

UN JEU DE JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHKE

ILLUSTRÉ PAR OLIVIER FAGNERE

CHALLENGERS!

BEACH CUP

EXEMPLE D'UNE MANCHE

SUIVEZ SOPHIE ET MARTIN JOUANT SIMULTANÉMENT LEURS PHASES DECK (I) ET S'AFFRONTANT PENDANT LA PHASE MATCH (II - VII).

PHASE DECK

Comme indiqué sur son Plan de tournoi pour la 6^e manche, Sophie doit choisir entre piocher 2 cartes dans la pile niveau B ou piocher 1 carte dans la pile de niveau C 1.



Sophie



Sophie pioche 5 cartes dans la pile niveau B, choisit le Concierge 2 et l'ajoute à son deck. Sophie ne veut aucune des 4 cartes restantes, donc elle les défasse 3.



Sophie pioche 4 nouvelles cartes dans la pile niveau B, parmi lesquelles elle choisit le Marchand de Glace et l'ajoute à son deck 4. Elle défasse le reste de ses cartes 5. Elle finit cette phase en retirant 3 cartes Recrue de son deck et les remet dans la boîte du jeu.

Martin préfère piocher dans la pile niveau C. Il ne peut donc piocher qu'une seule carte lors de cette manche 1.



Martin



Martin défasse les 5 cartes piochées, car aucune d'elles ne l'intéresse 2.

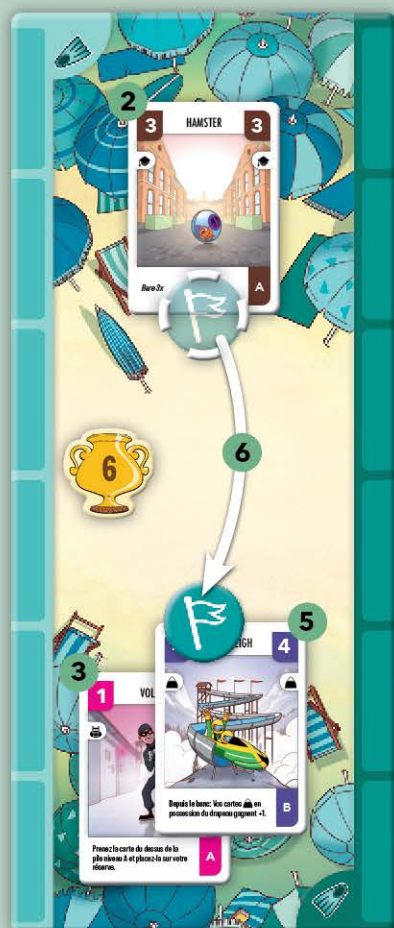


Martin pioche 5 nouvelles cartes dans la pile niveau C. Il choisit la carte des Matriochkas 3, lui permettant de jeter l'une de ses anciennes cartes pour en choisir une de plus ; un Yéti 4. Puis, il défasse le reste des cartes 5. Il finit cette phase et décide de ne pas retirer de cartes de son deck.

PHASE MATCH

Martin et Sophie se font face à la plage turquoise. Chacun mélange son deck de cartes. Martin a le jeton Trophée ayant le numéro de manche le plus élevé (manche 4) **1**, il commence en révélant sa carte du dessus, un Hamster **2**. Son Hamster est désormais en possession du drapeau.

Martin



Sophie

Sophie est maintenant à l'attaque et révèle un Voleur **3**, lui permettant de prendre la carte du dessus de la pile niveau A (une DJ) pour la poser sur sa réserve **4**. La force totale de 1 n'est pas suffisante, elle révèle donc une seconde carte **5**. Avec le Bobsleigh, sa force totale est désormais 5, donc assez pour capturer le drapeau. Sophie prend le drapeau et le place sur son Bobsleigh **6**. Le Voleur demeure sous la carte Bobsleigh.

II

Martin vient de perdre le drapeau et doit placer le Hamster sur son banc **1**. Ensuite, il passe à l'attaque en révélant sa carte Quart-Arrière **2**. Durant l'attaque, cette carte gagne +1 pour chacun de ses fans **3**, excluant ceux sur ses Trophées **4**. La Quart-Arrière de Martin a donc une force totale de 4 grâce à ses fans **4**. La carte Quart-Arrière entre en possession du drapeau **5**.

Martin



Sophie

Sophie place son Bobsleigh et son Voleur **6** sur deux espaces différents de son banc, car seules les cartes du même nom partagent le même espace de banc.

III

C'est maintenant au tour à Sophie d'attaquer. L'effet de la Quart-Arrière de Martin ne s'appliquant plus, sa force totale revient à 1. Sophie révèle un Concierge. Le Concierge a une force de 4, assez pour capturer le drapeau **1**. L'effet du Concierge **2** permet à Sophie de placer la carte la plus faible de son banc, le Voleur, sur sa réserve **3**. Cet espace de banc est désormais libre pour d'autres cartes.

Martin



Sophie

Martin place sa carte Quart-Arrière sur son banc **4** et révèle un Yodleur. Puisque le Yodleur n'entre pas en possession du drapeau, son effet **Insuffisant** **5** s'active et Martin prend 1 fan ★ dans la banque.

IV

⌚ Plus tard dans le même match...

L'effet combiné des cartes Bobsleigh de Sophie **1** donne +2 à son Bonhomme de Neige de Neige, ayant déjà +3 en possession du drapeau **2**. Sa force totale passe à 8. Martin attaque avec sa Figurine, dont la force est insuffisante pour capturer le drapeau. Grâce à l'effet de la Figurine **3**, la prochaine carte de Martin gagnera +2.

Martin



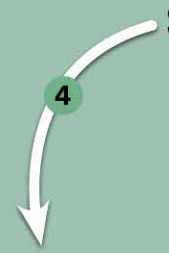
Sophie

La prochaine carte de Martin est un Yéti. La force totale des cartes de Martin est maintenant 10, plus qu'assez pour entrer en possession du drapeau **4**.

V



Martin



Chris

VII