

CHAMPIONS!



Assista ao vídeo de regras!

Entre o Frankenstein e a sua vovó, quem usa os dedos para contar?
E entre a Beyoncé e o Darth Vader, quem come kiwi com casca?

A cada rodada, 8 Competidores irão se enfrentar em um torneio de duelos aloprados e improváveis. Para cada duelo, votem no Competidor que vocês acham que vai vencer, então determinem os resultados do torneio. Quem vai conseguir acertar o grande Campeão?

COMPONENTES

- 110 cartas de Duelo
- 8 lousas
- 16 cartas de Votação (8 de cada cor)
- 8 fichas com Personagens
- 8 canetas apagáveis
- 8 peças de Competidor
- Este folheto de regras



1



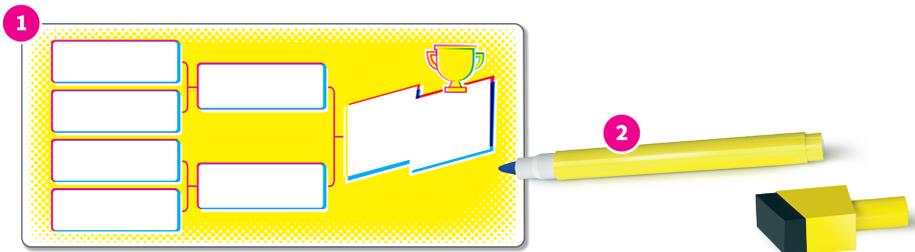
PREPARAÇÃO

★ Cada jogador pega uma **lousa** 1, uma **caneta apagável** 2, uma **ficha com Personagens** 3 e 2 **cartas de Votação** (uma de cada cor) 4.

★ Preparem as **peças dos Competidores** 5:

- Distribuam as 8 peças de Competidor entre os jogadores, o mais igualmente possível; não há problema se os jogadores tiverem quantidades diferentes de peças.
- Escrevam o **nome de qualquer personagem ou pessoa** em cada peça. Coloquem todas as peças viradas para baixo no meio da mesa, então embaralhem-nas.

Observação: Vocês podem escrever qualquer nome, mesmo o de alguém que esteja na mesa. O importante é que todos conheçam os Competidores. Sintam-se à vontade para consultar sua ficha com Personagens para se inspirar.



★ Preparem o torneio:

- Embaralhem as **cartas de Duelo 6**. Peguem **7 cartas aleatórias** e coloquem-nas em 3 colunas na seguinte ordem:
 - **4 cartas** para as **quartas de final**,
 - **2 cartas** para as **semifinais**,
 - **1 carta** para a **final**.
- Coloquem **2 peças de Competidor aleatórias** viradas para cima diante de cada carta de Duelo das **quartas de final**. Cada Competidor está agora associado a um símbolo de  ou de .



Quartas de final

THOR	 ainda anda de bicicleta com rodinhas
CLEÓPATRA	
VOVÓ	 baba enquanto dorme
DRÁCULA	
SHERLOCK	 gosta de uva passa na comida
MARILYN	
CINDERELA	 escreve poesias cafonas
ELVIS	

Semifinais

 ensinou o papagaio a falar palavrão
Espaço reservado para as peças de Competidor
 rouba batatinha frita do prato dos outros

Final

 acha que a Terra é plana
--

Observação: Se pelo menos um jogador não conhecer um Competidor, apaguem o nome do Competidor em questão e escrevam outro.

Nenhum outro componente será usado durante a partida.



RESUMO DA PARTIDA

A partida acontecerá em **2 rodadas**, com **3 fases** cada:

