

BEACH CUP

LIVRE DES RÈGLES

Des plus hauts sommets enneigés aux corridors sombres d'une base secrète, de nouveaux Challengers sont apparus! La Quart-Arrière a capturé le drapeau! Mais avant qu'elle ne puisse atteindre son but, un Yéti furieux surgit du brouillard! Rassemblez vos Challengers à nouveau, car votre objectif vous attend:

GAGNER LE PLUS GRAND TOURNOI DE CAPTURE DU DRAPEAU AU MONDE!

MATÉRIEL



8 decks de départ

6x cartes par deck



9 cartes Plan de tournoi



1 deck Robot



1 set Arc-en-ciel de base 20x cartes



6 sets additionels: 40x cartes par set

Base secrète

Montagne ar Club de plage

AJOUTS POUR LE 1ER JEU CHALLENGERS!



Le 1er jeu Challengers (non inclus) est requis pour utiliser les cartes Plan de GIGA Tournoi & les nouvelles cartes Chien.



9 cartes Plan de GIGA Tournoi



8 cartes Chien pour GIGA Tournoi





40 jetons Fans



Recto (Manche) (Fans) 28 jetons Trophée



4 Plages





3 supports à cartes



16 cartes Entraîneur



16 protège-cartes pour Entraîneur

MISE EN PLACE

Les joueurs déjà familiers avec le 1^{er} jeu *Challengers* peuvent lire seulement les textes surlignés.

- 1 Prenez le nombre de Plages correspondant au nombre de joueurs et placez-les sur la table.
- 2 Donnez à chaque joueur un Plan de tournoi correspondant au nombre total de joueurs. Chaque joueur consulte la première ligne de son Plan de tournoi et s'assoit devant la Plage du côté correspondant à l'icône (sur fond clair ou foncé).
- 3 Placez le drapeau de la couleur correspondante au centre de chaque Plage.
- 4 Triez tous les jetons Trophée et formez des groupes d'après leur numéro de manche. Mélangez chaque groupe séparément. Pour chaque Plage, créez une pile de jetons Trophée face cachée en piochant un jeton dans chaque groupe et en les empilant en ordre décroissant (7 en dessous et 1 sur le dessus) et placez une pile sur l'icône Trophée de chaque Plage.
- 5 Formez une banque de jetons Fans 🚖.
- 6 Placez les 3 supports à cartes (A, B, C) dans un endroit accessible.
- **7** Prenez toutes les cartes du set Arc-en-ciel (ce set est requis lors de chaque partie).

Sélectionnez 5 des 6 sets additionnels et remettez celui restant dans la boîte. Ensuite, séparez toutes les cartes de chaque set par niveau (A, B et C).

Mélangez toutes les cartes de niveau A ensemble et placezles face cachée dans le support à cartes niveau A. Répétez ces étapes pour les cartes niveaux B et C.

Note: Il est recommandé de ne pas jouer avec le set Forêt enchantée 🤗 lors de votre première partie.

- 8 Chaque joueur prend les 6 cartes de son Deck de départ correspondant à l'icône sur son Plan de tournoi.
- **9** Chaque joueur laisse un espace libre à droite de son deck pour sa réserve.

Avec un nombre impair de joueurs, le deck Robot est requis (voir détails en page 4).





Le nombre de joueurs est indiqué en blanc dans le coin supérieur droit de chaque carte Plan de tournoi.

L'icône de Set dans les coins supérieurs gauche et droit identifie leur Set d'appartenance.



La lettre dans le coin inférieur droit identifie son niveau.

Si vous voulez combiner le 1er jeu *Challengers* avec *Challengers Beach Cup*, utilisez soit le set de base Ville au ou le set Arc-en-ciel au. Sélectionnez ensuite 5 sets parmi les 12 disponibles et continuez la mise en place.



Mise en place pour une partie à 4 joueurs :



Note: chaque support à cartes a un compartiment pour la défausse et un autre pour la pile du niveau.



Laissez une distance de 3 cartes entre les Plages.



BUT DU JEU

D'abord : Qualifiez-vous pour la Finale en étant l'un des deux joueurs avec le plus de Fans 👚 à la fin du 7º match. Ensuite : Gaonez la Finale !

DÉROULEMENT pour 3 à 8 joueurs (voir règles supplémentaires pour 2 joueurs ou solo en pages 3-4)

Les joueurs participent à un tournoi en 7 manches.

Chaque manche commence par une phase Deck, suivie par une phase Match. Durant la phase Deck, les joueurs améliorent leur deck en sélectionnant de nouvelles cartes. Durant la phase Match, chaque joueur affronte un adversaire. Après la 7º manche, les deux joueurs avec le plus de Fans ** s'affrontent en Finale.

