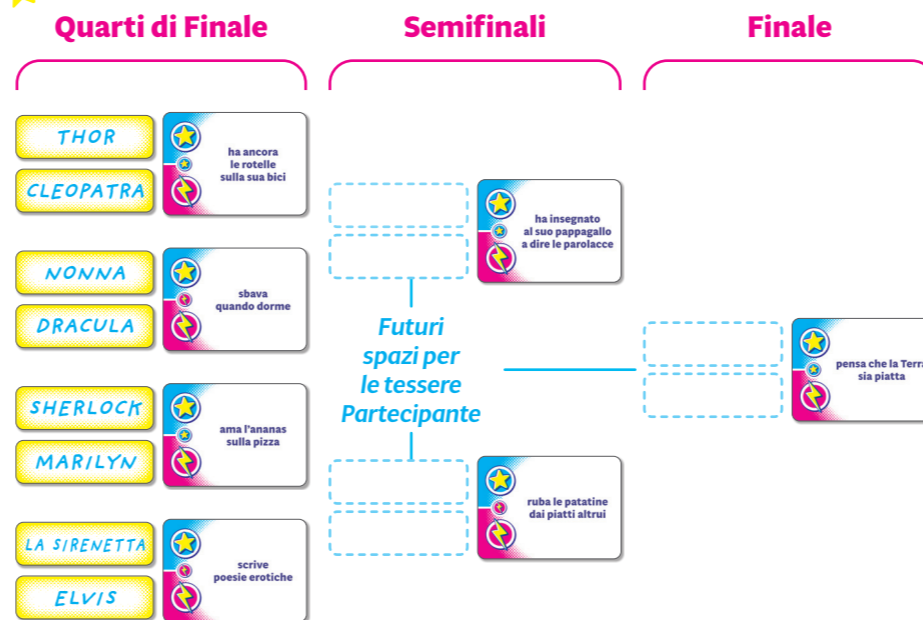
★ Preparate le **tessere Partecipante** **5**:

- Distribuite le 8 tessere Partecipante tra i giocatori, il più equamente possibile; non importa se i giocatori tra di loro hanno un numero diverso di tessere.
- Scrivete il **nome di un qualsiasi personaggio o persona** su ogni tessera. Collocatele a faccia in giù al centro del tavolo, poi mescolatele.

Nota: Potete scrivere qualsiasi nome, anche il nome di qualcuno seduto al tavolo. La cosa importante è che tutti conoscano i Partecipanti. Sentitevi liberi di consultare la vostra scheda Personaggio per cercare ispirazione.

★ Preparate il **torneo**:

- Mescolate le **carte Duello** **6**. Prendete **7 carte casuali** e collocatele in 3 colonne in questo ordine:
 - **4 carte** per i **quarti di finale**,
 - **2 carte** per le **semifinali**,
 - **1 carta** per la **finale**.
- Collocate **2 tessere Partecipante casuali** a faccia in su alla sinistra di ogni carta Duello nei **quarti di finale**. Ogni Partecipante ora è associato a un simbolo oppure a un simbolo .



Nota: Se anche solo un giocatore non conosce un Partecipante, cancellate il nome di questo Partecipante e sostituitelo con un altro.

I componenti rimanenti non saranno utilizzati durante la partita.

PANORAMICA DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di **2 round**, con **3 fasi** ognuno:

- 1. Predizione** **2. Torneo** **3. Fine del Round**



Chiarimenti sul torneo

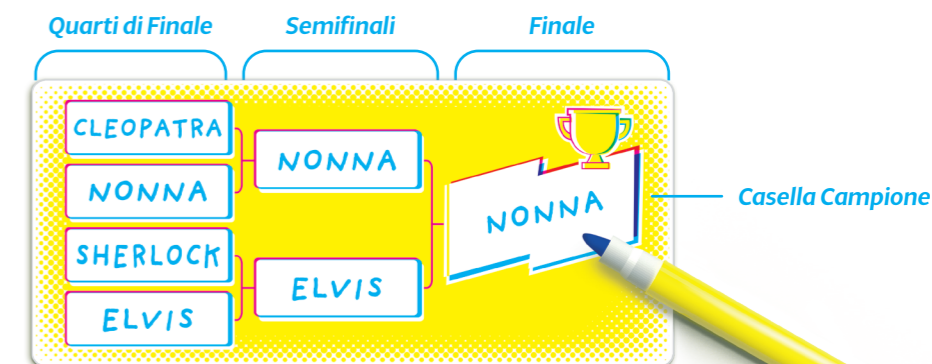
Come in un classico torneo, tutti i Partecipanti che vincono i quarti di finale proseguiranno nelle semifinali. I vincitori delle semifinali proseguiranno con la finale e il vincitore di quest'ultima sarà il Campione.

1. Predizione

Cercate di indovinare quale Partecipante sarà il Campione del torneo.

Per fare ciò, per ogni duello leggete **ad alta voce** sia i Partecipanti sia la situazione nella quale si trovano. Leggete anche le 3 carte Duello delle semifinali e della finale.

Poi girate la vostra **plancia** sul suo lato Predizione e, nella casella Campione, scrivete segretamente il nome del Partecipante che, secondo voi, sarà il **Campione del torneo**. Per aiutarvi a tenere traccia delle vostre predizioni, potete scrivere il nome o le iniziali dei Partecipanti vincenti di ogni duello. Iniziate con i 4 quarti di finale, poi le semifinali e terminate con la finale.



Una volta che la vostra predizione è stata fatta, cancellate tutti i nomi **tranne quello del vostro Campione**; solo il vostro Campione può farvi guadagnare un bonus.

Poi girate la vostra plancia, in modo che il lato Punteggio sia visibile.

Il torneo ora può cominciare!

