

EIN SPIEL VON JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHECK

ILLUSTRIERT VON OLIVIER FAGNERE

CHALLENGERS!

BEACH CUP

RUNDENBEISPIEL

SOPHIE UND MARTIN FÜHREN ZEITGLEICH IHRE DECK-PHASE (I) AUS UND TRETEN DANN GEGENEINANDER IN DER MATCH-PHASE (II - VII) AN.

DECK-PHASE

Wie auf dem Turnierplan angegeben, muss sich Sophie in der 6. Runde entscheiden, ob sie 2 Karten vom Level-B-Stapel oder 1 Karte vom Level-C-Stapel will **1**.



Sophie

1 **2** **3**

4 HAUSMEISTER 4
Du darfst eine Karte mit der niedrigsten Basisstärke von deiner Bank auf deinen Hüterstapel legen.

4 SURFLERERIN 4
Ausgewählt: Zieh drei Level-B-Karten. Wähle eine davon zusätzlich aus und wirf die restlichen Karten ab.

5 SCHLANGE 5
Selten 2x

5 KANINCHEN 5
Selten 2x

3 PROFESSORIN 3
Wenn mindestens eine Karte auf deiner Bank liegt, nimm 1 Fan.

Sophie zieht 5 Karten vom Level-B-Stapel, wählt den Hausmeister **2** und fügt die Karte ihrem Deck hinzu. Sie möchte keine der 4 anderen Karten behalten und wirft diese daher ab **3**.

5 **4**

5 AFFE 5
Selten 2x

3 SCHWIMMERIN 3
Wähle einen Sitz deiner Bank. Diese Karte hat +1 für jede Karte auf diesem Sitz.

3 SCHNEEMANN 3
In Fahrenbesitz: Diese Karte hat -3.

4 EISMOBIL 3
Von der Bank: Diese Karte haben +1.

Sophie zieht nun 4 neue Karten vom Level-B-Stapel. Aus diesen wählt sie das Eismobil aus und fügt die Karte ihrem Deck hinzu **4**. Die anderen Karten wirft sie ab **5**. Sie beendet die Phase nachdem sie 3 Neulinge aus ihrem Deck entfernt und diese Karten zurück in die Schachtel gelegt hat.

Martin entscheidet sich dafür, vom Level-C-Stapel zu ziehen. Daher darf er nur 1 Karte in dieser Runde auswählen **1**.



Martin

2

11 ZEPPELIN 11
Liegt jetzt gerade eine Level-C-Karte auf deiner Bank, verlierst du das Match sofort.

3 ZWISCHENPRÜFUNG 3
Diese Karte hat +1 für jede Karte mit Basisstärke 3 oder weniger auf deiner Bank.

5 SKATERIN 5
Wenn du das letzte Match verloren hast, nimm 2 Fans. Diese Karte hat alle Set-Symbole.

5 SKATERIN 5
Wenn du das letzte Match verloren hast, nimm 2 Fans. Diese Karte hat alle Set-Symbole.

7 GARGOYLE 7
Selten 2x

Er wirft alle gezogenen Karten ab, da ihm keine der 5 Karten gefällt **2**.

3 **5**

4 MATRJOSCHKA 4
Ausgewählt: Du darfst eine Karte aus deinem Deck dauerhaft entfernen, um eine zusätzliche Karte auszuwählen.

6 YETI 6
In Fahrenbesitz: Nimm 1 Fan für jede Karte, die diese Karte angreift.

4 SANDSTURM 4
Legt die oberste Karte vom Level-C-Stapel auf dein Deck, ohne sie anzusehen.

5 TUTOR 5
Durchsuche dein Deck. Lege eine beliebige Karte daraus auf dein Deck.

3 MONSTERKOHL 3
Spezial: Wenn du diese Karte auf deine Bank legen würdest, lege sie stattdessen auf deinen Hüterstapel.

Martin zieht 5 neue Karten vom Level-C-Stapel. Er wählt die Matrjoschka **3**, die ihm erlaubt, eine seiner alten Karten zu entfernen, um dafür den Yeti **4** als zusätzliche Karte auszuwählen. Er wirft die anderen Karten ab **5**. Er beendet diese Phase und entscheidet sich, keine Karten aus seinem Deck zu entfernen.

