

EIN SPIEL VON JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHKE

ILLUSTRIERT VON OLIVIER FAGNERE

CHALLENGERS!

BEACH CUP



ERWEITERUNGEN

Ist *Challengers* neu für dich?

Dann spiele erst ein paar Partien ohne Erweiterungen, bevor du hier weiterliest.

TRAINER

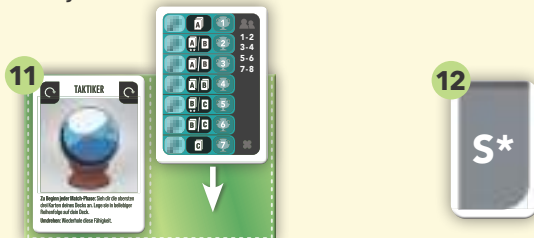
Du gehörst nun nicht mehr zur Amateur-Liga; du bist nun ein berühmter Trainer! Hilf deinem Team mit deinen Tricks und gewinne so knappe Spiele gegen andere Profis.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel: Stecke jede Trainer-Karte in die linke Tasche jeweils einer Doppel-Hülle. Lasse die Trainer in diesen Hüllen für zukünftige Partien.

Nach der üblichen Spielvorbereitung fahre fort mit:

- 10** Mische die 16 Trainer in den Doppel-Hüllen. Mit 2 bis 5 Personen zieht jede Person je 3 Trainer. Mit 6 bis 8 Personen zieht jede Person nur je 2 Trainer. Jede Person wählt dann 1 Trainer aus. Legt die nicht gewählten Trainer zurück in die Schachtel.
- 11** Stecke deinen Turnierplan in die rechte Tasche deiner Doppel-Hülle.
- 12** Spielt ihr mit einer ungeraden Personenanzahl, fügt dem Bot-Deck die 5. Cyborg-Karte (markiert mit S*) hinzu.



SPIELBLAUF

Trainer haben einzigartige **passive** und/oder **aktive Fähigkeiten**. Immer wenn die Fähigkeiten der Trainer den Regeln widersprechen, haben die Fähigkeiten Vorrang.

∞ : **Passive Fähigkeiten** müssen, wenn möglich, genutzt werden.

↻ : Trainer mit **aktiven Fähigkeiten** können **einmal pro Runde im Angriff** genutzt werden. Drehe den Trainer um, um anzuzeigen, dass du die Fähigkeit diese Runde bereits genutzt hast. Zu Beginn der nächsten Runde dreht alle Trainer auf ihre Vorderseite, um sie wieder bereit zu machen.

Beispiel „Passive Fähigkeit“

Wegen der Chillerin darf Sophie den Zombie und die Action-Figur gemeinsam auf den ihr nächstgelegenen Sitz ihrer Bank legen, obwohl sie unterschiedliche Namen haben.



Auf dem nächstgelegenen Sitz deiner Bank können unterschiedliche Karten mit einer Gesamtstärke von bis zu 5 liegen. Karten auf diesem Sitz werden für das verbleibende Match ignoriert und können nicht das Ziel von anderen Effekten sein.

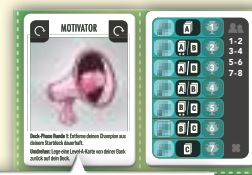
Gesamtstärke max. 5



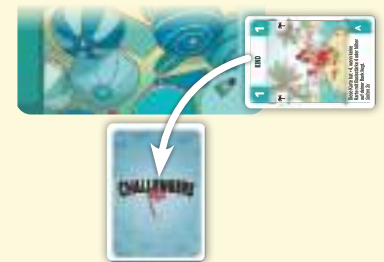
Beispiel „Aktive Fähigkeit“

Bevor Martin eine Karte von seinem Deck aufdeckt, nutzt er seinen Motivator, um das Kind von seiner Bank zurück auf sein Deck zu legen.

Danach dreht er seinen Trainer um, um anzuzeigen, dass er dessen Fähigkeit diese Runde bereits genutzt hat.



Umdrehen: Lege eine Level-A-Karte von deiner Bank zurück auf dein Deck.



