

UN JEU DE JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHECK

ILLUSTRÉ PAR JEFF HARVEY

CHALLENGERS!

LIVRE DES RÈGLES

Votre équipe de rêve réussira-t-elle à l'emporter ? Encouragé par votre Barde, votre Kraken capture le drapeau ! Vous attendez maintenant l'attaque de votre adversaire, prêt à répliquer avec votre Nécromancien et votre Canard Géant ! Des confins de l'espace jusqu'au grands fonds marins, allez les créatures et les personnages les plus improbables dans un but commun :

GAGNER LE PLUS GRAND TOURNOI DE CAPTURE DU DRAPEAU AU MONDE !

MATÉRIEL



8 decks de départ

6x cartes par deck



1 deck Robot

19x cartes



1 set Ville de base

20x cartes



9 cartes Plan de tournoi



6 sets additionnels : 40x cartes par set

Château Fête foraine Espace
Studio de film Maison hantée Marins



4 drapeaux



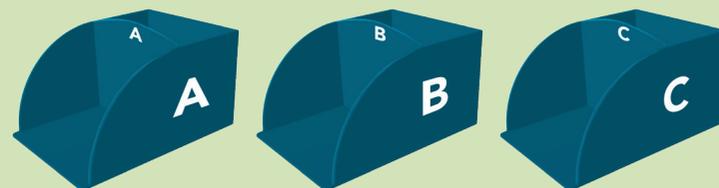
40 jetons Fans



Recto
Verso
28 jetons Trophée



4 Parcs



3 supports à cartes

MISE EN PLACE

- Prenez le nombre de Parcs correspondant au nombre de joueurs et placez-les sur la table.
- Donnez à chaque joueur un Plan de tournoi correspondant au nombre total de joueurs. Chaque joueur consulte la première ligne de son Plan de tournoi et s'assoit devant le Parc du côté correspondant à l'icône (sur fond clair ou foncé).
- Placez le drapeau de la couleur correspondante au centre de chaque Parc.
- Triez tous les jetons Trophée et formez des groupes d'après leur numéro de manche. Mélangez chaque groupe séparément. Pour chaque Parc, créez une pile de jetons Trophée face cachée en piochant un jeton dans chaque groupe et en les empilant en ordre décroissant (7 en dessous et 1 sur le dessus) et placez une pile sur l'icône Trophée de chaque Parc.
- Formez une banque de jetons Fans ★.
- Placez les 3 supports à cartes (A, B, C) dans un endroit accessible.
- Prenez toutes les cartes du set Ville de base (ce set est requis lors de chaque partie). Sélectionnez 5 des 6 sets additionnels et remettez celui restant dans la boîte. Ensuite, séparez toutes les cartes de chaque set par niveau (A, B et C). Mélangez toutes les cartes de niveau A ensemble et placez-les face cachée dans le support à cartes niveau A. Répétez ces étapes pour les cartes niveaux B et C.
- Chaque joueur prend les 6 cartes de son Deck de départ correspondant à l'icône sur son Plan de tournoi.
- Chaque joueur laisse un espace libre à droite de son deck pour sa réserve.

Avec un nombre impair de joueurs, le deck du Robot est requis (voir détails en page 4).

1

1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓

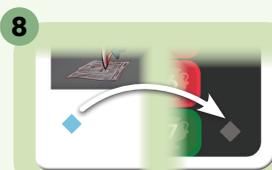
2

Le nombre de joueurs est indiqué en blanc dans le coin supérieur droit de chaque carte Plan de tournoi.

7

L'icône de Set dans les coins supérieurs gauche et droit identifie leur Set d'appartenance.

La lettre dans le coin inférieur droit identifie son niveau.



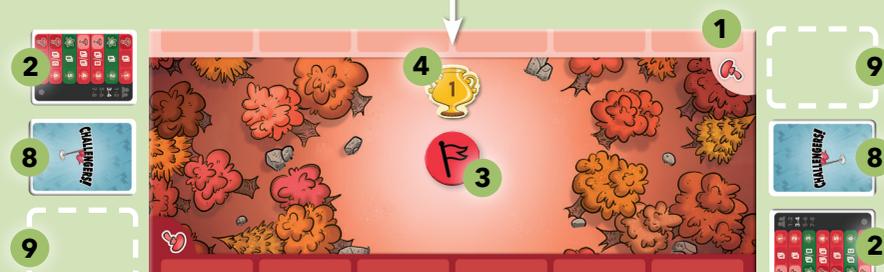
Mise en place pour une partie à 4 joueurs :



Note : chaque support à cartes a un compartiment pour la défausse et un autre pour la pile du niveau.



