

AUTORZY: JOHANNES KRENNER I MARKUS SLAWITSCHECK

ILUSTRACJE: JEFF HARVEY

CHALLENGERS

DRUŻYNA MARZEŃ

ZASADY GRY

Czy Twoja drużyna marzeń wygra? Wspierany przez Bardkę Kraken właśnie przechwyił flagę!
Przeciwnik zaraz zaatakuje. Przygotuj się na kontratak Nekromantką i Gumową Kaczuszką!

W tej grze zespoły kosmitów, potworów z oceanicznych głębin i innych postaci nie z tej ziemi dążą do wspólnego celu:

WYGRANIA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE TURNIEJU W ZDOBYWANIE FLAGI!

ELEMENTY



8 talii początkowych

♥ ▲ ◆ ◆
● ✕ ◆ ■ po 6 kart w każdej



talia Robota

19 kart



talia miasta

20 kart



9 planów turnieju



6 dodatkowych talii (po 40 kart w każdej)

zamek wesołe miasteczko kosmos
studio filmowe nawiedzone domostwo wrak statku



4 żetony flag



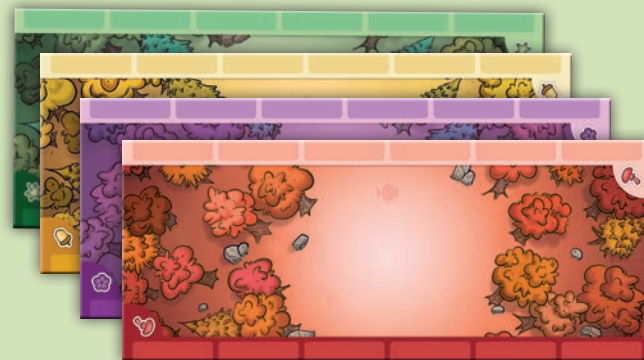
40 żetonów kubiców



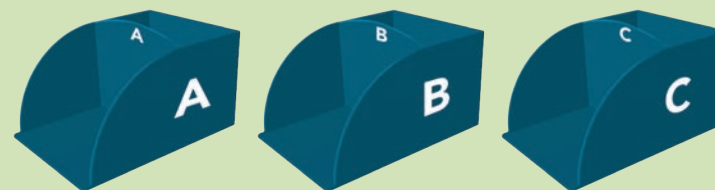
przód

tył

28 żetonów trofeów



4 planszki parków



3 tacki na karty

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Na stole należy umieścić planszki parków zgodnie z liczbą graczy (zob. tabela obok).
- 2 Każdy z graczy bierze plan turnieju z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy. Następnie każdy z graczy siada po odpowiedniej stronie planszki parku, którą określają kolor i symbol w pierwszym rzędzie od góry jego planu turnieju.
- 3 Na środku każdej planszki parku należy umieścić żeton flagi w odpowiadającym jej kolorze.
- 4 Żetony trofeów należy posortować według numeru rundy i ułożyć w stosy. Następnie należy potasować każdy z tych stosów. Dla każdego parku należy utworzyć zakryty stos żetonów trofeów, dobierając po 1 zakrytym żetonie z każdego stosu i układając je w kolejności malejącej („7” na spodzie i „1” na wierzchu). Stos żetonów trofeów należy umieścić na symbolu trofeum na każdej planszce parku.
- 5 Z żetonów kibiców ★ należy utworzyć pulę.
- 6 Trzy tacki na karty (A, B, C) należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- 7 Należy wziąć wszystkie karty z talii miasta 🏰 – tej talii używa się w każdej rozgrywce. Następnie należy wybrać 5 z 6 dodatkowych talii, a niewybraną talię odłożyć do pudełka. Karty ze wszystkich talii należy posortować według poziomów (A, B i C). Wszystkie karty poziomu A należy potasować, a następnie umieścić w zakrytym stosie na odpowiedniej tacce. Tak samo należy przygotować karty poziomów B i C.

Uwaga! Sugerujemy, żebyście do pierwszej rozgrywki nie wybierali talii kosmosu 🌌.

- 8 Każdy z graczy bierze po 6 kart z talii początkowej z symbolem widniejącym w prawym dolnym rogu jego planu turnieju.
- 9 Każdy z graczy zostawia wolne miejsce z prawej strony swojej talii początkowej na stos wyczerpanych kart.

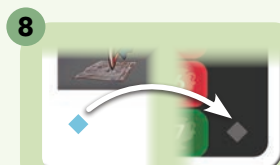
W przypadku rozgrywki z nieparzystą liczbą graczy należy wykorzystać talię Robota (zob. str. 4).

