

UN GIOCO DI JOHANNES KRENNER E MARKUS SLAWITSCHCK

ILLUSTRATO DA OLIVIER FAGNÈRE

# CHALLENGERS!

## BEACH CUP



### REGOLAMENTO

Dagli angoli più oscuri di una base segreta alla cima della montagna più alta, sono apparsi nuovissimi partecipanti! Il Quarterback ha catturato la bandiera! Ma prima che possa raggiungere il traguardo, dalla nebbia sbuca uno Yeti furioso! Radunate ancora una volta i vostri partecipanti, il vostro obiettivo vi aspetta:

**VINCERE IL PIÙ GRANDE TORNEO DI RUBABANDIERA AL MONDO!**

### CONTENUTO



8 Mazzi di Partenza

6x Carte Ognuno



9 Programmi Torneo



1 Mazzo Robot  
20x Carte



1 Set Arcobaleno  
20x Carte



6 Set Aggiuntivi: 40x Carte Ognuno

Foresta delle Fiabe  
Base Segreta

Negozi di Giocattoli  
Università

Cima della Montagna  
Stabilimento Balneare



4 Dischi Bandiera



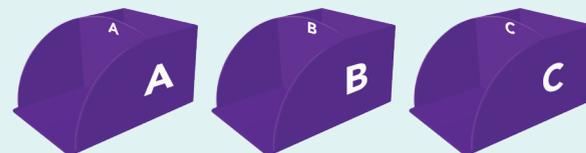
40 Segnalini Fan



28 Segnalini Trofeo  
Fronte (Round)  
Retro (Fan)



4 Tappetini Spiaggia



3 Portamazzi

#### COMPONENTI AGGIUNTIVI PER IL GIOCO CHALLENGERS!



Per utilizzare i Programmi e le carte Cane extra del Mega Torneo è necessaria la scatola di Challenges.



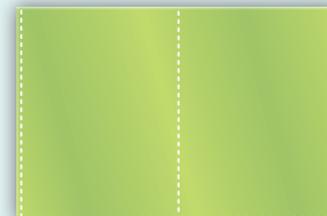
9 Programmi Mega Torneo



8 Carte Cane Mega Torneo



16 Carte Allenatore



16 Bustine Protettive Allenatore Doppie

## PREPARAZIONE

I giocatori che hanno già dimestichezza con *Challengers* possono leggere solo le parti evidenziate.

- Prendete le Spiagge in base al numero di giocatori e collocatele sul tavolo.
  - Prendete i Programmi Torneo e selezionate solo quelli corrispondenti al numero di giocatori, poi distribuitene 1 a ogni giocatore. Poi, ogni giocatore si posiziona di fronte alla metà della Spiaggia corrispondente all'icona e al colore dello sfondo raffigurati sulla prima riga del proprio Programma Torneo.
  - Collocate al centro di ogni Spiaggia il disco Bandiera del colore corrispondente.
  - Dividete tutti i segnalini Trofeo in base al numero di round riportato su di essi, formando dei mucchietti. Poi, mescolate ognuno di questi mucchietti separatamente. Per ogni Spiaggia, create una pila a faccia in giù di segnalini Trofeo, pescandone 1 da ogni mucchietto e impilandoli in ordine decrescente (7 in basso e 1 in cima). Collocate una pila sull'icona Trofeo di ogni Spiaggia.
  - Formate una riserva generale con i segnalini Fan ★.
  - Collocate i 3 portamazzi (A, B, C) a portata di mano dei giocatori.
  - Prendete tutte le carte del Set Arcobaleno 🌈 (questo set è indispensabile in ogni partita). Selezionate 5 dei 6 set aggiuntivi e rimettete quello rimanente nella scatola. Poi, separate tutte le carte di ogni set per livello (A, B e C). Mescolate insieme tutte le carte di Livello A e collocatele a faccia in giù nel portamazzo corrispondente, a formare il mazzo di Livello A. Ripetete questi passi con le carte di Livello B e di Livello C.  
Nota: È consigliabile non giocare con il set Foresta delle Fiabe 🏠 per la vostra prima partita.
  - Ogni giocatore prende le 6 carte del mazzo di partenza corrispondente all'icona del proprio Programma Torneo.
  - Ogni giocatore lascia uno spazio libero a destra del proprio mazzo per la sua pila degli scarti.
- Quando giocate con un numero dispari di giocatori, viene usato il mazzo Robot (vedere dettagli a pagina 4).

