EIN SPIEL VON JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHECK

ILLUSTRATIONEN VON JEFF HARVEY

CHALLENGERS!

SPIELREGEL

Wird dein Team gewinnen? Deine Bardin hat gerade deinem Kraken geholfen, die Fahne zu holen!
Du erwartest den Angriff deines Gegenübers, bereit mit deinem Gangster und deiner Gummiente zurückzuschlagen!
Von außerirdischen Wesen bis zu Kreaturen der Tiefsee, ungewöhnliche Verbündete verfolgen gemeinsam ein Ziel:

GEWINNE DAS SPEKTAKULÄRSTE FAHNENRAUB-TURNIER DER WELT!

SPIELMATERIAL



8 Startdecks

mit je 6 Karten



1 Bot-Deck

mit 19 Karten



1 Stadt-Grundset

mit 20 Karten



9 Turnierpläne



6 weitere Sets mit je 40 Karten

- Burg
- Jahrmarkt
- Weltraum
- Filmstudio
- Geisterhaus
- Schiffswrack



4 Fahnen

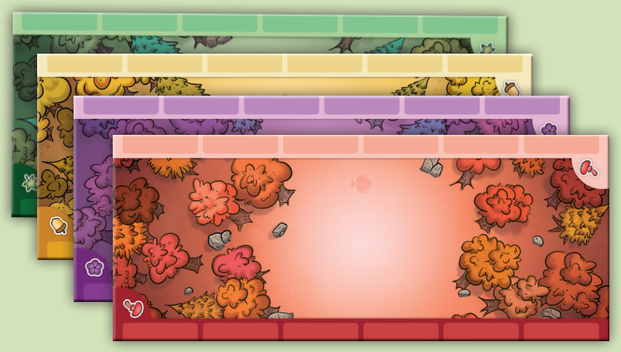


40 Fans

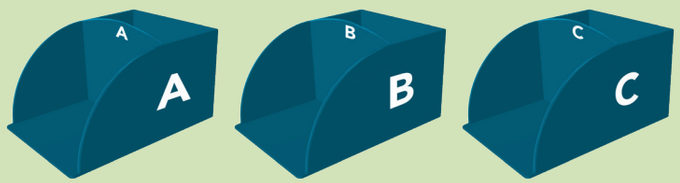


Vorderseite Rückseite

28 Trophäen



4 Parks



3 Kartenspender

SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt die Parks entsprechend eurer Personenzahl und legt sie nebeneinander in die Tischmitte.
2. Nehmt die Turnierpläne entsprechend eurer Personenzahl und gebt jeder Person jeweils einen. Jede Person setzt sich zu der Parkhälfte, deren Symbol und Hintergrundfarbe in der ersten Zeile des Turnierplans angegeben ist.
3. Legt die Fahne der passenden Farbe in die Mitte jedes Parks.
4. Sortiert alle Trophäen nach ihrer Rundennummer und mischt diese dann separat. Bildet für jeden Park einen verdeckten Stapel, indem ihr jeweils eine Trophäe mit jeder Rundennummer in absteigender Reihenfolge übereinanderstapelt (7 unten und 1 oben). Stellt die Stapel jeweils auf das Trophäen-Symbol jedes Parks.
5. Legt die Fans ★ als allgemeinen Vorrat griffbereit.
6. Stellt die 3 Kartenspender (A, B, C) an einen für alle Personen gut erreichbaren Ort.
7. Nehmt alle Karten des Stadt-Grundsets (Ihr benötigt dieses Set bei jeder Partie).

   Einigt euch auf 5 der 6 übrigen Sets und legt das verbliebene Set zurück in die Schachtel. Sortiert dann alle Karten nach ihrem Level (A, B und C). Mischt alle Karten von Level A und legt sie verdeckt als Level-A-Stapel in den zugehörigen Kartenspender. Wiederholt diese Schritte danach für die Karten von Level B und von Level C.

