

# CHAMPIONS!



Obejrzyj filmik  
z zasadami gry!

*Kto liczy na palcach: Potwór Frankensteina czy Babcia?*

*Kto je kiwi w skórcie: Beyoncé czy Darth Vader?*

**W każdej rundzie 8 zawodników zmierzy się  
w serii zwariowanych i nieprawdopodobnych pojedynków.  
W każdym pojedynku głosujecie na zawodnika, który Waszym  
zdaniem wygra, a następnie sprawdzacie wynik.**

**Komu uda się wytypować czempiona?**

## ZAWARTOŚĆ

- 110 kart pojedynków,
- 8 planszetek,
- 16 kart do głosowania  
(po 8 w każdym kolorze),
- 8 kart z postaciami,
- 8 zmazywalnych mazaków,
- 8 kafelków zawodników,
- instrukcja.



1



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

★ Rozdaj każdemu z graczy po planszeczce **1**, zmazywalnym mazaku **2**, karcie z postaciami **3** i 2 kartach do głosowania (po 1 w każdym kolorze) **4**.



★ Następnie przygotujcie wspólnie **kafelki zawodników 5**:

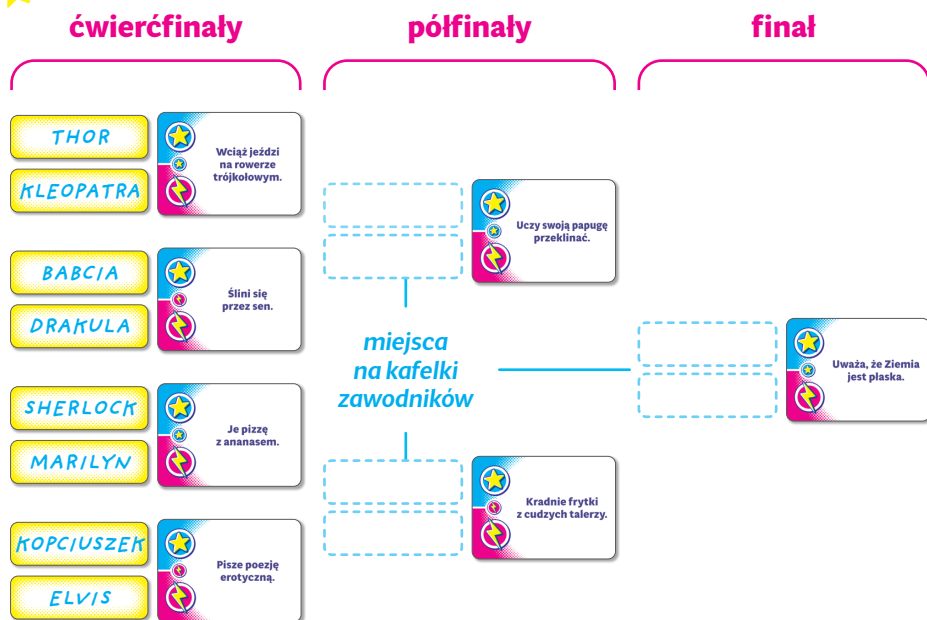
- 8 kafelków zawodników rozdziel między graczy w miarę możliwości po równo. Nic się jednak nie stanie, jeśli ktoś będzie miał więcej od pozostałych.
- Na każdym kafelku napiszcie **imię albo nazwę dowolnej postaci**. Kafelki połóżcie zakryte na środku stołu i dobrze je wymieszajcie.

**Uwaga!** Możesz napisać na kafelku dowolne imię – również innego gracza. Najważniejsze, żeby wszyscy wiedzieli, kim są zawodnicy uczestniczący w danej rozgrywce. Wybierając postać, możesz inspirować się kartą z postaciami.



## ★ Przygotuj turniej.

- Potasuj **karty pojedynków** 6. Następnie **dobierz 7** z nich i ułóż je w 3 kolumnach według następującego schematu:
    - 4 karty w ćwierćfinałach,
    - 2 karty w półfinałach,
    - 1 karta w finale.
  - Przed każdą kartą pojedynku w **ćwierćfinałach** umieść 2 losowe odkryte kafelki zawodników.
- Od tej chwili każdemu zawodnikowi przypisany jest symbol  albo .



**Uwaga!** Jeśli chociaż 1 z Was nie zna zawodnika, wymaż imię tego zawodnika z kafelka i zastąp go nową postacią.

Niewykorzystane elementy nie zostaną użyte w danej rozgrywce.



# OPIS GRY

Gra toczy się przez **2 rundy**. Każda runda składa się z **3 faz**:

**1. obstawianie, 2. turniej, 3. koniec rundy.**



## Przebieg turnieju

Tak jak w klasycznym turnieju zawodnicy, którzy wygrają ćwierćfinały, przechodzą do półfinałów. Zwycięzcy półfinałów zmierzą się w finale, w którym zostanie wyłoniony czempion.