**1**

1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓

**2**

Il numero di giocatori è evidenziato in bianco nell'angolo in alto a destra di ogni Programma Torneo.

**7**

L'icona del set negli angoli in alto della carta indica a quale set appartiene la carta.

La lettera nell'angolo in basso a destra mostra il livello della carta.

Se volete unire *Challengers* con *Challengers Beach Cup* usate il set Città Base 🏠 oppure il set Arcobaleno 🌈. Poi selezionate 5 set qualsiasi dei 12 disponibili e continuate con la normale preparazione.

**8**

### Preparazione per una partita a 4 giocatori:

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

Nota: Ogni portamazzo ha uno scompartimento per gli scarti e uno scompartimento per il mazzo Livello.

Lasciate uno spazio pari a 3 carte tra le Spiagge.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Prima: Qualificarsi per la finale riuscendo a essere uno dei due giocatori con il maggior numero di fan ★ alla fine del round 7.

Poi: Vincere la finale!

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

da 3 a 8 giocatori (vedere le regole aggiuntive per le partite a 2 giocatori e la modalità in solitario alle pagine 3-4)

I giocatori partecipano a un torneo di 7 round.

Ogni round inizia con la Fase Mazzo e prosegue con la Fase Incontro. Durante la Fase Mazzo, i giocatori migliorano il proprio mazzo selezionando nuove carte. Durante la Fase Incontro, ogni giocatore gioca contro 1 avversario.

Dopo il round 7, i due giocatori con il maggior numero di fan ★ si affrontano nella finale.

### FASE MAZZO (INDIPENDENTE)

- Muoversi su un'altra Spiaggia (se necessario).
- Pescare e scegliere carte.
- Rimuovere carte dal proprio mazzo (facoltativo).

### FASE INCONTRO (CON UN AVVERSARIO)

- Mescolare il proprio mazzo e determinare chi inizia.
- Attaccare finché una delle proprie carte è in possesso della bandiera.
- In caso di vittoria, prendere il segnalino Trofeo in cima alla pila.

## FASE MAZZO

Ogni giocatore gestisce la propria Fase Mazzo indipendentemente dagli altri giocatori e con i propri tempi.

### A Muoversi su un'altra Spiaggia, se necessario.

Controllate il vostro Programma Torneo per scoprire in quale metà della Spiaggia state giocando questo round. Se necessario, cambiate il vostro posto. Prendete con voi il vostro Programma Torneo, il vostro mazzo, i vostri segnalini Fan vinti e i vostri segnalini Trofeo.

### Panoramica di un Programma Torneo:

I 7 round del torneo sono rappresentati dalle righe che vanno dall'alto verso il basso.

Potete vedere in quale metà della Spiaggia giocherete nel round in corso tramite l'icona e il colore di sfondo.



Le lettere indicano da quale mazzo (o mazzi) Livello potete pescare (vedere dettagli a pagina 3).

Le stelle rappresentano il numero di fan ★ che prendete, quando scegliete questa opzione.

Il Trofeo per cui state gareggiando in questa Fase Incontro è identificato dal numero su di esso.

### B Pescare e scegliere carte.

Pescate 5 carte dal mazzo Livello disponibile per il round in corso.

La lettera A, B o C mostra il mazzo Livello disponibile. Il numero di icone carta indica quante carte potete scegliere e aggiungere al vostro mazzo.

Le stelle bianche indicano il numero di fan  che prendete se scegliete questa opzione.

Scartate le carte che non avete scelto e collocatele nello scompartimento degli scarti del portamazzo corrispondente. Quando lo scompartimento non può più contenere alcuna carta aggiuntiva, mescolate tutte le carte che si trovano al suo interno e collocatele in fondo al mazzo Livello corrispondente.

**Una volta per Fase Mazzo**, se non avete scelto tutte le vostre carte, potete pescarne di nuove. Tenete le carte già scelte e scartate tutte le altre carte pescate in questa Fase Mazzo. Dopodiché pescate un numero di carte pari a quelle appena scartate dallo stesso mazzo Livello.