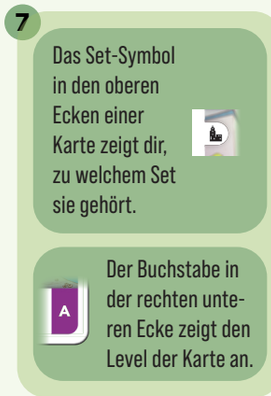
   Hinweis: Für die erste Partie empfehlen wir, das Weltraum-Set zu entfernen.
8. Jede Person nimmt sich das Startdeck, dessen Symbol am eigenen Turnierplan angegeben ist.
9. Jede Person lässt rechts neben dem Startdeck ausreichend Platz für den eigenen Ruhestapel.

Bei einer ungeraden Personenzahl verwendet ihr das Bot-Deck. *(Siehe Details auf Seite 4.)*



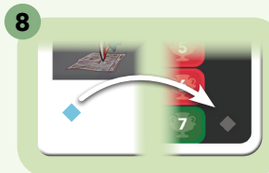


Die Personenzahl ist in der rechten oberen Ecke jedes Turnierplans weiß hervorgehoben.



Das Set-Symbol in den oberen Ecken einer Karte zeigt dir, zu welchem Set sie gehört.

Der Buchstabe in der rechten unteren Ecke zeigt den Level der Karte an.



Spielvorbereitung für 4 Personen:



Beachte: Jeder Kartenspender hat ein Abwurffach und ein Fach für den Level-Stapel .



Lasst etwa 3 Kartenlängen Abstand zwischen den Parks.

ZIEL DES SPIELS

Qualifiziere dich zunächst für das Finale, indem du am Ende der 7. Runde eine der beiden Personen mit den meisten Fans ★ bist. Gewinne dann das Finale!

SPIELABLAUF für 3 bis 8 Personen (siehe Seite 4 für das 2-Personen-Spiel und den Solo-Modus)

Ihr spielt ein Turnier über 7 Runden.

Jede Runde beginnt mit einer Deck-Phase, gefolgt von einer Match-Phase. In der Deck-Phase könnt ihr euer Deck verbessern, indem ihr neue Karten hinzufügt. In der Match-Phase spielt ihr gegen eine andere Person.

Nach Runde 7 spielen die beiden Personen mit den meisten Fans ★ im Finale gegeneinander.

DECK-PHASE (SELBSTSTÄNDIG)

- **A** Wechsle den Park (falls notwendig).
- **B** Ziehe 5 Karten und wähle davon aus.
- **C** Entferne Karten aus deinem Deck (freiwillig).

MATCH-PHASE (MIT DEINEN GEGENÜBER)

- **A** Mische dein Deck und bestimme, wer beginnt.
- **B** Greife an, bis eine deiner Karten in Fahnenbesitz ist.
- **C** Gewinnst du, nimm die oberste Trophäe.

DECK-PHASE

Die Deck-Phase führen alle Personen zeitgleich und selbstständig aus.

A Wechsle den Park (falls notwendig).

Sieh auf deinem Turnierplan nach, in welcher Parkhälfte du in der aktuellen Runde spielst. Wechsle, falls notwendig, deinen Sitzplatz. Nimm deinen Turnierplan, dein Deck, deine gewonnenen Fans und Trophäen zu deinem neuen Sitzplatz mit.

Übersicht eines Turnierplans:

Jede Zeile steht für eine der 7 Runden des Turniers.

Anhand des Symbols und dessen Hintergrundfarbe siehst du, in welcher Parkhälfte du in der aktuellen Runde spielst.



Die Buchstaben zeigen an, welche Level-Stapel dir in der aktuellen Runde zum Ziehen zur Verfügung stehen *(weitere Details auf Seite 3)*.

Die Ziffer auf der Trophäe zeigt an, um welche Trophäe ihr in dieser Runde spielt.

B Ziehe 5 Karten und wähle davon aus.
Ziehe 5 Karten von einem Level-Stapel, der dir in dieser Runde zur Verfügung steht.

Die Buchstaben A, B oder C zeigen den verfügbaren Level-Stapel. Die Anzahl der abgebildeten Karten zeigt dir, wie viele Karten du auswählen und deinem Deck hinzufügen darfst.

A	Wähle 2 Karten vom Level-A-Stapel.
B/C	Wähle 2 Karten vom Level-B-Stapel oder wähle 1 Karte vom Level-C-Stapel.