Solo-Modus mit Trainer

Du kannst die Trainer auch im Solo-Modus verwenden, um neue Strategien auszuprobieren. Nach der üblichen Spielvorbereitung fahre fort mit den Schritten **10**, **11** & **12** (wie links beschrieben) und beachte folgende Anpassung:

- 10** Wähle einen von 16 Trainern aus und lege die übrigen 15 zurück in die Schachtel. Jetzt bist du bereit zum Spielen! Es gibt keine weiteren Änderungen gegenüber dem Solo-Modus ohne Trainer.

TRAINER-FÄHIGKEITEN

Hier eine kurze Auflistung der Trainer-Fähigkeiten:

- **Auswechsler** – **Zu Beginn jeder Match-Phase:** Du musst die oberste Karte vom Level-A-Stapel auf deine Bank legen. **Drehe diese Karte um:** Lege eine Karte mit Basisstärke 4 oder niedriger von deiner Bank zurück auf dein Deck.
- **Chillerin** – Auf dem nächstgelegenen Sitz deiner Bank können unterschiedliche Karten mit einer Gesamtstärke von bis zu 5 liegen. Karten auf diesem Sitz (und deren Effekte sowie Namen) werden für das verbleibende Match ignoriert und können nicht das Ziel von anderen Effekten sein.
- **Frühaufsteher** – **Drehe diese Karte um:** Durchsuche dein Deck. Lege eine beliebige Karte daraus auf dein Deck.
- **Kämpferin** – Deine Karten mit Basisstärke 2 haben +1 im Angriff.
- **Koodinator** – **Während der Deck-Phase von Runde 1:** Nimm 2 Fans ★. **Drehe diese Karte um:** Durchsuche dein Deck. Lege eine beliebige Karte daraus unter dein Deck.
- **Logistikerin*** – Deine Bank hat einen zusätzlichen Sitz. Auf jedem deiner Sitze dürfen höchstens 2 Karten (jeweils mit gleichem Namen) liegen.
- **Masseur** – **Zu Beginn jeder Match-Phase:** Du musst die oberste Karte deines Decks offen auf deinen Ruhestapel legen. **Drehe diese Karte um:** Lege eine beliebige Karte von deinem Ruhestapel zurück auf dein Deck.
- **Motivator** – **Während der Deck-Phase von Runde 1:** Entferne deinen Champion (aus deinem Startdeck) dauerhaft. **Drehe diese Karte um:** Lege eine Level-A-Karte von deiner Bank zurück auf dein Deck.
- **Muskelprotz** – **Drehe diese Karte um:** Deine zuletzt aufgedeckte Karte hat +3 im Angriff.
- **Redakteurin** – **Drehe diese Karte um:** Lege eine Karte mit Basisstärke 3 oder niedriger von der Bank auf deinen Ruhestapel.
- **Sammlerin*** – Auf dem nächstgelegenen Sitz deiner Bank darf nur 1 Karte liegen, die weder eine 🏰- noch 🏡-Karte ist. Liegt eine Karte auf diesem Sitz, haben alle deine Karten mit diesem Set-Symbol +1.
- **Stadtmensch** – Deine 🏰-Karten haben +1 im Angriff.
- **Strategin** – **Während jeder Deck-Phase:** Ziehe 6 Karten statt 5. Wenn du das letzte Match verloren hast, nimm 1 Fan ★.
- **Taktiker** – **Zu Beginn jeder Match-Phase:** Sieh dir die obersten drei Karten deines Decks an. Lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf dein Deck. **Drehe diese Karte um:** Wiederhole diese Fähigkeit.
- **Umwandlerin** – **Drehe diese Karte um:** Entferne eine Karte mit Basisstärke 4 oder höher dauerhaft von deiner Bank. Lege danach die oberste Karte vom Level-B-Stapel auf deinen Ruhestapel.
- **Verteidigerin** – Deine Karten mit Basisstärke 4 haben +1 in Fahnenbesitz.

