

EIN SPIEL VON JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHCK

ILLUSTRIERT VON OLIVIER FAGNERE

CHALLENGERS!

BEACH CUP

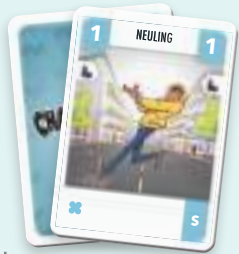


SPIELREGEL

Überall tauchen neue Challengers auf: egal ob aus den dunkelsten Ecken des Geheimplabors oder von der höchsten Bergspitze!
Die Spielmacherin schnappt sich die Fahne! Doch kurz vorm Punkten taucht plötzlich ein wütender Yeti aus dem Nebel auf!
Versammle deine Challengers erneut, dein Ziel ist klar:

GEWINNE DAS SPEKTAKULÄRSTE FAHNENRAUB-TURNIER DER WELT!

SPIELMATERIAL



8 Startdecks
mit je 6 Karten



1 Bot-Deck
mit 20 Karten



1 Regenbogen-Set
mit 20 Karten



9 Turnierpläne



6 weitere Sets mit je 40 Karten

Märchenwald Spielladen Bergspitze
Geheimplabor Universität Strandclub



4 Fahnen

40 Fans

Vorderseite (Runde)
Rückseite (Fans)
28 Trophäen



4 Strände



3 Kartenspender

EXTRAS FÜR DAS CHALLENGERS!-SPIEL



Zusammen mit dem ersten Challengers!-Spiel (separat erhältlich) kann das folgende Material für ein Giga-Turnier mit bis zu 16 Personen verwendet werden:



9 Giga-Turnierpläne



8 Giga-Turnier Hund-Karten



16 Trainer-Karten



16 Doppel-Hüllen

SPIELVORBEREITUNG

Personen, die bereits die Regeln des ersten *Challengers*-Spiels kennen, müssen nur die markierten Texte lesen.

- Nehmt die Strände entsprechend eurer Personenanzahl und legt sie nebeneinander in die Tischmitte.
- Nehmt die Turnierpläne entsprechend eurer Personenanzahl und gebt jeder Person jeweils einen. Jede Person setzt sich zu der Strandhälfte, deren Symbol und Hintergrundfarbe in der ersten Zeile des Turnierplans angegeben ist.
- Legt die Fahne der passenden Farbe in die Mitte jedes Strands.
- Sortiert alle Trophäen nach ihrer Rundennummer und mischt diese dann separat. Bildet für jeden Strand einen verdeckten Stapel, indem ihr jeweils eine Trophäe mit jeder Rundennummer in absteigender Reihenfolge übereinanderstapelt (7 unten und 1 oben). Stellt die Stapel jeweils auf das Trophäen-Symbol jedes Strands.
- Legt die Fans als allgemeinen Vorrat griffbereit.
- Stellt die 3 Kartenspender (A, B, C) an einen für alle Personen gut erreichbaren Ort.
- Nehmt alle Karten des Regenbogen-Sets (ihr benötigt dieses Set bei jeder Partie). Einigt euch auf 5 der 6 übrigen Sets und legt das verbliebene Set zurück in die Schachtel. Sortiert dann alle Karten nach ihrem Level (A, B und C). Mischt alle Karten von Level A und legt sie verdeckt als Level-A-Stapel in den zugehörigen Kartenspender. Wiederholt diesen Schritt danach für die Karten von Level B und Level C.

Hinweis: Für die erste Partie empfehlen wir, das Märchenwald-Set zu entfernen.

- Jede Person nimmt sich das Startdeck, dessen Symbol unten rechts auf dem eigenen Turnierplan angegeben ist.
- Jede Person lässt rechts neben dem Startdeck ausreichend Platz für den eigenen Ruhestapel.

Bei einer ungeraden Personenanzahl verwendet ihr das Bot-Deck (siehe Details auf Seite 4).

1

1-2 ✓
3-4 ✓✓
5-6 ✓✓✓
7-8 ✓✓✓✓

2

Die Personenanzahl ist in der rechten oberen Ecke jedes Turnierplans weiß hervorgehoben.

7

Das Set-Symbol in den oberen Ecken einer Karte zeigt dir, zu welchem Set sie gehört.

A

Der Buchstabe in der rechten unteren Ecke zeigt das Level der Karte an.