Laissez une distance de 3 cartes entre les Parcs.



BUT DU JEU

D'abord : Qualifiez-vous pour la Finale en étant l'un des deux joueurs avec le plus de Fans ★ à la fin du 7^e match. Ensuite : Gagnez la Finale !

DÉROULEMENT pour 3 à 8 joueurs (voir règles supplémentaires pour 2 joueurs ou solo en page 4)

Les joueurs participent à un tournoi en 7 manches.

Chaque manche commence par une phase Deck, suivie par une phase Match. Durant la phase Deck, les joueurs améliorent leur deck en sélectionnant de nouvelles cartes. Durant la phase Match, chaque joueur affronte un adversaire.

Après la 7^e manche, les deux joueurs avec le plus de Fans ★ s'affrontent en Finale.

PHASE DECK (INDIVIDUELLEMENT)

- Changez de Parc (si nécessaire).
- Piochez et choisissez vos cartes.
- Retirez des cartes de votre deck (optionnel).

PHASE MATCH (AVEC UN ADVERSAIRE)

- Mélangez votre deck et déterminez qui commence.
- Attaquez jusqu'à ce que vous capturiiez le drapeau.
- Si vous gagnez, prenez le jeton Trophée du dessus.

PHASE DECK

Chaque joueur gère sa phase Deck indépendamment des autres joueurs et à son propre rythme.

A Se déplacer à un autre Parc si nécessaire.

Consultez votre plan de tournoi pour déterminer dans quel Parc vous jouez cette manche-ci. Apportez votre plan de tournoi, deck, jetons Fans et jetons Trophée avec vous.

Aperçu d'un plan de tournoi :

Les 7 manches du tournoi sont représentées du haut vers le bas par des lignes de couleur. L'icône sur fond clair ou foncé vous indique le parc et le côté où vous jouerez la manche.



Les lettres indiquent dans quel(s) niveau(x) vous pouvez piocher (voir détails en page 3).

Le jeton Trophée que vous vous disputez pendant la phase Match est identifié par son numéro.

B Piocher et choisir les cartes.

Piochez 5 cartes dans une des piles dont le niveau est disponible pour cette manche-ci.

Les lettres A, B ou C indiquent le niveau de la pile disponible. Le nombre d'icônes de cartes indique combien de cartes vous pouvez choisir et ajouter à votre deck.

Défaussez les cartes que vous n'avez pas choisies dans le compartiment de défausse du support à cartes correspondant. Lorsque ce compartiment est plein, mélangez toutes les cartes qui y sont présentes et placez-les en dessous de la pile correspondante.

Une fois par phase Deck, vous pouvez **défausser** les cartes piochées ce tour-ci et piocher le même nombre de nouvelles cartes du même niveau. S'il est indiqué de choisir 2 cartes, vous pouvez en défausser et en piocher de nouvelles avant ou après avoir choisi votre première carte.

C Retirer des cartes de son deck (optionnel).

À la fin de la phase Deck, vous pouvez **retirer n'importe quel nombre** de cartes de votre deck. Placez chaque carte retirée dans la défausse du support à cartes correspondant (niveau A, B ou C). Si vous retirez des cartes du deck de départ (S), remettez-les dans la boîte.

A Choisissez 2 cartes de la pile niveau A.

B/C Choisissez 2 cartes de la pile niveau B ou une carte de la pile niveau C.

Aperçu d'une carte :

Nom de la carte
Set
Pour la plupart des cartes, on retrouve 4 exemplaires.
Rare : 3 exemplaires ou moins.
Commune : 5 exemplaires ou plus.



La force est indiquée dans les coins supérieurs de chaque carte. Les cartes niveau A ont une force maximale de 3, celles niveau B de 5 et celles niveau C de 10.

Plusieurs cartes ont des effets, dont certains accordent des bonus (voir la section «Effets» en page 4).

PHASE MATCH

Vous jouez la phase Match contre votre adversaire, indépendamment des autres joueurs.

A Mélanger son deck et débiter.

Mélangez votre deck et placez-le face cachée à côté de votre plan de tournoi.

IMPORTANT : Pendant la phase Match, vous ne devez pas regarder vos cartes ou en changer l'ordre, sauf si un effet spécial vous permet de le faire.

Déterminez qui débute par un pile ou face avec le drapeau. Ce joueur retourne la carte du dessus de son deck, la pose sur sa moitié de parc et y place le drapeau. Cette carte est maintenant en **possession du drapeau**.