PHASE DECK (INDIVIDUELLEMENT)

- A Changez de Plage (si nécessaire).
- B Piochez et sélectionnez vos cartes.
- C Retirez des cartes de votre deck (optionnel).

PHASE MATCH (AVEC UN ADVERSAIRE)

- A Mélangez votre deck et déterminez qui commence.
- B Attaquez jusqu'à ce que vous capturiez le drapeau.
- C Si vous gagnez, prenez le jeton Trophée du dessus.

PHASE DECK

Chaque joueur gère sa phase Deck indépendamment des autres joueurs et à son propre rythme.

A Se déplacer à une autre Plage si nécessaire.

Consultez votre plan de tournoi pour déterminer dans quelle Plage vous jouez cette mancheci. Apportez votre plan de tournoi, deck, jetons Fans et jetons Trophée avec vous.

Apercu d'un Plan de tournoi :

Les 7 manches du tournoi sont représentées du haut vers le bas par des lignes de couleur.

L'icône sur fond clair ou foncé vous indique la plage et le côté où vous jouerez la manche.



Les lettres indiquent dans quel(s) niveau(x) vous pouvez piocher (voir détails en page 3).

Les étoiles représentent le nombre de fans que vous gagnez en choisissant cette option.

Le jeton Trophée que vous vous disputez pendant la phase Match est identifié par son numéro.



B Piocher et sélectionner les cartes.

Piochez 5 cartes dans une des piles dont le niveau est disponible pour cette manche-ci.

Les lettres A, B ou C indiquent le niveau de la pile disponible. Le nombre d'icônes de cartes indique combien de cartes vous pouvez choisir et ajouter à votre deck.

Les étoiles représentent le nombre de fans 👚 que vous gagnez en choisissant cette option.

Défaussez les cartes que vous n'avez pas sélectionnées dans le compartiment de défausse du support à cartes correspondant. Lorsque ce compartiment est plein, mélangez



Sélectionnez 3 cartes de la pile niveau A.



Sélectionnez 2 cartes de la pile niveau B ou une carte de la pile niveau C.



Sélectionnez 2 cartes de la pile niveau B + 2 fans **ou** 1 carte de la pile niveau C.

toutes les cartes qui y sont présentes et placez-les en dessous de la pile correspondante.

Une fois par phase Deck, vous pouvez défausser les cartes piochées ce tour-ci et piocher le même nombre de nouvelles cartes du même niveau. S'il est indiqué de sélectionner 2 cartes, vous pouvez en défausser et en piocher de nouvelles avant ou après avoir sélectionné votre première carte.

C Retirer des cartes de son deck (optionnel).

À la fin de la phase Deck, vous pouvez **retirer n'importe quel nombre** de cartes de votre deck. Placez chaque carte retirée dans la défausse du support à cartes correspondant (niveau A, B ou C). Si vous retirez des cartes du deck de départ (S), remettez-les dans la boîte.

Apercu d'une carte :

Nom de la carte



Pour la plupart des cartes, on retrouve 4 exemplaires. Rare: 3 exemplaires ou moins. Commune: 5 exemplaires ou plus.



La force est indiquée dans les coins supérieurs de chaque carte.

Les cartes niveau A ont une force maximale de 4. celles niveau B de 7 et celles niveau C de 11.

Plusieurs cartes ont des effets, dont certains accordent des bonus (voir la section « Effets » en page 4).

PHASE MATCH

Vous jouez la phase Match contre votre adversaire, indépendamment des autres joueurs.

A Mélanger son deck et débuter.

Mélangez votre deck et placez-le face cachée à côté de votre plan de tournoi.

IMPORTANT: Pendant la phase Match, vous ne devez pas regarder vos cartes ou en changer l'ordre, sauf si un effet spécial vous permet de le faire.

Déterminez qui débute par un pile ou face avec le drapeau. Ce joueur retourne la carte du dessus de son deck, la pose sur sa moitié de plage et y place le drapeau. Cette carte est maintenant en possession du drapeau.

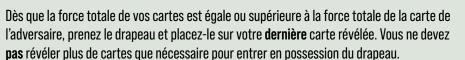
À partir de la seconde manche, le joueur qui a le jeton Trophée au numéro de manche le plus élevé commence. En cas d'égalité, procédez à un pile ou face.

B Attaquer jusqu'à ce qu'une de vos cartes soit en possession du drapeau.

Lorsqu'une carte de votre adversaire est en possession du drapeau, vous êtes en position d'attaque.

Durant l'attaque, révélez vos cartes les unes après les autres jusqu'à ce que leur force combinée soit **égale ou supérieure** à la force de la carte en possession du drapeau.

