

CHAMPIONS!



Bekijk de video met de spelregels!

*Frankenstein of je oma? Wie telt er op de vingers?
En Beyoncé of Darth Vader, wie eet kiwi's met schil op?*

Elke ronde nemen 8 deelnemers het tegen elkaar op in een toernooi vol bizarre en onvoorspelbare duels. Stem bij elk duel op de deelnemer die volgens jou zal winnen en voorspel wie de eindwinnaar van het toernooi wordt. Kun jij voorspellen wie uiteindelijk kampioen wordt?

INHOUD

- 110 duelkaarten
- 8 karakterkaarten
- 8 spelersborden
- 8 uitwisbare viltstiften
- 16 stemkaarten
- 8 deelnemertegels
- (8 in elke kleur)
- deze spelregels



1



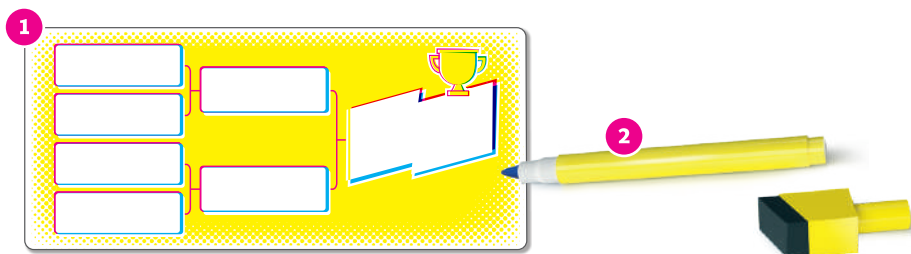
VOORBEREIDING

★ Iedere speler neemt een **spelersbord** 1, een **uitwisbare stift** 2, een **karakterkaart** 3 en **2 stemkaarten** (één in elke kleur) 4.



★ Bereid de **deelnemertegels** 5 voor:

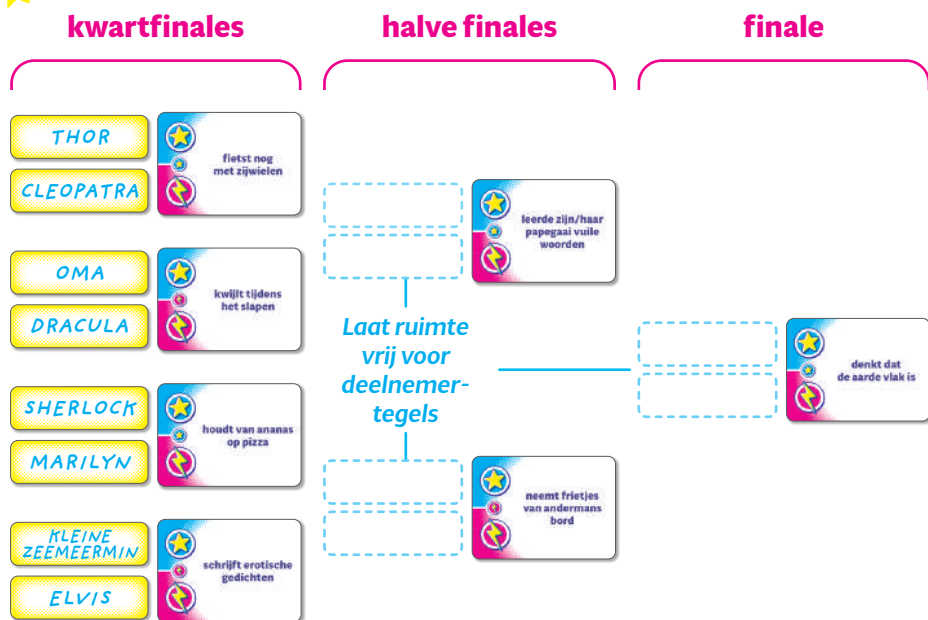
- Verdeel de 8 deelnemertegels zo gelijk mogelijk onder de spelers; het maakt niet uit dat niet alle spelers evenveel tegels hebben.
- De spelers schrijven op elke tegel **een persoon of een fictief personage**. Ze schudden de tegels gedekt en leggen ze in het midden van de tafel.

Opmerking: de spelers mogen een willekeurige persoon kiezen, ook een andere speler. Het belangrijkste is dat alle spelers de persoon of het personage kennen. De karakterkaarten kunnen je op weg helpen.



★ Bereid het **toernooi** voor:

- Schud de **duelkaarten** 6. Trek **7 willekeurige kaarten** en leg ze klaar in 3 kolommen, in deze volgorde:
 - **4 kaarten** voor de **kwartfinales**,
 - **2 kaarten** voor de **halve finales**,
 - **1 kaart** voor de **finale**.
- Leg **2 willekeurige deelnemertegels** open voor elke duelkaart van de **kwartfinales**.
Elke deelnemer ligt nu naast een  of  symbool.



Opmerking: als één of meer spelers de deelnemer niet kennen, moeten de spelers de naam uitvegen en een nieuwe bedenken.

Overgebleven speelmateriaal wordt dit spel niet gebruikt.



