

CHAMPIONS!



Sieh dir ein
Erklärvideo an!

Wer zählt eher mit den Fingern: Franksteins Monster oder deine Oma?
Und wer isst Kiwis lieber mit der Schale: Beyoncé oder Darth Vader?

In jeder Runde stehen sich 8 Duellanten
in einem Turnier mit verrückten Duellen gegenüber.
Sagt für jedes Duell voraus, wer gewinnen wird,
und stimmt dann gemeinsam über die Ergebnisse ab.
Wer hat es geschafft, den wahren Champion vorausszusagen?

SPIELMATERIAL

- 110 Duellkarten
- 8 Charakterlisten
- 8 Spieltafeln
- 8 Stifte
- 16 Stimmkarten
- 8 Duellantenplättchen
- (8 pro Farbe)
- Diese Spielanleitung



1



SPIELAUFBAU

★ Nehmt euch jeweils eine **Spieltafel** 1, einen **Stift** 2, eine **Charakterliste** 3 und **2 Stimmkarten** (eine pro Farbe) 4.



★ Bereitet die **Duellantenplättchen** 5 vor:

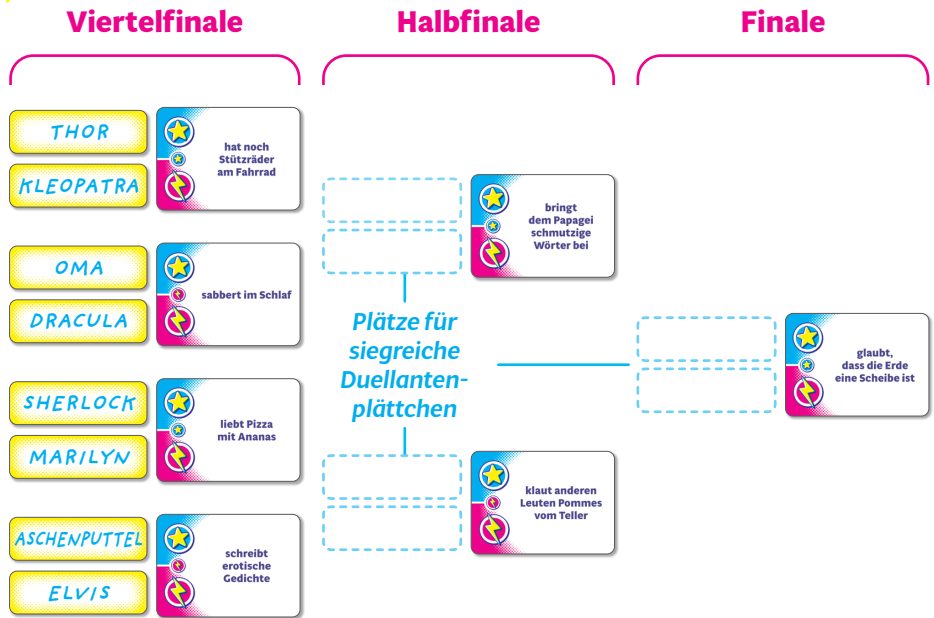
- Teilt die 8 Duellantenplättchen möglichst gleichmäßig unter euch auf. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr unterschiedlich viele Plättchen erhaltet.
- Schreibt auf jedes Plättchen **den Namen einer beliebigen Person oder eines fiktiven Charakters**. Legt sie verdeckt in die Tischmitte und mischt sie.

Hinweis: Ihr könnt jeden beliebigen Namen aufschreiben, auch den Namen einer Person am Tisch. Wichtig ist dabei nur, dass alle die Duellanten kennen. Ihr könnt euch von euren Charakterlisten inspirieren lassen.



★ Bereitet das **Turnier** vor:

- Mischt die **Duellkarten 6**. Zieht **7 zufällige Karten** und legt sie wie folgt in 3 Spalten aus:
 - **4 Karten** für das **Viertelfinale**,
 - **2 Karten** für das **Halbfinale** und
 - **1 Karte** für das **Finale**.
- Legt jeweils **2 zufällige Duellantenplättchen** aufgedeckt vor jede Duellkarte in der **Viertelfinal-Spalte**.
Jedem Duellanten ist nun ein  oder  als Symbol zugeordnet.



Hinweis: Wenn jemand von euch einen Duellanten nicht kennt, wird der Name dieses Duellanten weggewischt und durch einen anderen ersetzt.

Das übrige Spielmaterial wird in dieser Partie nicht benötigt.



SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus **2 Runden** mit jeweils **3 Phasen**:

1. Voraussage 2. Turnier 3. Rundenende



Erläuterung des Turnierablaufs

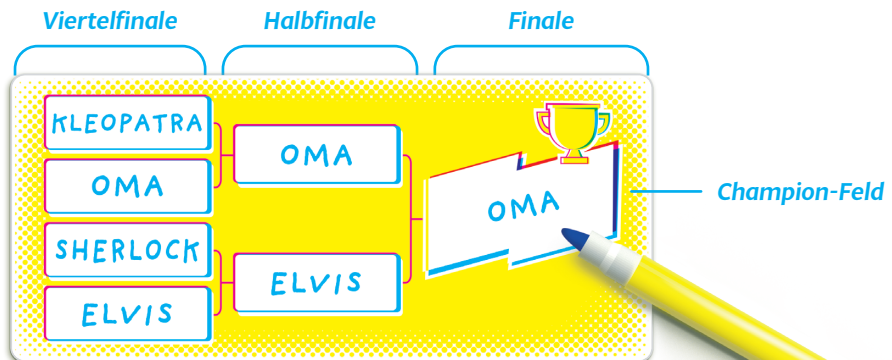
Wie in einem klassischen Turnier mit K.-o.-Phase ziehen alle Duellanten, die das Viertelfinale gewinnen, ins Halbfinale ein. Die im Halbfinale siegreichen Duellanten erreichen das Finale. Wer am Schluss das Finale gewinnt, wird zum Champion des Turniers.