### C Rimuovere carte dal proprio mazzo (facoltativo).

Alla fine della Fase Mazzo potete **rimuovere un qualsiasi numero** di carte dal vostro mazzo. Mettete ogni carta rimossa nello scompartimento degli scarti del portamazzo corrispondente (Livello A, B o C). Se rimuovete carte dal mazzo di partenza (P), rimettetetele nella scatola.

#### Panoramica di una carta:

Nome della carta.  
Icona del set.  
Nella maggior parte dei casi, ci sono 4 copie di ogni carta. "Rara" viene usato se ci sono 3 o meno copie. "Comune" viene usato se ci sono 5 o più copie.



Il potere base viene indicato negli angoli in alto di ogni carta.

Le carte di Livello A hanno un potere base che arriva fino a 4, quelle di Livello B fino a 7 e quelle di Livello C fino a 11.

Molte carte hanno degli effetti e alcuni di quegli effetti forniscono un bonus potere (vedere gli effetti nella sezione dedicata a pagina 4).



Scegli 3 carte dal mazzo di Livello A.



Scegli 2 carte dal mazzo di Livello B, oppure scegli 1 carta dal mazzo di Livello C.



Scegli 2 carte dal mazzo di Livello B + 2 fan , oppure scegli 1 carta dal mazzo di Livello C.

Non appena il potere totale della vostra carta (o carte) è pari o superiore al potere totale della carta del vostro avversario, prendete la bandiera e collocatela sulla vostra **ultima** carta rivelata. **Non** dovete rivelare più carte di quelle necessarie a ottenere il possesso della bandiera.

#### Attacco

**Potere totale delle carte =**  
Potere base della prima carta +  
bonus potere  
+  
Potere base della seconda carta +  
bonus potere...

VS

#### In possesso della bandiera

**Potere totale della carta =**  
Potere base della carta +  
bonus potere

La vostra **ultima** carta rivelata è ora in possesso della bandiera. Fate scivolare tutte le altre carte che avete rivelato durante il vostro attacco al di sotto della carta in possesso della bandiera.

Il vostro avversario deve collocare a faccia in su nelle caselle della panchina la carta che ha appena perso la bandiera e tutte le altre carte sotto di essa. **Tutte le carte con lo stesso nome devono condividere la stessa casella.** Ogni casella può contenere solo carte con lo stesso nome.

Ora è il vostro avversario a essere in attacco. Continuate a giocare finché un giocatore vince l'incontro.

#### Ci sono 2 modi per vincere:

- I. Il vostro avversario è in attacco ma non riesce a ottenere abbastanza potere totale da entrare in possesso della bandiera.
- II. Il vostro avversario deve mettere 1 o più carte in panchina ma non ha abbastanza caselle disponibili.

### C Se vincete, prendete il segnalino Trofeo in cima alla pila.

Se vincete l'incontro, prendete il segnalino Trofeo del round in corso dalla vostra Spiaggia e collocatelo accanto al vostro Programma Torneo.

Il retro di un segnalino Trofeo mostra quanti fan  vale. Tenetelo nascosto agli altri giocatori. Il numero di fan  sui segnalini Trofeo aumenta nei round successivi.

Alla fine di un incontro, raccogliete tutte le carte che fanno parte del vostro mazzo: dalla vostra panchina, dalla vostra metà della Spiaggia, dalla vostra pila degli scarti e dalle vostre carte non giocate.

Proseguite con la Fase Mazzo e la Fase Incontro per ogni round, fino ad arrivare alla finale.



Le 6 caselle della panchina sono posizionate sulla vostra destra.



## FASE INCONTRO

Giocate la Fase Incontro con il vostro avversario, indipendentemente dagli altri giocatori.

### A Mescolate il vostro mazzo e iniziate.

Mescolate il vostro mazzo e collocatelo a faccia in giù accanto al vostro Programma Torneo.

**IMPORTANTE:** Durante la Fase Incontro non potete guardare le vostre carte o riordinarle, a meno che un effetto non vi permetta di farlo.