Wirf die nicht ausgewählten Karten ab. Stecke abgeworfene Karten in das Abwurffach des dazugehörigen Kartenspenders. Passt keine Karte mehr ins Abwurffach, mische alle Karten daraus und lege sie unter den dazugehörigen Level-Stapel.

Du darfst **einmal pro Deck-Phase** die in dieser Runde gezogenen Karten **abwerfen** und dieselbe Anzahl an neuen Karten vom selben Level-Stapel ziehen. Wenn du 2 Karten auswählst, darfst du abwerfen und neu ziehen, bevor oder nachdem du die erste Karte ausgewählt hast.

C Entferne Karten aus deinem Deck (freiwillig).
Am Ende der Deck-Phase darfst du **beliebig viele** Karten aus deinem Deck **entfernen**. Stecke entfernte Karten in das Abwurffach des dazugehörigen Kartenspenders (Level A, B oder C). Entfernst du Karten des Startdecks (S), legst du sie in die Schachtel zurück.

Übersicht einer Karte:



Die meisten Karten gibt es 4-mal. Gibt es Karten 3-mal oder weniger, sind sie *Selten*. Gibt es Karten 5-mal oder öfter, sind sie *Häufig*.

In den beiden oberen Ecken siehst du die Basisstärke einer Karte. In Level A gibt es Karten mit Basisstärke bis zu 3, in Level B bis zu 5 und in Level C bis zu 10.

Viele Karten haben einen Effekt und manche dieser Effekte vergeben einen Stärkebonus *(siehe Effekte auf Seite 4)*.

MATCH-PHASE

Du spielst die Match-Phase mit deinem Gegenüber im selben Park, unabhängig von allen anderen Personen.

A Mische dein Deck und bestimme, wer beginnt.
Mische dein Deck gründlich und lege es verdeckt neben deinen Turnierplan.

WICHTIG: In der Match-Phase darfst du nach dem Mischen des Decks die Karten nicht mehr ansehen oder ihre Reihenfolge ändern, außer ein Effekt erlaubt es dir.

Wirf in Runde 1 die Fahne wie eine Münze um zu bestimmen, wer beginnt. Diese Person deckt die oberste Karte ihres Decks auf und legt sie in ihre Parkhälfte. Dann legt sie die Fahne auf ihre Karte. Diese Karte ist nun **in Fahnenbesitz.** Ab Runde 2 beginnt, wer die Trophäe mit der höheren Rundennummer hat. Wirf bei Gleichstand die Fahne.

B Greife an, bis eine deiner Karten in Fahnenbesitz ist.
Ist die Karte deines Gegenübers in Fahnenbesitz, befindest du dich **im Angriff.**

Befindest du dich im Angriff, decke so lange nacheinander Karten auf, bis deren Gesamtstärke **zusammen gleich oder höher** ist als die Gesamtstärke der Karte in Fahnenbesitz. Vergleiche nach jeder aufgedeckten Karte die Gesamtstärken.

Musst du mehr als 1 Karte aufdecken, zähle die Basisstärken und Stärkeboni all deiner aufgedeckten Karten zusammen.

Im Angriff		In Fahnenbesitz
Gesamtstärke der Karten = Basisstärke erste Karte + Stärkeboni + Basisstärke zweite Karte + Stärkeboni...	gegen	**Gesamtstärke der Karte =** Basisstärke der Karte + Stärkeboni

Sobald die Gesamtstärke deiner Karte(n) gleich oder höher der Gesamtstärke der Karte deines Gegenübers ist, nimm die Fahne und lege sie auf deine **zuletzt** aufgedeckte Karte. Du darfst **nicht** mehr Karten als nötig aufdecken, um in Fahnenbesitz zu kommen.

Deine **zuletzt** aufgedeckte Karte ist nun in Fahnenbesitz. Schiebe alle anderen Karten, die du eventuell während dieses Angriffs aufgedeckt hast, unter deine Karte in Fahnenbesitz.

Dein Gegenüber muss die Karte, die soeben die Fahne verloren hat, und alle darunter liegenden Karten offen auf Sitze der eigenen Bank legen. Legt alle Karten mit gleichem Namen auf 1 Sitz.


