

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 alopados 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**:

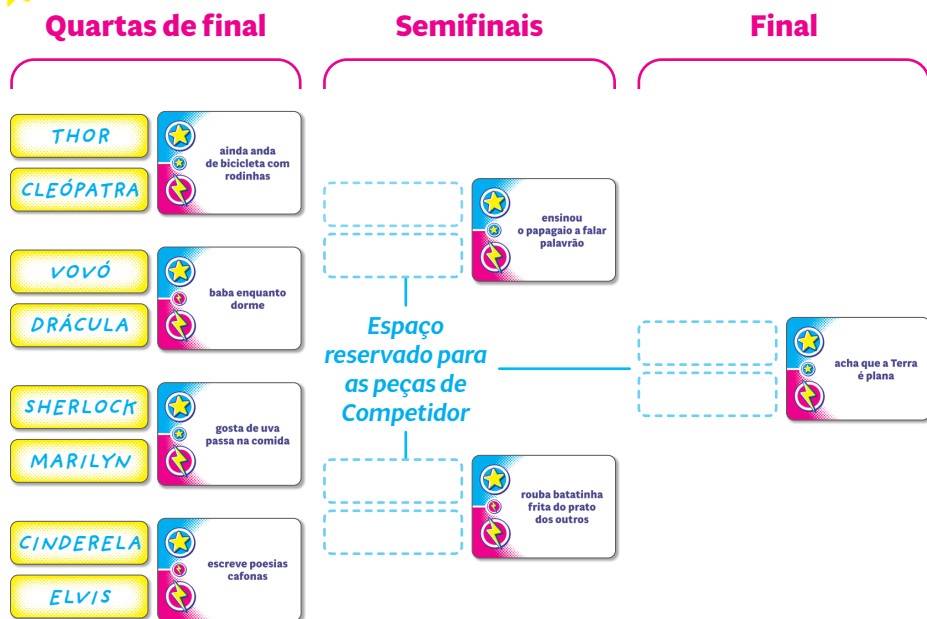
- Distribuem as 8 peças de Competidor entre os jogadores, o mais igualmente possível; não há problema se os jogadores tiverem quantidades diferentes de peças.
- Escrevam o **nome de qualquer personagem ou pessoa** em cada peça. Coloquem todas as peças viradas para baixo no meio da mesa, então embaralhem-nas.

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 .



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

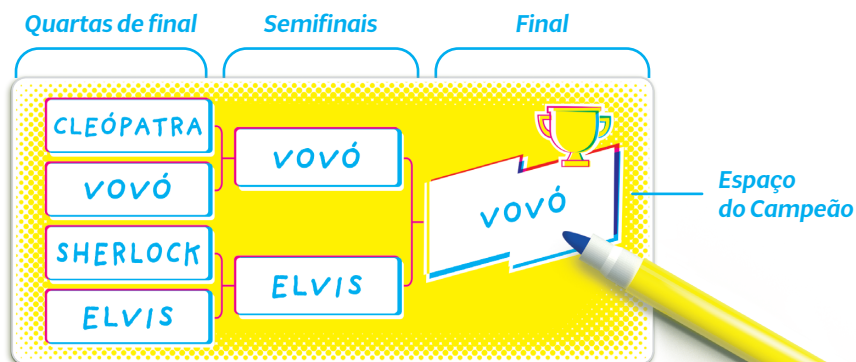
Como em qualquer torneio, todos os Competidores que vencerem as quartas de final irão para as semifinais. Os vencedores das semifinais passarão para a final, e o vencedor desta será o Campeão.

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.