Determinate chi inizia con un lancio di bandiera (come a testa o croce). Quel giocatore rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo, la colloca nella sua metà della Spiaggia e colloca la bandiera sulla sua carta. Questa carta è ora in **possesso della bandiera**.

Dal round 2 in poi, il giocatore che ha il segnalino Trofeo con il numero di round più alto inizia. In caso di parità, lanciate la bandiera.

### B Attaccate finché una delle vostre carte è in possesso della bandiera.

Quando la carta del vostro avversario è in possesso della bandiera, voi siete in **attacco**.

Durante il vostro attacco, rivelate carte una dopo l'altra finché il loro potere totale è **pari o superiore** al potere totale della carta in possesso della bandiera. Confrontate il potere totale dopo ogni carta rivelata.

Se dovete rivelare più di 1 carta, sommate il potere base e i bonus potere di tutte le carte rivelate.

## FINALE E FINE DELLA PARTITA

Dopo il round 7 ogni giocatore somma i fan raffigurati sui propri segnalini Fan  raccolti e sul retro dei propri segnalini Trofeo. Il giocatore con il maggior numero di fan  e il giocatore con il secondo maggior numero di fan  si affrontano nella finale.

Risolvete le parità in favore del giocatore in parità che ha vinto più segnalini Trofeo. Se la parità persiste, prevale il giocatore che ha il singolo segnalino Trofeo con il numero di round più alto.

Prima che inizi la finale, non pescate o scegliete nuove carte, ma potete rimuovere carte dal vostro mazzo come nella Fase Mazzo.

Determinate chi inizia come di norma.

Il giocatore che vince la finale è il vincitore di *Challengers Beach Cup!*

## PARTITA A 2 GIOCATORI

Ci sono due modifiche alla fine della partita:

- I. Non giocate una finale. Invece, il giocatore con il maggior numero di fan  dopo il round 7 è il vincitore.
- II. Vincete la partita **immediatamente** se avete almeno 11 fan  in più del vostro avversario alla fine di una Fase Incontro.

Tenete a faccia in su i vostri segnalini Fan e i vostri segnalini Trofeo vinti, in modo che possiate sempre vedere il numero di fan  posseduti da ogni giocatore.

## IL ROBOT

Se giocate con un numero dispari di giocatori, il Robot sostituisce un giocatore mancante.

Collocate un Programma Torneo corrispondente al numero di giocatori accanto alla metà della Spiaggia indicata nella prima riga del Programma Torneo. Se tutti i giocatori si dichiarano d'accordo, è consigliato usare per il Robot il Programma Torneo che mostra solo l'icona .

Le carte Robot di partenza (P) formano il **mazzo Robot**. Collocate il mazzo Robot accanto al suo Programma Torneo. Dovrebbe essere così composto: 1 carta Alfa, 1 carta Beta, 1 carta Bravo Bot, 1 carta C.A.M.P.I.O.N.E.S.S.A. e 4 carte Cyborg.

Escludete la carta Cyborg extra (P\*), a meno che non stiate usando le carte Allenatore.

Il Robot non fa nulla nella Fase Mazzo.

All'inizio della Fase Incontro, mescolate il mazzo Robot. Giocate secondo le regole della Fase Incontro, rivelando le carte per il Robot quando è in attacco.

Se il Robot vince l'incontro, rimettete nella scatola il segnalino Trofeo del round in corso.

Dopo l'incontro, prendete tutte le carte del mazzo Robot e il suo Programma Torneo. Collocatele nella metà della Spiaggia dove giocherà successivamente, in base al Programma Torneo del Robot.

A difficoltà 1 il mazzo Robot è formato solo dalle carte di partenza del Robot (P). Se volete giocare con un livello di difficoltà più alto, durante la preparazione, mescolate le carte R e:

Difficoltà 2: Sostituite la carta Alfa con una carta R casuale.

Difficoltà 3: Come difficoltà 2, e sostituite in aggiunta la carta Beta con una carta R casuale.

R

## MODALITÀ IN SOLITARIO

Giocate da soli contro il Robot. Vengono applicate le regole della partita a 2 giocatori, come descritto sopra. Diversamente dalla partita con più giocatori, il Robot raccoglie i segnalini Trofeo che ha vinto e può anche vincere immediatamente la partita se ha almeno 11 fan  in più di voi.