1. Previsões 2. Torneio 3. Fim da rodada



Esclarecimento sobre o torneio

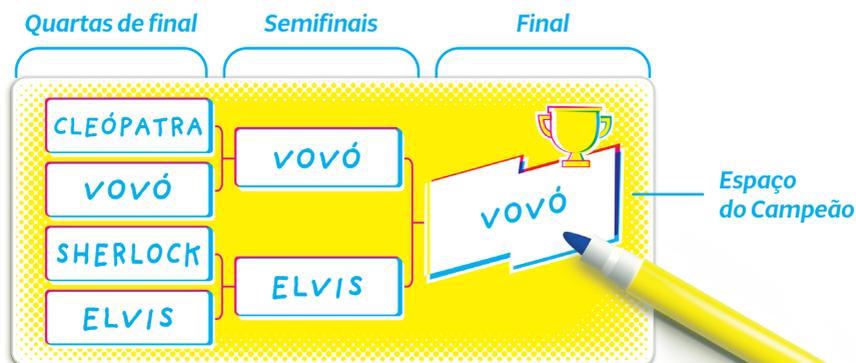
Como em qualquer torneio, todos os Competidores que vencerem as quartas de final irão para as semifinais. Os vencedores das semifinais passarão para a final, e o vencedor desta será o Campeão.

1. Previsões

Tentem adivinhar qual Competidor será o Campeão do torneio.

Para fazer isso, a cada duelo, leiam em **voz alta** o nome dos dois Competidores e a situação na qual eles devem se enfrentar. Também leiam as 3 cartas de Duelo das semifinais e da final.

Em seguida, cada jogador deve virar sua **lousa** para o lado da Previsão e, no espaço reservado ao Campeão, escrever em segredo o nome do Competidor que acha que será o **Campeão do torneio**. Para ajudar a manter um registro das previsões, é possível anotar o nome ou as iniciais do Competidor vencedor de cada duelo. Comecem com as quartas de final, depois passem pelas semifinais e terminem com a final.



Depois que terminarem a previsão, apaguem todos os nomes, **exceto o do Campeão**; os jogadores só ganham pontos bônus quando acertam o Campeão.

Em seguida, virem a lousa para expor o lado da Pontuação.

Agora o torneio pode começar!

2. Torneio

Os duelos são resolvidos **um a um**, de **cima para baixo**.

Começando com o primeiro duelo das quartas de final, votem no Competidor que vocês acham que vai vencer. Para tal, peguem a **carta de Votação** correspondente ao Competidor em questão (🌟 ou ⚡) e coloquem-na virada para baixo diante de vocês.

Quando terminarem, revelem as cartas de Votação. O Competidor com **mais votos** vence o duelo. **Em caso de empate**, o símbolo central, no lado esquerdo da carta de Duelo, determina o vencedor. Movam a peça em questão para o primeiro espaço livre (começando de cima) na área das semifinais.



Cada jogador que **votou no vencedor** (independentemente da previsão feita) deve circular os Pontos correspondentes no espaço de sua lousa; os outros jogadores devem apenas riscar o espaço (vejam o exemplo abaixo).

Assim que as quartas de final forem resolvidas, avancem para as semifinais e depois para a final.

O vencedor da final é o **Campeão** do torneio!

3. Fim da rodada

Todos os jogadores revelam suas previsões. Quem previu corretamente o Campeão deve circular o **Bônus do Campeão** no lado da lousa referente à Pontuação.

Cada jogador deve somar os valores de todas as pontuações circuladas na própria lousa e escrever esse total no respectivo espaço de Pontuação para a rodada atual.



Preparando a segunda rodada

Apaguem tudo dos dois lados das lousas, **exceto a pontuação da Rodada 1**.

Peguem as **8 peças de Competidor**, substituam todos os nomes por outros e embaralhem-nas viradas para baixo.

Então virem todas as **cartas de Duelo** para revelar novas situações e coloquem os 8 novos Competidores, de forma aleatória e virados para cima, ao lado de cada carta de Duelo das quartas de final.

Agora, a segunda rodada pode começar, ela é jogada da mesma forma que a primeira.

FIM DA PARTIDA

A partida termina depois da **segunda rodada**.

Cada jogador deve somar seus totais de ambas as rodadas e escrever sua pontuação final no último espaço da lousa.

O jogador com a maior pontuação vence a partida.
Em caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

CRÉDITOS

Autores: **Grégoire Largey, Frank Crittin e Sébastien Pauchon** aka « Lartinchon »

Demais créditos em: www.rprod.com/en/champions/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

O material deste jogo usa certas marcas e nomes comerciais, registrados ou não, que são propriedade de seus respectivos proprietários. Este jogo e o uso deste material não são patrocinados, apoiados, comissionados ou aprovados pelos detentores dessas marcas, incluindo todos os direitos reservados. Este material é apenas de uso privado.