À partir de la seconde manche, le joueur qui a le jeton Trophée au numéro de manche le plus élevé commence. En cas d'égalité, procédez à un pile ou face.

B Attaquer jusqu'à ce qu'une de vos cartes soit en possession du drapeau.

Lorsqu'une carte de votre adversaire est en possession du drapeau, vous êtes en position d'**attaque**.

Durant l'attaque, révélez vos cartes les unes après les autres jusqu'à ce que leur force combinée soit **égale ou supérieure** à la force de la carte en possession du drapeau.

Si vous devez révéler plus d'une carte, additionnez la force de base et les bonus de force de toutes les cartes révélées.

Attaque

Force totale des cartes =
Force de base de la première
carte + bonus
+
Force de base de la seconde
carte + bonus...

VS

Possession du drapeau

Force totale de la carte =
Force de base de la carte
+ bonus

Dès que la force totale de vos cartes est égale ou supérieure à la force totale de la carte de l'adversaire, prenez le drapeau et placez-le sur votre **dernière** carte révélée. Vous ne devez **pas** révéler plus de cartes que nécessaire pour entrer en possession du drapeau.

Votre **dernière** carte révélée est désormais en possession du drapeau. Glissez toute autre carte révélée durant l'attaque sous votre carte en possession du drapeau.

Votre adversaire doit poser sa carte venant de perdre le drapeau, ainsi que toutes celles en dessous, face visible sur des espaces de son banc. Toutes les cartes portant le même nom doivent être posées sur le même espace du banc.

Votre adversaire est maintenant à l'attaque. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne le match.



Vous pouvez gagner de deux façons :

- I. Votre adversaire est à l'attaque, mais n'a pas assez de force pour capturer le drapeau qui est actuellement en votre possession.
- II. Votre adversaire doit poser une carte ou plus sur son banc, mais n'a plus assez d'espaces disponibles.

C En cas de victoire, prendre le jeton Trophée du dessus.

Si vous gagnez le match, prenez le jeton Trophée de la manche en cours de votre parc et placez-le à côté de votre plan de tournoi, sans en dévoiler le dos.



Le dos d'un jeton Trophée affiche sa valeur en nombre de Fans ★. Gardez-le caché.

Le nombre de Fans ★ sur les jetons Trophée augmente dans les manches subséquentes.

À la fin d'un match, collectez toutes les cartes faisant partie de votre deck : sur votre banc, dans votre moitié de parc, dans votre défausse et dans vos cartes non-jouées.

FINALE & FIN DE PARTIE

Après la 7e manche, chaque joueur additionne le nombre de Fans ★ affichés sur ses jetons Fans et au dos de ses jetons Trophée. Le premier et le second joueur avec le plus grand nombre de Fans ★ se font alors face en Finale.

Brisez les égalités en faveur du joueur ayant gagné le plus de jetons Trophée. Si l'égalité persiste, le joueur avec le Trophée au numéro de manche le plus élevé l'emporte.

Avant le début de la Finale, on ne pioche pas de nouvelles cartes, mais vous pouvez quand même retirer des cartes durant la phase Deck.

Déterminez qui commence, comme d'habitude.

Le joueur remportant la Finale est déclaré grand gagnant de Challengers !

LE ROBOT

Si vous jouez avec un nombre impair de joueurs, le Robot substitue le joueur manquant.

Placez un plan de tournoi correspondant au nombre de joueurs à côté de la moitié de parc indiquée à la première ligne du Plan de tournoi. Si tous les joueurs sont d'accord, il est recommandé d'utiliser un plan de tournoi affichant l'icône  pour le Robot.

Les cartes de départ Robot (S) forment le **Deck du Robot**. Placez-le à côté de son Plan de tournoi.

Le Robot ne fait rien durant la phase Deck.

Au début de la phase Match, mélangez le Deck du Robot. Jouez d'après les règles de la phase Match, en révélant les cartes du Robot lorsqu'il est à l'attaque.

Si le Robot gagne le match, remettez le jeton Trophée de la manche en cours dans la boîte.

Après le match, prenez toutes les cartes du Deck du Robot et son plan de tournoi. Placez-les dans la moitié de parc où il doit prochainement jouer selon son plan de tournoi.

Au niveau 1, le Deck du Robot ne contient que les cartes de départ du Robot (S).