Willst du das erste *Challengers*-Spiel mit *Challengers Beach Cup* kombinieren, nimm entweder das Stadt-Grundset oder das Regenbogen-Set . Wähle danach 5 beliebige Sets aus den 12 verfügbaren Sets und fahre mit der üblichen Spielvorbereitung fort.

8

Spielvorbereitung für 4 Personen:

Jeder Kartenspender hat ein Abwurfloch und ein Fach für den Level-Stapel.

Lasst etwa 3 Kartenlängen Abstand zwischen den Stränden.

ZIEL DES SPIELS

Qualifiziere dich zunächst für das Finale, indem du am Ende der 7. Runde eine der beiden Personen mit den meisten Fans bist. Gewinne dann das Finale!

SPIELABLAUF

für 3 bis 8 Personen (siehe Seite 3-4 für das 2-Personen-Spiel und den Solo-Modus)

Ihr spielt ein Turnier über 7 Runden. Jede Runde beginnt mit einer Deck-Phase, gefolgt von einer Match-Phase. In der Deck-Phase könnt ihr euer Deck verbessern, indem ihr neue Karten hinzufügt. In der Match-Phase spielt ihr gegen eine andere Person. Nach Runde 7 spielen die beiden Personen mit den meisten Fans im Finale gegeneinander.

DECK-PHASE (SELBSTSTÄNDIG)

- A** Wechsle den Strand (falls notwendig).
- B** Ziehe 5 Karten und wähle davon aus.
- C** Entferne Karten aus deinem Deck (freiwillig).

MATCH-PHASE (MIT DEINEM GEGENÜBER)

- A** Mische dein Deck und bestimme, wer beginnt.
- B** Greife an, bis eine deiner Karten in Fahnenbesitz ist.
- C** Gewinnst du, nimm die oberste Trophäe.

DECK-PHASE

Die Deck-Phase führen alle Personen zeitgleich und selbstständig aus.

- A Wechsle den Strand (falls notwendig).** Sieh auf deinem Turnierplan nach, in welcher Strandhälfte du in der aktuellen Runde spielst. Wechsle, falls notwendig, deinen Sitzplatz. Nimm deinen Turnierplan, dein Deck, deine gewonnenen Fans und Trophäen zu deinem neuen Sitzplatz mit.

Übersicht eines Turnierplans:

Die 7 Runden des Turniers sind durch die Zeilen, von oben nach unten, dargestellt.

Anhand des Symbols und dessen Hintergrundfarbe siehst du, in welcher Strandhälfte du in der aktuellen Runde spielst.

Die Buchstaben zeigen an, welche Level-Stapel dir in der aktuellen Runde zum Ziehen zur Verfügung stehen (weitere Details auf Seite 3). Weiße Sterne unter manchen Buchstaben stehen für die Anzahl an Fans , die du nimmst, wenn du diese Option wählst.

Die Ziffer auf der Trophäe zeigt an, um welche Trophäe du in dieser Runde spielst.

B Ziehe 5 Karten und wähle davon aus. Ziehe 5 Karten von einem Level-Stapel, der dir in dieser Runde zur Verfügung steht. Die Buchstaben A, B oder C zeigen den verfügbaren Level-Stapel. Die Anzahl der abgebildeten Karten zeigt dir, wie viele Karten du auswählen und deinem Deck hinzufügen darfst.

Die Sterne zeigen an, wie viele Fans du nimmst, wenn du diese Option wählst. Wirf die nicht ausgewählten Karten ab. Stecke abgeworfene Karten in das Abwurfloch des dazugehörigen Kartenspenders. Passt keine Karte mehr ins Abwurfloch, mische alle Karten daraus und lege sie unter den dazugehörigen Level-Stapel.

Du darfst **einmal pro Deck-Phase**, solange du noch nicht alle deine Karten ausgewählt hast, neue Karten ziehen. Behalte bereits ausgewählte Karten und wirf alle restlichen Karten, die du in dieser Deck-Phase gezogen hast, ab. Ziehe danach so viele Karten, wie du gerade abgeworfen hast, vom selben Level-Stapel.

C Entferne Karten aus deinem Deck (freiwillig). Am Ende der Deck-Phase darfst du **beliebig viele** Karten aus deinem Deck dauerhaft entfernen. Stecke entfernte Karten in das Abwurfloch des dazugehörigen Kartenspenders (Level A, B oder C). Entfernst du Karten des Startdecks (S), legst du sie zurück in die Schachtel.