SPELVERLOOP

Het spel duurt **2 ronden** en elke ronde bestaat uit **3 fasen**:

- 1. Voorspelling** **2. Toernooi** **3. Einde van de ronde**



Extra uitleg over het toernooi

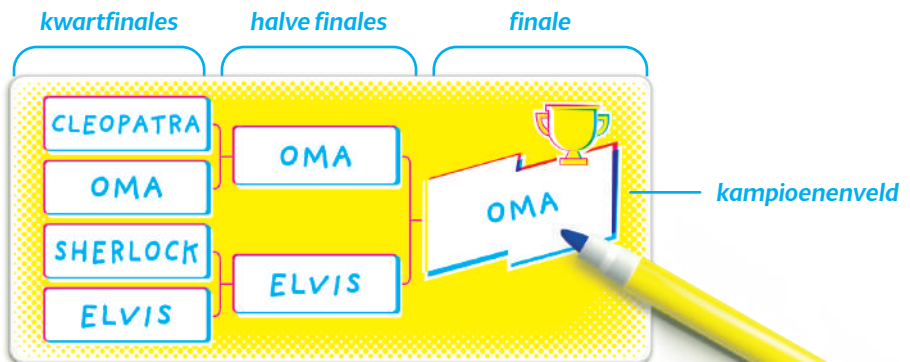
Zoals gebruikelijk in de meeste toernooien, gaan de deelnemers die de kwartfinales winnen, door naar de halve finale. De winnaars van de halve finales gaan door naar de finale en de uiteindelijke winnaar wordt bekroond tot Kampioen.

1. Voorspelling

De spelers moeten raden welke deelnemer Kampioen van het toernooi zal worden.

Daarvoor leest een speler bij elk duel de deelnemers en de situatie **hardop** voor. Hij leest ook de 3 duelkaarten van de halve finales en de finale voor.

De spelers draaien hun **spelersbord** met de stemkant naar boven en vullen in het Kampioenveld de naam in van de deelnemer die volgens hen **Kampioen van het toernooi** zal worden. Om het verloop van het toernooi te voorspellen kunnen ze de namen of initialen van de winnaars van elk duel noteren, te beginnen met de kwartfinales, daarna de halve finales en tenslotte de finale.



Als de spelers hun voorspelling klaar hebben, vegen ze alle namen, **behalve die van hun Kampioen**, uit. Alleen de Kampioen levert een bonus op.

De spelers draaien hun spelersbord om, met de scorekant naar boven.

Het toernooi kan beginnen!

2. Toernooi

Handel de duels **één voor één** af, van **boven naar beneden**.

Begin met de eerste kwartfinale. De spelers stemmen voor de deelnemer die volgens hen de kwartfinale zal winnen. Ze leggen daarvoor de **stemkaart** met het symbool van de deelnemer (🌟 of ⚡) gedekt voor zich.

Als alle spelers hebben gestemd, draaien ze hun stemkaart om. De deelnemer met **de meeste stemmen** wint het duel. **Bij een gelijke stand** bepaalt het symbool links in het midden van de duelkaart de winnaar. De spelers leggen de deelnemertegel van de winnaar op de eerste vrije ruimte (vanaf boven) in de halve finales.



Iedere speler die **voor de winnaar stemde** (ongeacht hun voorspelling) omcirkelt de overeenkomstige punten op zijn spelersbord, terwijl de andere spelers die punten doorkruisen (zie hieronder).

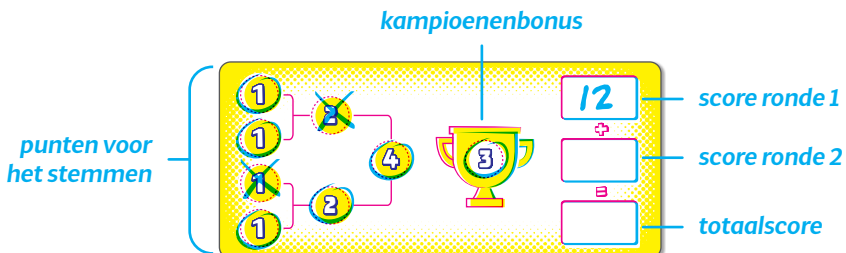
Als de kwartfinales zijn gespeeld, spelen de spelers de halve finales en dan de finale.

De winnaar van de finale is de **Kampioen** van het toernooi!

3. Einde van de ronde

Iedere speler toont zijn voorspelling. Als een speler de juiste Kampioen voorspelde, mag hij de **Kampioenenbonus** omcirkelen op zijn spelersbord.

De spelers tellen daarna alle omcirkelde punten op hun spelersbord op en noteren het totaal op het scoreveld van de huidige ronde.



Vorbereiding tweede ronde

De spelers vegen alles van hun spelersbord, behalve de score voor ronde 1.

De spelers nemen de 8 deelnemertegels terug en vervangen de namen door nieuwe. Daarna schudden ze ze opnieuw gedekt.

De spelers draaien alle duelkaarten om, zodat er nieuwe situaties zijn. Ze leggen de 8 nieuwe deelnemers willekeurig en open naast de duelkaarten van de kwartfinales.

De tweede ronde kan nu beginnen en verloopt zoals de eerste ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de tweede ronde.

De spelers tellen hun punten van beide ronden op en noteren hun totaalscore in het laatste veld.

De speler met de hoogste score wint het spel. Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.

CREDITS

Auteurs: Grégoire Largey, Frank Crittin en Sébastien Pauchon aka « Lartinchon »

Bekijk alle credits op: www.rprod.com/en/champions/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussel – België

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com



Het spelmateriaal bevat bepaalde handelsnamen en -merken, al dan niet geregistreerd, die toebehoren aan hun respectieve eigenaars. Dit spel en het gebruik van het materiaal wordt niet gesponsord, gesteund, opgedragen of goedgekeurd door de houders van deze merken, inclusief alle voorbehouden rechten. Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.