MATCH-PHASE

Martin und Sophie spielen am türkisen Strand gegeneinander. Beide mischen ihre Decks. Martin besitzt die Trophäe der vierten Runde und damit die höhere Rundennummer **1** und muss daher das Match beginnen. Er deckt seine oberste Karte auf: einen Hamster. Dieser ist nun in Fahnenbesitz **2**.

Martin



Sophie



Sophie befindet sich nun im Angriff und deckt einen Dieb **3** auf. Durch dessen Effekt nimmt sie die oberste Karte des Level-A-Stapels und legt diese auf ihren Ruhestapel **4**. Die Gesamtstärke 1 reicht nicht aus, also deckt sie die nächste Karte auf **5**. Mit dem Rennbob liegt ihre Gesamtstärke nun bei 5. Mehr als genug, um in Fahnenbesitz zu kommen **6**. Der Dieb bleibt unter dem Rennbob.

II

Martin hat soeben die Fahne verloren und muss seinen Hamster auf seine Bank legen **1**. Dann beginnt er seinen Angriff, indem er die oberste Karte seines Decks, eine Spielmacherin **2** aufdeckt. Diese Karte **3** hat im Angriff +1 Stärkebonus für jeden Fan **4**. Martins Spielmacherin hat eine Gesamtstärke von 4 wegen seinen Fans **4**. Die Spielmacherin erobert die Fahne und ist nun in Fahnenbesitz **5**.

Martin



Sophie



Sophie muss ihren Rennbob und ihren Dieb **6** auf zwei unterschiedliche Sitze ihrer Bank legen, da nur Karten mit gleichem Namen auf 1 Sitz gelegt werden dürfen.

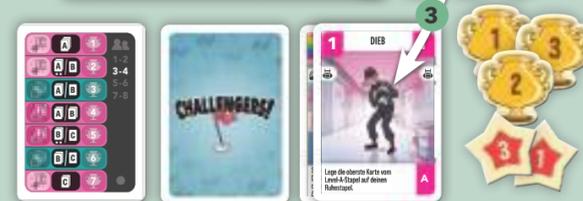
III

Sophie ist im Angriff. Der Effekt von Martins Spielmacherin ist nicht mehr aktiv, die Gesamtstärke ist nun also wieder 1. Sophie deckt einen Hausmeister mit Stärke 4 auf. Dies reicht völlig aus, um die Fahne zu erobern **1**. Durch den Effekt des Hausmeisters **2** darf Sophie die niedrigste Karte von ihrer Bank, den Dieb, auf den Ruhestapel legen **3**. Dieser Sitz ist nun für andere Karten wieder frei.

Martin



Sophie



Martin legt die Spielmacherin auf seine Bank **4** und deckt einen Jodler auf. Da der Jodler nicht in Fahnenbesitz kommt, wird der „Kein Fahngewinn“-Effekt **5** ausgeführt. Martin nimmt 1 Fan **4** aus dem allgemeinen Vorrat.

IV

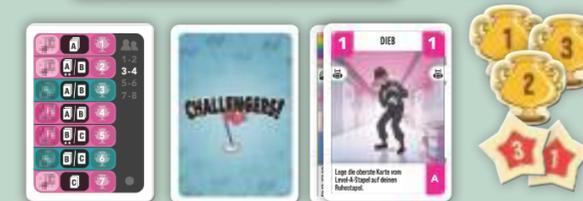
Später im selben Match ...

Durch die Effekte von Sophies Rennbob-Karten **1** hat ihr Schneemann +2 Stärke, welcher bereits +3 in Fahnenbesitz hat **2**. Die Gesamtstärke des Schneemanns ist also 8. Martin greift mit einer Action-Figur an, die allein nicht stark genug ist. Dank ihres Effekts **3** hat Martins nächste Karte aber einen Stärkebonus von +2.

Martin



Sophie



Martins nächste Karte ist ein Yeti. Die Gesamtstärke von Martins Karten ist jetzt 10. Dadurch kommt der Yeti in Fahnenbesitz **4**.

V