Übersicht einer Karte:

Kartenname
Set-Symbol

In den beiden oberen Ecken siehst du die Basisstärke einer Karte.

In Level A gibt es Karten mit Basisstärke bis zu 4, in Level B bis zu 7 und Level C bis zu 11.

Viele Karten haben einen Effekt und manche dieser Effekte vergeben einen Stärkebonus (siehe "Effekte" auf Seite 4).

Die meisten Karten gibt es 4-mal. Gibt es Karten 3-mal oder weniger, sind sie *Selten*. Gibt es Karten 5-mal oder öfter, sind sie *Häufig*.

Im Angriff: Diese Karte hat +1 für jede Karte in deinem Ruhestapel. Aktiviert die

MATCH-PHASE

Du spielst die Match-Phase mit deinem Gegenüber am selben Strand, unabhängig von allen anderen Personen.

- A Mische dein Deck und bestimme, wer beginnt.** Mische dein Deck gründlich und lege es verdeckt neben deinen Turnierplan. **WICHTIG:** In der Match-Phase darfst du nach dem Mischen des Decks die Karten nicht mehr ansehen oder ihre Reihenfolge ändern, außer ein Effekt erlaubt es dir. Wirf in Runde 1 die Fahne wie eine Münze, um zu bestimmen, wer beginnt. Diese Person deckt die oberste Karte ihres Decks auf und legt sie in ihre Strandhälfte. Dann legt sie die Fahne auf ihre Karte. Diese Karte ist nun **in Fahnenbesitz**. Ab Runde 2 beginnt, wer die Trophäe mit der höheren Rundennummer hat. Wirf bei Gleichstand die Fahne.

B Greife an, bis eine deiner Karten in Fahnenbesitz ist. Ist die Karte deines Gegenübers in Fahnenbesitz, befindest du dich **im Angriff**. Befindest du dich im Angriff, decke so lange nacheinander Karten auf, bis deren Gesamtstärke **zusammen gleich oder höher** ist als die Gesamtstärke der Karte in Fahnenbesitz. Vergleiche nach jeder aufgedeckten Karte die Gesamtstärken. Musst du mehr als 1 Karte aufdecken, zähle die Basisstärken und Stärkeboni all deiner aufgedeckten Karten zusammen.

Im Angriff

Gesamtstärke der Karten =
Basisstärke erste Karte + Stärkeboni
+
Basisstärke zweite Karte + Stärkeboni
...

gegen

In Fahnenbesitz

Gesamtstärke der Karte =
Basisstärke der Karte +
Stärkeboni

Sobald die Gesamtstärke deiner Karte(n) gleich oder höher der Gesamtstärke der Karte deines Gegenübers ist, nimm die Fahne und lege sie auf deine **zuletzt** aufgedeckte Karte. Du darfst **nicht** mehr Karten als nötig aufdecken, um in Fahnenbesitz zu kommen.

Deine **zuletzt** aufgedeckte Karte ist nun in Fahnenbesitz. Schiebe alle anderen Karten, die du eventuell während dieses Angriffs aufgedeckt hast, unter deine Karte in Fahnenbesitz. Dein Gegenüber muss die Karte, die soeben die Fahne verloren hat, und alle darunter liegenden Karten offen auf Sitze der eigenen Bank legen.

Legt alle Karten mit gleichem Namen auf 1 Sitz. Auf jedem Sitz können nur Karten mit gleichem Namen liegen. Dein Gegenüber ist nun im Angriff. Spielt so lange weiter, bis eine Person das Match gewinnt.

- Es gibt 2 Möglichkeiten zu gewinnen:**
- Dein Gegenüber greift an und kann nicht mehr genug Gesamtstärke aufbringen, um in Fahnenbesitz zu kommen.
 - Dein Gegenüber muss eine oder mehrere Karten auf die eigene Bank legen und hat dafür nicht genügend Sitze frei.