1. Voraussage

Versucht vorausszusagen, welcher Duellant zum Champion des Turniers wird.

Lest dazu zuerst für jedes Duell die Namen der Duellanten und die Situation bzw. Beschreibung auf der Duellkarte **laut vor**. Lest auch die 3 Duellkarten in der Halbfinal-Spalte und der Final-Spalte vor.

Nehmt jeweils eure **Spieltafel** und dreht sie auf die Voraussageseite. Schreibt im Geheimen den Namen des Duellanten, der eurer Meinung nach zum **Champion des Turniers** werden wird, in das Champion-Feld ganz rechts. Um den Überblick über eure Voraussagen zu behalten, könnt ihr auch die Namen oder Initialen der siegreichen Duellanten jedes Duells notieren – vom Viertelfinale über das Halbfinale bis hin zum Finale.





Sobald eure Voraussagen feststehen, wischt jeweils alle Namen **bis auf den Namen eures Champions** weg. Nur dieser kann euch später einen Bonus bringen.

Dreht zuletzt jeweils eure Spieltafel um, sodass die Wertungsseite sichtbar ist.

Nun kann das Turnier beginnen!

2. Turnier

Die Duelle werden **nacheinander** von **oben nach unten** entschieden.

Beginnend beim ersten Viertelfinal-Duell stimmt ihr darüber ab, wer das Duell gewinnt. Legt dazu jeweils die entsprechende **Stimmkarte** für euren favorisierten Duellanten ( oder ) verdeckt vor euch ab.

Sobald ihr euch alle entschieden habt, deckt ihr die Stimmkarten auf. Der Duellant **mit den meisten Stimmen** gewinnt das Duell. Bei einem **Gleichstand** gewinnt der Duellant, dessen Symbol links mittig auf der Duellkarte abgebildet ist. Legt das entsprechende Duellantenplättchen auf den obersten freien Platz in der Halbfinal-Spalte.

Stimmen



Tiebreaker

KLEOPATRA



Alle, die **für den siegreichen Duellanten gestimmt haben** (unabhängig von der tatsächlichen Voraussage), kreisen jeweils das entsprechende Punktefeld auf ihrer Spieltafel ein. Alle anderen streichen das Feld durch (siehe Beispiel unten).

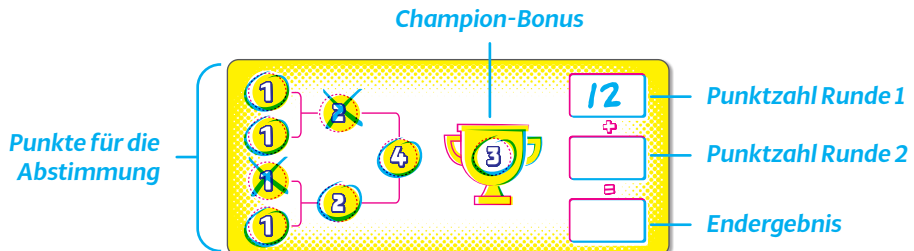
Entscheidet so das Viertelfinale, dann das Halbfinale und schließlich das Finale.

Der Duellant, der das Finale gewinnt, wird zum **Champion** des Turniers!

3. Rundenende

Deckt eure Voraussagen auf. Alle, die den wahren Champion vorausgesagt haben, kreisen jeweils noch den **Champion-Bonus** auf der Wertungsseite ihrer Spieltafel ein.

Addiert dann jeweils eure eingekreisten Punkte und schreibt die Summe rechts in das Wertungsfeld der aktuellen Runde.



Vorbereitung der zweiten Runde

Wischt jeweils beide Seiten eurer Spieltafel sauber, **bis auf die Punktzahl der ersten Runde.**

Nehmt die **8 Duellantenplättchen** zurück, ersetzt alle Namen mit neuen und mischt die Plättchen verdeckt in der Tischmitte.

Dreht alle **Duellkarten** um, sodass neue Situationen bzw. Beschreibungen sichtbar sind. Legt die 8 neuen Duellanten zufällig aufgedeckt vor die Duellkarten in der Viertelfinal-Spalte.

Nun kann die zweite Runde beginnen. Sie verläuft genauso wie die erste Runde.

SPIELEND

Die Partie endet nach der **zweiten Runde.**

Addiert jeweils eure Punktzahlen aus beiden Runden und schreibt euer Endergebnis in das letzte Wertungsfeld.

Es gewinnt, wer das höchste Endergebnis hat.
Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Beteiligten den Sieg.



CREDITS

Autoren: **Grégoire Largey, Frank Crittin und Sébastien Pauchon aka «Lartinchon»**
Vollständige Credits: www.rprod.com/en/champions/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com



Auf dem Material dieses Spiels werden einige eingetragene und nicht eingetragene Handelsnamen und Warenzeichen verwendet, die alleiniges Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber sind. Dieses Spiel und die Verwendung des Materials werden von den Inhabern der jeweiligen Marken in keiner Weise gesponsert, finanziell unterstützt, finanziert oder genehmigt – alle Rechte sind vorbehalten.

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