Die 6 Sitze deiner Bank befinden sich auf der von dir aus rechten Seite deines Parks.

Dein Gegenüber ist nun im Angriff. Spielt so lange weiter bis eine Person das Match gewinnt. Es gibt 2 Möglichkeiten zu gewinnen:

I. Dein Gegenüber greift an und kann nicht mehr genug Gesamtstärke aufbringen, um in Fahnenbesitz zu kommen.

II. Dein Gegenüber muss eine oder mehrere Karten auf die eigene Bank legen und hat dafür nicht genügend Sitze frei.

C Gewinnst du, nimm die oberste Trophäe.



Gewinnst du das Match, nimm die Trophäe der aktuellen Runde aus deinem Park und lege sie neben deinen Turnierplan.
Auf der Rückseite der Trophäe siehst du, wie viele Fans ★ sie wert ist. Halte die Anzahl der Fans ★ deiner Trophäe(n) geheim. Die Anzahl der Fans ★ auf den Trophäen steigt im Laufe des Turniers an.

Bilde am Ende des Matches wieder dein Deck. Nimm dafür die Karten von deiner Bank, deiner Parkhälfte, deinem Ruhestapel und die übrigen, noch verdeckten Karten deines Decks. In den Runden 1 bis 6 fahrt ihr mit der Deck-Phase der jeweils nächsten Runde fort.

FINALE & SPIELENDE

Nach Runde 7 drehen alle Personen ihre Trophäen um. Jede Person zählt die auf ihren Trophäen abgebildeten und ihre durch Effekte gesammelten Fans ★ zusammen. Die Personen mit den meisten und zweitmeisten Fans ★ spielen im Finale gegeneinander.

Bei einem Gleichstand ist entscheidend, wer mehr Trophäen gewonnen hat. Besteht weiterhin Gleichstand, ist entscheidend, wer die Trophäe mit der höheren Rundennummer hat.

Vor dem Finale werden keine neuen Karten gezogen und ausgewählt, aber ihr dürft noch einmal wie in der Deck-Phase Karten aus dem eigenen Deck entfernen.

Bestimmt wie üblich, wer beginnt.

Die Person, die das Finale für sich entscheidet, gewinnt Challengers!

DER BOT

Bei ungerader Personenzahl übernimmt der Bot den Platz einer fehlenden Person.

Legt einen Turnierplan, der eurer Personenzahl entspricht, zu der Parkhälfte, die in Runde 1 des Turnierplans sichtbar ist. Wenn alle Personen damit einverstanden sind, empfiehlt es sich, für den Bot jenen Turnierplan zu nehmen, der nur zeigt.

Die Bot-Startkarten (S) bilden das **Bot-Deck**. Lege es neben den Turnierplan des Bots.

Der Bot überspringt die Deck-Phase.

Mische zu Beginn der Match-Phase das Bot-Deck gründlich. Spiele nach den Regeln der Match-Phase, indem du die Karten vom Bot-Deck aufdeckst, wenn der Bot im Angriff ist.

Wenn der Bot das Match gewinnt, lege die Trophäe der aktuellen Runde in die Schachtel zurück.

Nimm nach dem Match alle Karten des Bot-Decks und seinen Turnierplan. Lege sie in die Parkhälfte, in der er laut seinem Turnierplan das nächste Match spielt.

Ihr könnt die Schwierigkeit anpassen. Auf Stufe 1 besteht das Bot-Deck nur aus den Bot-Startkarten (S). Wollt ihr die Schwierigkeit erhöhen, mischt die Bot-R-Karten und:

Stufe 2: ersetzt die Alpha-Karte mit einer zufälligen R-Karte.

Stufe 3: wie Stufe 2 und ersetzt zusätzlich die Beta-Karte mit einer zufälligen R-Karte.

R

2-PERSONEN-SPIEL

Der Spielablauf für 2 Personen bleibt gleich, aber das Spielende ändert sich:

I. Ihr spielt kein Finale. Am Ende der 7. Runde gewinnt die Person mit den meisten Fans .

II. Das Spiel kann vorzeitig enden. Du gewinnst **sofort**, wenn du nach der Match-Phase einen Vorsprung von mindestens **11 Fans** auf dein Gegenüber hast. Sammelt eure Fans und gewonnenen Trophäen offen, damit immer ersichtlich ist, wie viele Fans jede Person hat.