C Gewinnst du, nimm die oberste Trophäe. Gewinnst du das Match, nimm die Trophäe der aktuellen Runde von deinem Strand und lege sie neben deinen Turnierplan. Auf der Rückseite der Trophäe siehst du, wie viele Fans sie wert ist. Halte die Anzahl der Fans deiner Trophäe(n) geheim. Die Anzahl der Fans auf den Trophäen steigt im Laufe des Turniers an. Bilde am Ende des Matches wieder dein Deck. Nimm dafür die Karten von deiner Bank, deiner Strandhälfte, deinem Ruhestapel und die übrigen noch verdeckten Karten deines Decks. Nach den Runden 1 bis 6 fahrt ihr mit der Deck-Phase der jeweils nächsten Runde fort.

FINALE & SPIELLENDE


Nach Runde 7 drehen alle Personen ihre Trophäen um. Jede Person zählt die auf ihren Trophäen abgebildeten und ihre durch Effekte gesammelten Fans zusammen. Die Personen mit den meisten und zweitmeisten Fans spielen im Finale gegeneinander. Bei einem Gleichstand ist entscheidend, wer mehr Trophäen gewonnen hat. Besteht weiterhin Gleichstand, ist entscheidend, wer die Trophäe mit der höheren Rundennummer hat. Vor dem Finale werden keine neuen Karten gezogen und ausgewählt, aber ihr dürft noch einmal wie in der Deck-Phase Karten aus dem eigenen Deck entfernen. Bestimmt wie üblich, wer beginnt. Die Person, die das Finale für sich entscheidet, gewinnt *Challengers*!

2-PERSONEN-SPIEL

- Es gibt 2 Änderungen, die lediglich das Spielende betreffen:
- Ihr spielt kein Finale. Am Ende der 7. Runde gewinnt die Person mit den meisten Fans .
 - Das Spiel kann vorzeitig enden. Du gewinnst **sofort**, wenn du nach einer Match-Phase einen Vorsprung von mindestens 11 Fans auf dein Gegenüber hast. Dementsprechend sammelt ihr eure Fans und gewonnenen Trophäen offen, damit immer ersichtlich ist, wie viele Fans jede Person hat.

DER BOT

Bei ungerader Personenanzahl übernimmt der Bot den Platz einer fehlenden Person.

Legt einen Turnierplan, der eurer Personenanzahl entspricht, zu der Strandhälfte, die in Runde 1 des Turnierplans sichtbar ist. Wenn alle Personen damit einverstanden sind, empfiehlt es sich, für den Bot jenen Turnierplan zu nehmen, der nur  zeigt.

Die Bot-Startkarten (S) bilden das **Bot-Deck**. Lege das Bot-Deck neben den Turnierplan des Bots. Es sollte 1 Alpha, 1 Beta, 1 Braver Bot, 1 C.H.A.M.P. und 4 Cyborg-Karten beinhalten.

Entferne die extra Cyborg-Karte (S*), wenn du nicht mit den Trainern spielst.

Der Bot überspringt die Deck-Phase.

Mische zu Beginn der Match-Phase das Bot-Deck gründlich. Spiele nach den Regeln der Match-Phase, indem du die Karten vom Bot-Deck aufdeckst, wenn der Bot im Angriff ist.

Wenn der Bot das Match gewinnt, lege die Trophäe der aktuellen Runde zurück in die Schachtel.

Nimm nach dem Match alle Karten des Bot-Decks und seinen Turnierplan. Lege sie in die Strandhälfte, in der er laut seinem Turnierplan das nächste Match spielt.

Ihr könnt die Schwierigkeit anpassen. Auf Stufe 1 besteht das Bot-Deck nur aus den Bot-Startkarten (S). Wollt ihr die Schwierigkeit erhöhen, mischt die Bot-R-Karten und:

Stufe 2: ersetzt die Alpha-Karte mit einer zufälligen R-Karte.

Stufe 3: wie Stufe 2 und ersetzt zusätzlich die Beta-Karte mit einer zufälligen R-Karte.

R

SOLO-MODUS

Du spielst alleine gegen den Bot. Es gelten die Regeln des 2-Personen-Spiels.

Im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel sammelt der Bot aber seine gewonnenen Trophäen und kann deshalb das Spiel auch vorzeitig gewinnen, wenn er mindestens 11 Fans mehr hat als du.

Bereite das Spiel gegen den Bot vor, wie oben beschrieben. Wenn du eine größere Herausforderung möchtest, mische die Bot-Solo-Karten zu den Bot-R-Karten, bevor du Karten aus dem Bot-Deck (je nach gewählter Stufe) ersetzt.

