

¡CAMPEONES!



¡Aquí tienes las reglas en vídeo!

Entre Frankenstein y tu abuela, ¿quién cuenta con los dedos?
Y entre Beyoncé y Darth Vader, ¿quién se come los kiwis con piel?

En cada ronda, 8 personajes se enfrentarán en una competición llena de duelos absurdos y bastante improbables. En cada duelo, vota por el Duelista que creas que va a ganar y, finalmente, descubre el resultado de la competición con los demás jugadores.

¿Serás capaz de predecir quién será el Campeón absoluto?

CONTENIDO

- 110 cartas de Duelo
- 8 tableros
- 16 cartas de Voto (8 de cada color)
- 8 hojas de Personajes
- 8 rotuladores borrables
- 8 fichas de Duelista
- Este reglamento



1



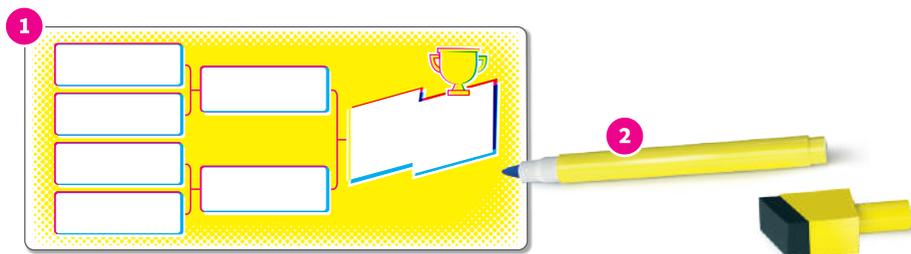
PREPARACIÓN

★ Tomad cada uno un **tablero** 1, un **rotulador borrable** 2, una **hoja de Personajes** 3 y **2 cartas de Voto** (una de cada color) 4.

★ Preparad las **fichas de Duelista** 5:

- Distribuid las 8 fichas de Duelista entre los jugadores de la manera más equitativa posible; pero no os preocupéis si no tenéis el mismo número de fichas.
- Escribid el **nombre de cualquier personaje o persona** en cada una de las fichas de Duelista. Colocad las fichas bocabajo en el centro de la mesa y mezcladlas bien.

Nota: podéis escribir los nombres que queráis, incluso los vuestros. Lo importante es que todos conozcáis a los Duelistas. Si necesitáis inspiración, podéis consultar las hojas de Personajes.



★ Preparad la **competición**:

- Barajad las **cartas de Duelo 6**. Una vez hecho esto, tomad **7 cartas aleatoriamente** y colocadlas en 3 columnas en el siguiente orden:
 - **4 cartas** para los **cuartos de final**,
 - **2 cartas** para las **semifinales**,
 - **1 carta** para la **final**.
- Después, colocad **2 fichas de Duelista aleatorias** bocarrriba al lado de cada carta de Duelo en la columna de los **cuartos de final**.
Ahora, cada Duelista está asociado al símbolo de la  o del .



Cuartos de final

THOR	 todavía lleva ruedines en la bicicleta
CLEOPATRA	
ABUELA	 babea mientras duerme
DRACULA	
SHERLOCK	 adora la pizza con piña
MARILYN	
LA SIRENITA	 escribe poesía erótica
ELVIS	

Semifinales

Espacios libres para las fichas de los Duelistas clasificados

 le enseñó a su loro a decir palabrotas
 roba patatas fritas de los platos de los demás

Final

 piensa que la Tierra es plana

Nota: si al menos uno de vosotros no conoce a uno de los Duelistas, borrad ese nombre y cambiadlo por otro que sí reconozcáis todos.

Cualquier contenido sobrante no se utilizará durante la partida.



CÓMO SE JUEGA

Una partida consta de 2 rondas, con 3 fases cada una:

1. Predicción 2. Competición 3. Fin de la ronda



Especificaciones sobre la competición

Como en cualquier competición, los Duelistas que ganen los cuartos de final pasarán a las semifinales. A su vez, aquellos que ganen las semifinales serán los que pasen a la final, y el ganador de este último enfrentamiento se alzará con el título de Campeón.