SOLO-MODUS

Du spielst alleine gegen den Bot. Es gelten die Regeln des 2-Personen-Spiels, wie oben beschrieben. Im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel sammelt der Bot aber seine gewonnenen Trophäen und kann das Spiel auch vorzeitig gewinnen.

Bereite das Spiel gegen den Bot vor, wie oben beschrieben. Wenn du eine größere Herausforderung möchtest, füge den Bot-R-Karten auch die Bot-SOLO-Karten hinzu, bevor du zufällig 1-5 (je nach Schwierigkeit) dieser Karten dem Bot-Deck hinzufügst.

Im Solo-Modus kannst du außerdem die Schwierigkeit noch weiter erhöhen:

Stufe 4: wie Stufe 3 und ersetze zusätzlich die Braver Bot-Karte mit einer zufälligen R-Karte.

Stufe 5: wie Stufe 4 und ersetze zusätzlich die C.H.A.M.P.-Karte mit zwei zufälligen R-Karten.

SOLO

EFFEKTE

Deckst du eine Karte mit einem Effekt **ohne** Stichworte auf, musst du diesen Effekt sofort und so weit wie möglich ausführen.

Wichtig: Bekommt eine Karte einen sofortigen Stärkebonus behält diese Karte ihn, selbst wenn sie in Fahnenbesitz kommt.

Deckst du eine Karte mit **fett gedruckten** Stichworten auf, geben diese an, wann der Effekt gilt bzw. ausgeführt wird.

Im Angriff: Der Effekt gilt nur für den Angriff, bei dem du die Karte aufdeckst. Der Effekt ist nicht mehr aktiv, sobald eine deiner Karten in Fahnenbesitz ist.

Von der Bank: Der Effekt gilt, sobald diese Karte auf der Bank liegt und ist aktiv, solange diese Karte auf der Bank liegt. Die Stärkeboni mehrerer Karten mit dem gleichen Namen werden zusammengezählt.

In Fahnenbesitz: Der Effekt gilt, sobald die Fahne auf dieser Karte liegt und ist aktiv, solange die Fahne auf ihr liegt.

Fahnenverlust: Der Effekt wird ausgeführt, wenn die Fahne von dieser Karte genommen wird. Diese Karte muss daher zuvor in Fahnenbesitz gewesen sein. Der "Fahnenverlust" wird vor Effekten ausgeführt, die in Kraft treten, wenn eine Karte in Fahnenbesitz kommt.

Ausgewählt (nur im Weltraum-Set): Der Effekt wird einmalig in der Deck-Phase ausgeführt, in der du diese Karte auswählst.

Führe auch den Effekt der ersten in einem Match aufgedeckten Karte aus, falls sie einen hat.

Darfst du durch einen Effekt **Fans** nehmen, nimm diese aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie neben deinen Turnierplan.

Manche Effekte erlauben dir Karten auf den Ruhestapel zu legen. Auf dem Ruhestapel können unbegrenzt viele Karten liegen. Der Ruhestapel ist immer offen, damit du ihn nicht mit deinem Deck verwechselst.

IMPRESSUM

Autoren: Johannes Krenner & Markus Slawitscheck
Realisation: Sophie Gravel
Redaktion: Martin Bouchard, Roman Rybiczka & Julian Steindorfer
Illustration: Jeff Harvey
Grafikdesign: Bree Lindsoe
Übersetzung: Moritz Thiele
Berater für kulturelle Sensitivität: Calvin Wong Tze Loon

Folge uns auf:
/1moretimegames
/zmangames

Z-Man Games setzt sich für eine vielfältige Repräsentation und das Spielen für alle ein. Wenn Sie Bedenken oder Vorschläge haben, kontaktieren Sie uns bitte über unsere Website.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games ist ® von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Z-MAN games®
1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

1 MORE TIME GAMES
© 2022 – 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13,
AT-1150 Wien
1moretimegames.com

WHITE CASTLE GAMES AGENCY
Agentur: White Castle Games
www.whitecastle.at