Si vous devez révéler plus d'une carte, additionnez la force de base et les bonus de force de toutes les cartes révélées.



Attaque

Force totale des cartes =

Force de base de la 1ère carte + bonus

Force de base de la 2e carte + bonus...

Possession du drapeau

Force totale de la carte =

Force de base de la carte

+ bonus

Votre **dernière** carte révélée est désormais en possession du drapeau. Glissez toute autre carte révélée durant l'attaque sous votre carte en possession du drapeau.

VS

Votre adversaire doit poser sa carte venant de perdre le drapeau, ainsi que toutes celles en dessous, face visible sur des espaces de son banc. Toutes les cartes portant le même nom doivent être posées sur le même espace du banc. Chaque espace de banc ne peut contenir que des cartes portant le même nom.

Votre adversaire est maintenant à l'attaque. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne le match.

Vous pouvez gagner de deux façons :

- I. Votre adversaire est à l'attaque, mais n'a pas assez de force pour capturer le drapeau actuellement en votre possession.
- **II.** Votre adversaire doit poser une carte ou plus sur son banc, mais n'a plus assez d'espaces disponibles.

C En cas de victoire, prendre le jeton Trophée du dessus.

Si vous gagnez le match, prenez le jeton Trophée de la manche en cours de votre plage et placez-le à côté de votre plan de tournoi. sans en dévoiler le verso.

(Manche)

(Fans)

Les 6 espaces de

Le verso d'un jeton Trophée affiche sa valeur en nombre de Fans 👚. Gardez-le caché. Le nombre de Fans grant les jetons Trophée augmente dans les manches subséguentes. À la fin d'un match, collectez toutes les cartes faisant partie de votre deck : sur votre banc, dans votre moitié de plage, dans votre réserve et dans vos cartes non jouées.

À la fin des manches 1 à 6, procédez à la phase Deck de la prochaine manche.

FINALE & FIN DE PARTIE

Après la 7^e manche, chaque joueur additionne le nombre de Fans ***** affichés sur ses jetons Fans et au verso de ses jetons Trophée. Le premier et le second joueur avec le plus grand nombre de Fans reservations face en Finale.

Brisez les égalités en faveur du joueur ayant gagné le plus de jetons Trophée. Si l'égalité persiste, le joueur avec le Trophée au numéro de manche le plus élevé l'emporte.

Avant le début de la Finale, on ne pioche pas de nouvelles cartes, mais vous pouvez guand même retirer des cartes durant la phase Deck.

Déterminez qui commence, comme d'habitude.

Le joueur remportant la Finale est déclaré grand gagnant de Challengers!

PARTIE À 2 JOUEURS

Tenez en compte les deux changements suivants à la fin de la partie :

- I. Vous ne jouez pas de Finale. À la place, le joueur avec le plus grand nombre de Fans 👚 à la
- II. Vous gagnez immédiatement si vous avez au moins 11 Fans rede plus que votre adversaire à la fin d'une phase Match. Gardez vos jetons Fans et Trophée face visible, afin de toujours voir le nombre de Fans 👚 de chaque joueur.





Si vous jouez avec un nombre impair de joueurs, le Robot substitut le joueur manquant.

Placez un plan de tournoi correspondant au nombre de joueurs à côté de la moitié de plage indiquée à la première ligne du Plan de tournoi. Si tous les joueurs sont d'accord, il est recommandé d'utiliser un plan de tournoi affichant l'icône pour le Robot.

Les cartes de départ Robot (S) forment le **Deck du Robot**. Placez-le à côté de son Plan de tournoi. Le deck du Robot devrait inclure 4 Cyborgs, 1 Alpha, 1 Beta, 1 Meca-Bot & 1 «C.H.A.M.P.». Exclure la carte Cyborg (S*), sauf si vous utilisez les cartes Entraîneur.

Le Robot ne fait rien durant la phase Deck.

Au début de la phase Match, mélangez le Deck du Robot. Jouez d'après les règles de la phase Match, en révélant les cartes du Robot lorsqu'il est à l'attaque.

Si le Robot gagne le match, remettez le jeton Trophée de la manche en cours dans la boîte.

Après le match, prenez toutes les cartes du Deck du Robot et son plan de tournoi. Placezles dans la moitié de plage où il doit prochainement jouer selon son plan de tournoi.

Niveau 1 : le Deck du Robot ne contient que les cartes de départ du Robot (S). Si vous voulez augmenter le niveau de difficulté du jeu, lors de la mise en place, mélangez les cartes R et :

Niveau 2 : remplacez la carte Alpha par une carte R aléatoire.

Niveau 3 : procédez comme au niveau 2 et remplacez également la carte Beta.