1. Predicción

Cada uno de vosotros tendrá que intentar predecir qué Duelista será el Campeón de la competición.

Para ello, leed todos juntos **en voz alta** los cuatro duelos de los cuartos de final junto con los nombres de los dos Duelistas que se van a enfrentar en cada uno de ellos. Leed también las 3 cartas de Duelo de las semifinales y de la final.

Después, de manera individual, dadle la vuelta a vuestro **tablero** a la cara de Predicciones y, en el espacio del Campeón, escribid en secreto el nombre del Duelista que, en vuestra opinión, **va a ganar la competición**. Para que os sea más fácil, podéis escribir también los nombres o las iniciales de los Duelistas vencedores de cada duelo. Empezad por los 4 duelos de los cuartos de final, después los de las semifinales y terminad con el duelo final.



Una vez hayáis finalizado vuestra predicción, borrad todos los nombres **excepto el del Campeón**, que es el único que os hará ganar puntos adicionales si es correcto.

Después, dadle la vuelta al tablero otra vez, en este caso dejando al descubierto la cara de Puntuación.

¡Ahora sí, que empiece la competición!

2. Competición

Tenéis que ir resolviendo los duelos **de uno en uno** y **de arriba a abajo**.

Empezad por el primer duelo y, de manera individual, votad por el Duelista que penséis que va a ganar ese duelo. Para ello, tomad la **carta de Voto** correspondiente a ese Duelista ( o ) y colocadla bocabajo delante de vosotros.

Cuando todos hayáis votado, revelad vuestras cartas de Voto. El Duelista con el **mayor número de votos** gana el duelo. **En caso de empate**, el símbolo del medio que se encuentra en el lado izquierdo de la carta de Duelo determinará al ganador. Moverd la ficha del Duelista vencedor al primer espacio libre (empezando por arriba) de las semifinales.



Todos los que hayáis **votado por el ganador** (sin importar vuestra predicción) tenéis que rodear la casilla de Puntos correspondiente en vuestro tablero, mientras que los que no, debéis tachar la casilla (ver el ejemplo de abajo).

Una vez que hayáis resuelto todos los duelos de los cuartos de final de esta forma, pasad a los duelos de las semifinales y, después, al duelo final.

¡Quien gane este último duelo se alzará con el título de **Campeón** de la competición!

3. Fin de la ronda

En esta última fase, cada uno de vosotros revela su predicción inicial. Si habéis adivinado al Campeón, rodead la casilla de **puntos adicionales del Campeón** en la cara de Puntuación de vuestro tablero.

Sumad todos los puntos que hayáis rodeado en vuestro tablero y escribidlo en el espacio de Puntuación de la ronda actual.



Preparación de la segunda ronda

Borrad las dos caras de vuestro tablero, **excepto la puntuación total de la Ronda 1**.

Tomad las **8 fichas de Duelista**, cambiad los nombres por otros nuevos y mezcladlas bocabajo.

Después, dadles la vuelta a las **cartas de Duelo** para revelar nuevas situaciones y colocad las 8 fichas de Duelista bocarriba de manera aleatoria al lado de las cartas de Duelo de los cuartos de final.

Ya podéis comenzar la segunda ronda, que se desarrolla de la misma forma que la primera.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando finalicéis la **segunda ronda**.

Sumad las puntuaciones totales de ambas rondas y escribid vuestra puntuación final en el espacio de la Puntuación final.

Quien tenga una mayor puntuación final gana la partida.
En caso de empate, ¡la victoria se comparte!



CRÉDITOS

Diseñadores: Grégoire Largey, Frank Crittin y Sébastien Pauchon aka « Lartinchon »

Créditos completos: www.rprod.com/en/champions/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

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

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Este juego utiliza ciertos nombres y marcas comerciales, registradas o no, que son propiedad de sus respectivos propietarios. Este juego y el uso de este material no está de ninguna manera patrocinado, apoyado, encargado o aprobado por los titulares de esas marcas, incluyendo todos los derechos reservados.

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.

Traducción al español: Laura Castro Trullén • Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