Seguite la preparazione con il Robot descritta precedentemente. Se volete una sfida speciale mescolate le 3 carte SOLITARIO insieme alle altre carte Robot (R) prima di sostituire casualmente da 1 a 5 di esse in base al livello di difficoltà scelto.

Se volete una vera sfida, potete provare anche livelli di difficoltà più alta nella modalità in solitario:

Difficoltà 4: Come difficoltà 3, e sostituite in aggiunta la carta Bravo Bot con una carta R casuale.

Difficoltà 5: Come difficoltà 4, e sostituite in aggiunta la carta C.A.M.P.I.O.N.E.S.S.A. con due carte R casuali.

SOLO

## RICONOSCIMENTI

Autori: Johannes Krenner e Markus Slawitscheck

Produzione: Sophie Gravel

Revisione: Martin Roy, Roman Rybiczka, Julian

Steindorfer e Martin Bouchard

Illustrazioni: Olivier Fagnère, Jeff Harvey e Chris

Quilliams

Progetto Grafico: Sandra Galicia, Alexandra

Gosselin, Emeline D'Aoust e Vincent Fugère

Consulente della Sensibilità Culturale: Calvin

Wong Tze Loon

asmodee

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Seguici su:



/1moretimegames

/planbgames.info

## EFFETTI

Quando rivelate una carta **senza** parole chiave in grassetto, dovete immediatamente risolvere l'effetto della carta il più possibile.

**Importante:** Se una carta ottiene un potere bonus istantaneo, quella carta lo mantiene anche quando è in possesso della bandiera.

Quando rivelate una carta con **parole chiave in grassetto**, queste indicano quando l'effetto deve essere applicato o risolto.

**Durante l'attacco:** L'effetto si applica solo all'attacco in cui viene rivelata la carta. L'effetto non è più attivo quando una delle vostre carte è in possesso della bandiera.

**Dalla panchina:** L'effetto si applica non appena questa carta si trova in panchina ed è attivo finché rimane in panchina. I bonus potere di più carte con lo stesso nome vengono sommati.

**In possesso della bandiera:** L'effetto si applica non appena la bandiera viene collocata su questa carta ed è attivo finché la bandiera rimane su di essa.

**Non vittoria della bandiera:** Questo effetto si applica solo quando la carta non riesce a entrare in possesso della bandiera.

**Perdita della bandiera** (solo in *Challengers*): Questo effetto viene risolto quando la bandiera viene portata via da questa carta. Di conseguenza, questa carta deve prima essere stata in possesso della bandiera. Gli effetti di perdita della bandiera vengono risolti prima degli effetti che si applicano quando una carta entra in possesso della bandiera.

**Speciale:** Queste carte hanno effetti speciali che infrangono le regole (vedere la descrizione della carta).

**Quando viene scelta:** L'effetto viene risolto immediatamente una volta, solo nella Fase Mazzo in cui scegliete questa carta.

Se la prima carta rivelata che dà inizio a un incontro ha un effetto, non dimenticate di risolverlo.

Se un effetto vi fa prendere **fan** , prendeteli dalla riserva generale e collocateli accanto al vostro Programma Torneo.

Se un effetto ha un bonus potere basato sui fan , quelli sul retro dei vostri segnalini Trofeo non contano.

Alcuni effetti vi permettono di collocare carte nella vostra **pila degli scarti**. Non c'è limite al numero di carte che possono essere collocate nella vostra pila degli scarti. Mettete a faccia in su tutte le carte della pila degli scarti, così non rischiate di mischiarle con le carte del vostro mazzo.

Le carte del set Arcobaleno  hanno tutte le icone set. Ricevono tutti i poteri bonus specifici del set e possono essere bersagliate dagli effetti specifici dei set delle altre carte.

Per esempio: Avete sia la Macchinetta del Caffè (set ) che il Bob (set ) nella vostra panchina. Rivelate l'Escursionista (set ). Ha il potere bonus della Macchinetta del Caffè durante l'attacco. Se entra in possesso della bandiera, ha anche il potere bonus del Bob.



Pretzel Games

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



Agenzia:  
White Castle Games  
www.whitecastle.at