MODE SOLO

Vous jouez seul contre le Robot. Les règles d'une partie à 2 joueurs, telles que décrites ci-haut, s'appliquent. Contrairement à une partie multijoueur, le Robot collecte les jetons Trophée qu'il gagne et peut aussi remporter la partie prématurément, tel que décrit dans la section II.

Suivez la mise en place avec le Robot, telle que décrite précédemment.

Pour un défi supplémentaire, mélangez les 3 cartes SOLO avec les autres cartes Robot (R) avant d'en remplacer 1 à 5 d'entre elles selon le niveau de difficulté choisi.

Pour encore plus de défi, vous pouvez inclure des cartes de niveaux plus élevés :

Niveau 4 : comme au niveau 3 et remplacez la carte Méca-Bot par 1 carte (R) aléatoire.

Niveau 5 : comme au niveau 4 et remplacez la carte « C.H.A.M.P. » par 2 cartes (R) aléatoires.

SOLO

CRÉDITS

Auteurs: Johannes Krenner & Markus Slawitscheck Production: Sophie Gravel

Édition: Martin Roy, Roman Rybiczka, Julian Steindorfer & Martin Bouchard **Illustrations:** Olivier Fagnere, Jeff Harvey & Chris Quilliams

Graphisme: Sandra Galicia, Alexandra Gosselin, Emeline D'Aoust & Vincent Fugère Consultant en sensibilité culturelle: Calvin Wong Tze Loon

Pretzel Games s'engage à représenter la diversité culturelle et à rendre les jeux accessibles à tous. Si vous avez des préoccupations ou des suggestions, veuillez nous contacter via notre site web.

Pretzel Games est une marque de commerce de Plan B Games Inc. © 2023 Plan B Games Inc. Tous droits réservés. Gamegenic et le logo Gamegenic sont ™ & © de Gamegenic GmbH, Allemagne. Les véritables éléments du jeu peuvent différer de ceux illustrés.

EFFETS



Lorsque vous révélez une carte sans mot-clé, vous devez immédiatement appliquer les effets de la carte tant que possible.

Important : Lorsqu'une carte reçoit un bonus immédiat modifiant sa force, cette carte conserve ce bonus même lorqu'elle est en possession du drapeau.

Lorsque vous révélez une carte avec des **mots-clés en gras**, ceux-ci indiquent quand son effet s'applique.

Durant l'attaque : L'effet ne s'applique que durant l'attaque, lorsque vous la révélez. L'effet n'est plus actif lorsqu'une de vos cartes entre en possession du drapeau.

Depuis le banc : L'effet s'applique dès que cette carte est sur le Banc et demeure actif tant que la carte est présente sur le Banc. Les bonus de force de multiples cartes du même nom s'additionnent.

En possession du drapeau : L'effet s'applique dès que le drapeau est placé sur cette carte et demeure actif aussi longtemps que le drapeau demeure sur la carte.

Insuffisant: S'applique lorsque la carte échoue à entrer en possession du drapeau.

À la perte du drapeau (1^{er} jeu Challengers seulement) : L'effet est appliqué lorsque le drapeau est retiré de cette carte. Donc, cette carte doit avoir été préalablement en possession du drapeau. Ce type d'effet est résolu avant ceux d'une carte entrant en possession du drapeau.

Spécial: Effet enfreignant des règles de jeu habituelles (voir description de la carte).

Lorsque sélectionnée : L'effet n'est appliqué qu'une seule fois, lorsque vous choisissez et ajoutez cette carte à votre deck lors de la phase Deck.

Si la première carte révélée au début du match a un effet, n'oubliez pas de l'appliquer. Si un effet vous laisse prendre des **Fans**, piochez-les dans la réserve et placez-les à côté de votre plan de tournoi.

Si un effet a un bonus de force utilisant les fans sur vos jetons, les fans au verso de vos jetons Trophée ne comptent pas.

Quelques effets vous permettent de placer des cartes **dans votre réserve**. Le nombre de cartes que peut contenir votre réserve n'est pas limité. Mettez toutes les cartes de votre réserve face visible, pour que vous puissiez les différencier des cartes de votre deck.

Les cartes du set Arc-en-ciel ont toutes les icônes de Set. Elles reçoivent tous les bonus de force spécifiques à un set et peuvent être ciblées par tout effet affectant un set particulier.

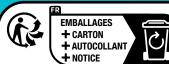
Par exemple: Vous avez à la fois la Machine à café (set) et le Bobsleigh (set) sur votre banc. Vous révélez le Routard (set). Il a le bonus de force de la Machine à café durant l'attaque. S'il entre en possession du drapeau, il aura aussi le bonus de force du Bobsleigh.















Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Suivez-nous:

(1)

/1moretimegames

/planbgames.info