Si vous voulez augmenter le niveau de difficulté du jeu, lors de la mise en place, mélangez les cartes R et :

Au niveau 2, remplacez la carte Alpha par une carte R aléatoire.

Au niveau 3, procédez comme au niveau 2 et remplacez également la carte Beta.

R

PARTIE À 2 JOUEURS

Tenez en compte les deux changements suivants à la fin de la partie :

- I. Vous ne jouez pas de Finale. À la place, le joueur avec le plus grand nombre de Fans  à la 7^e manche gagne.
- II. Vous gagnez **immédiatement** si vous avez au moins 11 Fans  de plus que votre adversaire à la fin d'une phase Match. Gardez vos jetons Fans et Trophée face visible, afin de toujours voir le nombre de Fans  de chaque joueur.

MODE SOLO

Vous jouez seul contre le Robot. Les règles d'une partie à 2 joueurs, telles que décrites ci-haut, s'appliquent. Contrairement à une partie multijoueur, le Robot collecte les jetons Trophée qu'il gagne et peut aussi gagner immédiatement la partie, tel que décrit dans la section II.

Suivez la mise en place avec le Robot, telle que décrite précédemment. Pour un défi supplémentaire, ajoutez aléatoirement 1 à 5 cartes SOLO aux cartes Robot (R).

Pour encore plus de défi, vous pouvez inclure des cartes de niveaux plus élevés en mode Solo :

Au niveau 4, comme au niveau 3, remplacez la carte Méca-Bot par 1 carte (R) aléatoire.

Au niveau 5, comme au niveau 4, remplacez la carte C.H.A.M.P. par 2 cartes (R) aléatoires.

SOLO

4

EFFETS

Lorsque vous révélez une carte **sans mot-clé**, vous devez immédiatement appliquer les effets de la carte tant que possible.

Important : Lorsqu'une carte reçoit un bonus immédiat modifiant sa force, cette carte conserve ce bonus même lorsqu'elle est en possession du drapeau.

Lorsque vous révélez une carte avec des **mots-clés en gras**, ceux-ci indiquent quand son effet s'applique.

Durant l'attaque : L'effet ne s'applique que durant l'attaque, lorsque vous la révélez. L'effet n'est plus actif lorsqu'une de vos cartes entre en possession du drapeau.

Depuis le banc : L'effet s'applique dès que cette carte est sur le Banc et demeure actif tant que la carte est présente sur le Banc. Les bonus de force de multiples cartes du même nom s'additionnent.

En possession du drapeau : L'effet s'applique dès que le drapeau est placé sur cette carte et demeure actif aussi longtemps que le drapeau demeure sur la carte.

À la perte du drapeau : L'effet est appliqué lorsque le drapeau est retiré de cette carte. Donc, cette carte doit avoir été préalablement en possession du drapeau. Ce type d'effet est résolu avant ceux d'une carte entrant en possession du drapeau.

Lorsque sélectionnée (set Espace  seulement) : L'effet n'est appliqué qu'une seule fois, lorsque vous piochez cette carte lors de la phase Deck.

Si la première carte révélée au début du match a un effet, n'oubliez pas de l'appliquer.

Si un effet vous laisse prendre des Fans , piochez-les dans la réserve et placez-les à côté de votre plan de tournoi.

Quelques effets vous permettent de **défausser** des cartes. Le nombre de cartes que peut contenir votre défausse n'est pas limité. Mettez toutes les cartes de la défausse face visible, pour que vous puissiez les différencier des cartes de votre deck.

CRÉDITS

Auteurs : Johannes Krenner & Markus Slawitschek

Production : Sophie Gravel

Édition : Martin Bouchard, Roman Rybiczka & Julian Steindorfer

Illustration : Jeff Harvey

Graphisme : Bree Lindsoe

Traduction : Martin Roy

Consultant en sensibilité culturelle : Calvin Wong Tze Loon

Z-Man Games s'engage à représenter la diversité culturelle et à rendre les jeux accessibles à tous. Si vous avez des préoccupations ou des suggestions, veuillez nous contacter via notre site web.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games est une © de Z-Man Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © de Gamegenic GmbH, Allemagne. Les véritables éléments du jeu peuvent différer de ceux illustrés.

Z-MAN[®]
games

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 É-U
651-639-1905
info@ZManGames.com

1 MORE
TIME
GAMES

© 2022 - 1 More Time
Games OG
Nobilegasse 26/13,
AT-1150 Vienne
1moretimegames.com

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY

Agence : White Castle Games
www.whitecastle.at

Suivez-nous :



/1moretimegames

/zmangames