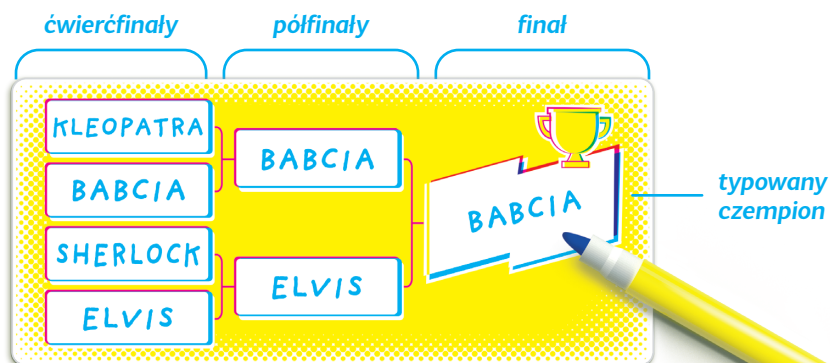
## 1. Obstawianie

Wszyscy próbujecie zgadnąć, który zawodnik zostanie czempionem trwającego turnieju.

Aby to ułatwić, przeczytaj **na głos** imiona zawodników i kategorie, w których się zmierzą w ćwierćfinałach. Przeczytaj też 3 karty pojedynków z półfinałów i finału.

Następnie odwracacie **planszетки** na stronę przeznaczoną do obstawiania zwycięzców i w sekrecie każdy zapisuje imię zawodnika, który jego zdaniem **wygra turniej**.

Aby ułatwić sobie zadanie, możesz zapisać imiona albo inicjały typowanych przez siebie zwycięzców ćwierćfinałów i półfinałów. W takim wypadku najpierw uzupełnij 4 pola ćwierćfinałów, następnie 2 pola półfinałów, a na końcu pole finału.



Gdy skończysz obstawiać, wymaż imiona **wszystkich zwycięzców poza czempionem**. Tylko dobrze wytypowany czempion pozwala zdobyć bonus.

Następnie ponownie odwróć planszетkę na stronę z punktacją.

Turniej może się rozpocząć!



## 2. Turniej

Pojedynki rozpatruje się **pojedynczo, od góry do dołu**.

Począwszy od pierwszego pojedynku ćwierćfinałowego, każde z Was głosuje na zawodnika, który jego zdaniem wygra. W tym celu weź **kartę do głosowania** z symbolem wybranego przez siebie zawodnika (🌟 albo ⚡) i połóż ją przed sobą zakrytą.

Gdy wszyscy będziecie gotowi, odkryjcie wszystkie karty do głosowania. Zawodnik, który zdobył **najwięcej głosów**, wygrywa pojedynek. **W razie remisu** wygrywa zawodnik, którego symbol znajduje się w lewej środkowej części karty pojedynku. Kafelek zwycięzcy należy przenieść na 1. wolne pole półfinałów (patrzac od góry).



Ci spośród Was, którzy **zagłosowali na zwycięzcę** (niezależnie od tego, kogo obstawili na planszeczce), zakreślają odpowiadające mu pole punktowe na planszeczce. Pozostali przekreślają to pole (zob. przykład poniżej).

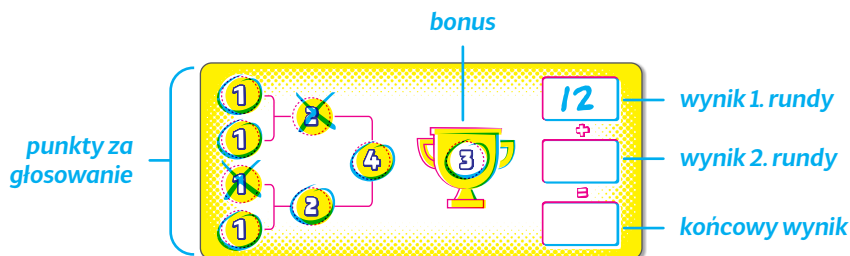
Gdy ćwierćfinały zostaną rozstrzygnięte, przejdźcie do półfinałów, a po nich do finału.

Zwycięzca finału zostaje okrzyknięty **czempionem** turnieju!

## 3. Koniec rundy

Wszyscy ujawniacie, kogo obstawiliście. Jeśli udało Ci się obstawić właściwego zawodnika, zakreśl **bonus** na stronie z punktacją na planszeczce.

Następnie każde z Was sumuje wartość punktową zakreślonych pól na swojej planszeczce i zapisuje wynik w polu danej rundy.



## Przygotowanie 2. rundy

Zetrzyjcie obie strony swoich planszetek z **wyjątkiem wyniku 1. rundy**.

Ponownie rozdaj między graczy **8 kafelków zawodników**, a gdy zastąpicie stare imiona postaci nowymi, wymieszajcie zakryte kafelki.

Następnie odwróć wszystkie **karty pojedynków**, aby ujawnić, na czym polegają nowe pojedynki. Na koniec losowo rozmieść 8 odkrytych kafelków zawodników obok kart pojedynków w ćwierćfinałach.

Możecie rozpocząć 2. rundę. Przebiega ona według tych samych zasad co 1. runda.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po **2. rundzie**.

Każde z Was sumuje wyniki za obie rundy i zapisuje ostateczny wynik w ostatnim polu.

Ten, kto zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę.

W razie remisu wygrywają wszyscy remisujący gracze.



### TWÓRCY

Projektanci gry: Grégoire Largey, Frank Crittin i Sébastien Pauchon aka „Lartinchon”

Pełna lista twórców: [www.rprod.com/en/champions/credits](http://www.rprod.com/en/champions/credits)

© REPOS PRODUCTION 2023. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruksela – Belgia

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)



W grze występują zarejestrowane i niezarejestrowane nazwy handlowe i znaki towarowe, które są własnością ich prawowitych właścicieli. Gra nie została w żaden sposób sfinansowana, wsparta, zlecona ani zatwierdzona przez tych właścicieli, do których należą wszelkie prawa.

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