Im Solo-Modus kannst du außerdem die Schwierigkeit noch weiter erhöhen:

Stufe 4: wie Stufe 3 und ersetze zusätzlich die Braver Bot-Karte mit einer zufälligen R-Karte.

Stufe 5: wie Stufe 4 und ersetze zusätzlich die C.H.A.M.P.-Karte mit zwei zufälligen R-Karten.

SOLO

IMPRESSUM

Autoren: Johannes Krenner & Markus Slawitscheck

Realisation: Sophie Gravel

Redaktion: Martin Roy, Roman Rybiczkza, Julian Steindorfer & Martin Bouchard

Illustration: Olivier Fagnere, Jeff Harvey & Chris Quilliams

Grafikdesign: Sandra Galicia, Alexandra Gosselin, Emeline D'Aoust & Vincent Fugère

Berater für kulturelle Sensitivität: Calvin Wong Tze Loon

Pretzel Games setzt sich für eine vielfältige Repräsentation und das Spielen für alle ein. Wenn Ihr Bedenken oder Vorschläge habt, kontaktiert uns bitte über unsere Website.

Folge uns auf:



/1moretimegames
/planbgames.info

EFFEKTE

Deckst du eine Karte mit einem Effekt **ohne** Stichworte auf, musst du diesen Effekt sofort und so weit wie möglich ausführen.

Wichtig: Bekommt eine Karte einen sofortigen Stärkebonus, behält diese Karte ihn, selbst wenn sie in Fahnenbesitz kommt.

Deckst du eine Karte mit **fett gedruckten** Stichworten auf, geben diese an, wann der Effekt gilt bzw. ausgeführt wird.

Im Angriff: Der Effekt gilt nur für den Angriff, bei dem du die Karte aufdeckst. Der Effekt ist nicht mehr aktiv, sobald eine deiner Karten in Fahnenbesitz ist.

Von der Bank: Der Effekt gilt, sobald diese Karte auf der Bank liegt, und ist aktiv, solange diese Karte auf der Bank liegt. Die Stärkeboni mehrerer Karten mit dem gleichen Namen werden zusammengezählt.


In Fahnenbesitz: Der Effekt gilt, sobald die Fahne auf dieser Karte liegt, und ist aktiv, solange die Fahne auf ihr liegt.



Kein Fahngewinn: Der Effekt wird nur ausgeführt, wenn die Karte nicht in Fahnenbesitz kommt.

Fahnenverlust (Nur im ersten *Challengers!*): Der Effekt wird ausgeführt, wenn die Fahne von dieser Karte genommen wird. Diese Karte muss daher zuvor in Fahnenbesitz gewesen sein. Der "Fahnenverlust" wird vor Effekten ausgeführt, die in Kraft treten, wenn eine Karte in Fahnenbesitz kommt.

Spezial: Diese Karte hat von der Regel abweichende Effekte (die im Kartentext erklärt werden).




Ausgewählt: Der Effekt wird einmalig in der Deck-Phase ausgeführt, in der du diese Karte auswählst.

Führe auch den Effekt der ersten in einem Match aufgedeckten Karte aus, falls sie einen hat. Darfst du durch einen Effekt **Fans**  nehmen, nimm diese aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie neben deinen Turnierplan.

Gibt ein Effekt einen Stärkebonus abhängig von deinen Fans , dann zählen die Fans  auf der Rückseite deiner Trophäen **nicht** mit.

Manche Effekte erlauben dir Karten auf den **Ruhestapel** zu legen. Auf dem Ruhestapel können unbegrenzt viele Karten liegen. Der Ruhestapel ist immer offen, damit du ihn nicht mit deinem Deck verwechselst.

Die Karten des Regenbogen-Sets  haben alle Set-Symbole. Sie erhalten alle Set-spezifischen Stärkeboni und können das Ziel von Set-spezifischen Effekten anderer Karten werden.

Beispiel: Du hast die Kaffeemaschine  und den Rennbob  auf deiner Bank und deckst den Backpacker  auf. Er erhält den Stärkebonus der Kaffeemaschine im Angriff.

Sollte er zudem in Fahnenbesitz kommen, erhält er dann den Stärkebonus des Rennbobs.



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 Wien
1moretimegames.com



Agentur:
White Castle Games
www.whitecastle.at