1	🌟 🍄 🍄 🍄
1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓

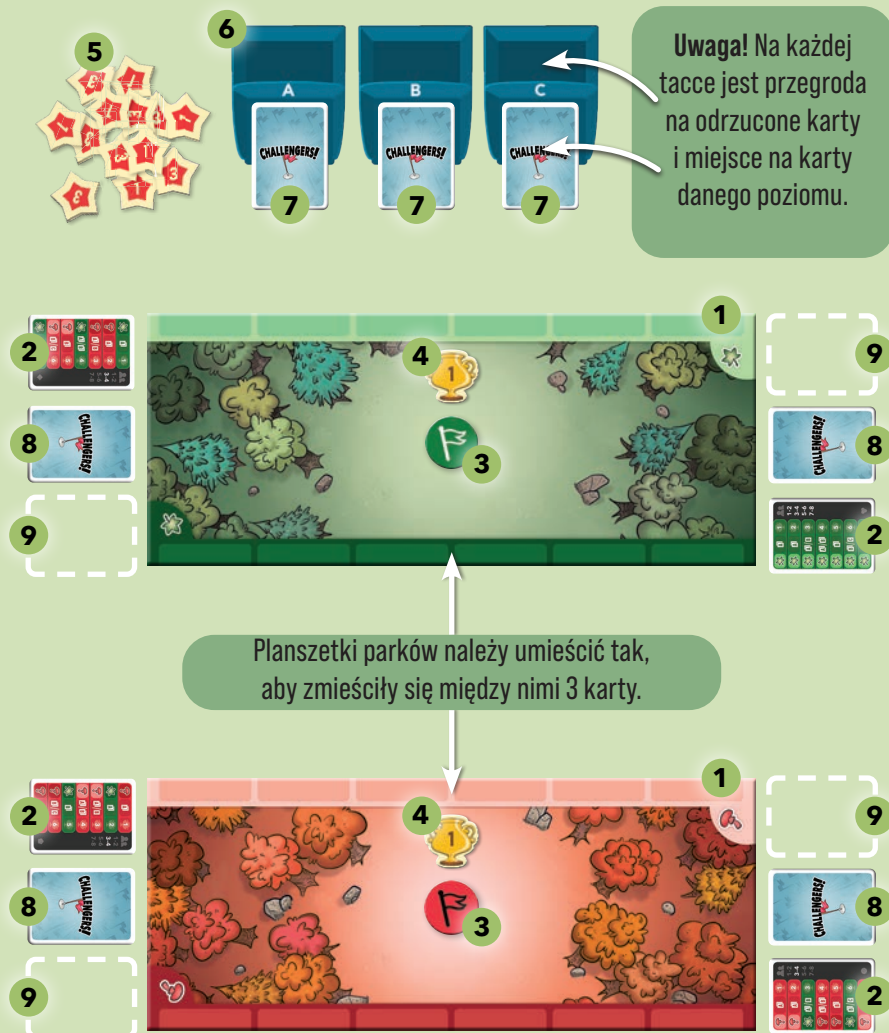
2 Liczba graczy jest zaznaczona na białym w prawym górnym rogu planu turnieju.

7 Symbol z lewej i prawej strony karty wskazuje, do której talii należy.

Litera w prawym dolnym rogu karty wskazuje jej poziom.



Przygotowanie gry dla 4 graczy.



Planszki parków należy umieścić tak, aby zmieściły się między nimi 3 karty.

CEL GRY

Najpierw zostać 1 z 2 graczy, którzy na koniec 7. meczu będą mieli najwięcej kibiców ★ i tym samym zakwalifikują się do finału.

Następnie wygrać w finale!

PRZEBIEG GRY dla od 3 do 8 graczy (zob. zasady rozgrywki 1- i 2-osobowej na str. 4).

Gracze biorą udział w turnieju, który składa się z 7 rund.

Każda runda rozpoczyna się od fazy talii. Po niej następuje faza meczu. W fazie talii gracze ulepszają swoje talie, wybierając nowe karty. W fazie meczu każdy z graczy rozgrywa mecz z 1 przeciwnikiem.

Po 7 rundach 2 graczy z największą liczbą kibiców ★ rozegra rundę finałową.

FAZA TALII (NIEZALEŻNA)

- A Przejście do innego parku (jeśli to konieczne).
- B Dobranie i wybranie kart.
- C Odrzucenie kart ze swojej talii (opcjonalnie).