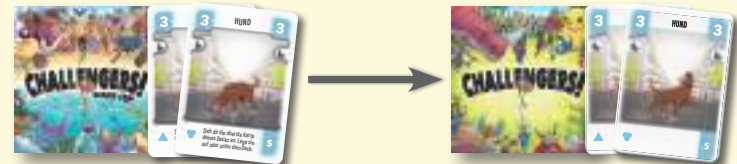
* Die Sammlerin und Logistikerin haben auf bestimmten Sitzen eine Beschränkung, wie viele Karten dort abgelegt werden dürfen. Ist diese Beschränkung erreicht, lege Karten mit gleichem Namen auf einen anderen Sitz.

GIGA-TURNIER (9-16 PERSONEN)

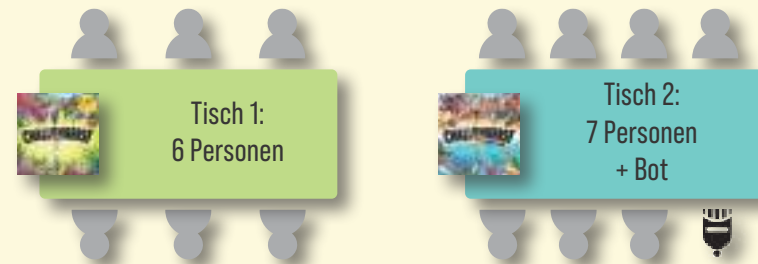
Wenn du das erste *Challengers und Challengers Beach Cup*; oder zwei Exemplare von *Beach Cup* besitzt, bietet das Giga-Turnier eine neue Art zu spielen mit noch größeren Gruppen!

Spielvorbereitung

Wenn du das Giga-Turnier mit *Beach Cup* und dem ersten *Challengers* spielst, tausche zuerst die Hund-Karten des Startdecks und die Turnierpläne des ersten *Challengers* mit den 8 neuen Hund-Karten und den 8 neuen Turnierplänen (die in *Beach Cup* enthalten sind) aus, damit beide Spiele die gleichen Hund-Karten verwenden. Vergiss nicht, die Karten nach dem Giga-Turnier wieder zurückzutauschen.



Bereitet zwei separate Tische für *Challengers* jeweils wie üblich vor. Verteilt die Personen gleichmäßig auf die beiden Tische.



Das obere Beispiel zeigt ein 13-Personen-Turnier. Ein Tisch wird mit 6 Personen, der andere mit 7 Personen und dem Bot gespielt.

Bei einer ungeraden Personenanzahl verwendet einer der Tische den Bot.

Vermeidet mehrere Tische mit ungerader Personenanzahl. Seid ihr beispielsweise 14 Personen, teilt euch in 6 und 8 Personen auf anstatt zwei Tische mit jeweils 7 Personen. Es ist möglich, dass die Tische unterschiedliche Turnierpläne für ihre Personenanzahl verwenden.

SPIELABLAUF

Spielt die 7 Runden wie üblich. Nach der 7. Runde zählt eure Fans und ermittelt, wer ins Halbfinale aufsteigt. Die Person mit den meisten Fans von Tisch 1 spielt gegen die Person mit den zweitmeisten Fans von Tisch 2 und umgekehrt.

Die Personen, die das Halbfinale gewinnen, spielen im Finale gegeneinander. Wie üblich werden vor dem Halbfinale und dem Finale keine neuen Karten gezogen und ausgewählt, aber ihr dürft wie in der Deck-Phase Karten aus dem eigenen Deck entfernen.

Lässt ein Effekt euch Karten vom Level-A, Level-B oder Level-C-Stapel ziehen, zieht ihr von dem Tisch, an dem ihr das Turnier begonnen habt.

Die Person, die das Finale für sich entscheidet, gewinnt das Giga-Turnier!

Giga-Turnier mit Trainern

Es wird nicht empfohlen, euer erstes Giga-Turnier mit Trainern zu spielen.

Wenn ihr in zukünftigen Partien mit den Trainern spielen wollt, zieht jede Person 1 zufälligen Trainer, um damit das Giga-Turnier zu spielen.

Falls der Bot benötigt wird, fügt die 5. Cyborg-Karte [S*] hinzu und vergesst nicht, sie nach dem Giga-Turnier wieder zu entfernen.