FAZA MECZU (Z PRZECIWNIKIEM)

- A Tasowanie talii i ustalenie gracza rozpoczynającego.
- B Atakowanie do momentu przechwycenia flagi.
- C Zwycięstwo i zabranie wierzchniego żetonu trofeum.

FAZA TALII

Każdy z graczy samodzielnie i w swoim tempie rozgrywa fazę talii.

A Przejście do innego parku (jeśli to konieczne).

Gracz sprawdza na planie turnieju, przy którym parku i na której jego połowie rozgrywa daną rundę. Jeśli to konieczne, przesiada się i zabiera ze sobą plan turnieju, talię, zdobyte żetony kibiców i trofeów.

Opis planu turnieju

Kolorowe rzędy reprezentują 7 rund turnieju. Pierwsza runda to rząd na samej górze.

To, na której połowie wskazanego parku gracz rozegra daną rundę, zależy od symbolu i koloru jego tła.



Litery wskazują poziom kart, które są dostępne dla gracza (zob. str. 3).

Trofeum, o które gracze walczą w danej fazie meczu, jest oznaczone odpowiednią cyfrą.

B Dobranie i wybranie kart.

Gracz dobiera 5 kart ze stosu poziomu dostępnego w danej rundzie.

Litery A, B i C oznaczają dostępne stosy poziomów. Liczba symboli kart wskazuje, ile kart gracz może wybrać i dodać do swojej talii.

Pozostałe karty należy odrzucić do odpowiedniej przegrody na tacce kart danego poziomu. Jeśli w przegrodzie nie ma już miejsca, należy potasować znajdujące się w niej karty i umieścić zakryte na spodzie stosu kart danego poziomu.

Raz w fazie talii gracz **może odrzucić** karty dobrane w danej rundzie i dobrać tyle samo nowych kart ze stosu tego samego poziomu. Jeśli gracz może wybrać 2 karty, może odrzucić i dobrać nowe karty przed albo po tym, jak wybierze 1. kartę.

C Odrzucenie kart ze swojej talii (opcjonalnie).

Na koniec fazy talii gracz **może odrzucić dowolną liczbę kart** ze swojej talii. Usunięte karty należy umieścić w odpowiednich przegrodach na odrzucone karty poziomu A, B lub C. Jeśli gracz odrzuci karty z talii początkowej (S), należy odłożyć je do pudełka.

A Wybierz 2 karty ze stosu poziomu A.

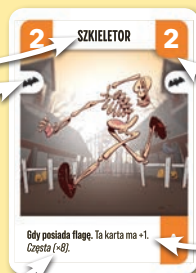
B/C Wybierz 2 karty ze stosu poziomu B albo 1 kartę ze stosu poziomu C.

Opis karty

nazwa

symbol talii

Większość kart występuje w 4 egzemplarzach. Rzadkie karty występują w maksymalnie 3 kopiach. Częste karty występują w co najmniej 5 kopiach.



W górnych rogach każdej karty znajduje się jej siła podstawowa. Siła podstawowa kart poziomu A wynosi maks. 3, kart poziomu B – maks. 5, a kart poziomu C – maks. 10.

Wiele kart ma efekty. Część z nich daje bonus do siły (zob. „Efekty”, str. 4).

FAZA MECZU

Każdy z graczy rozgrywa fazę meczu z przeciwnikiem niezależnie od pozostałych graczy.

A Tasowanie talii i ustalenie gracza rozpoczynającego.

Każdy z graczy tasuje swoją talię i kładzie ją zakrytą obok swojego planu turnieju.

Uwaga! W fazie meczu gracz nie może oglądać swoich kart ani ich przekładać, chyba że jakiś efekt na to pozwala.

Należy wybrać gracza rozpoczynającego, rzucając żetonem flagi. Wybrany w ten sposób gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii, kładzie ją na swojej połowie planszki parku i umieszcza na niej żeton flagi. W tym momencie ta karta **przechwyciła flagę**.

Od 2. rundy mecz rozpoczyna gracz, który posiada żeton trofeum o wyższym numerze. W przypadku remisu należy rzucić żetonem flagi.

B Atakowanie do momentu przechwycenia flagi.

Gracz **atakuje**, gdy karta jego przeciwnika przechwyci flagę.

Atakujący gracz odkrywa po kolei karty, dopóki ich łączna siła nie będzie **co najmniej równa** sile karty, która przechwyciła flagę. Z każdą kolejną odkrytą kartą gracz porównuje ich łączną siłę z siłą atakowanej karty przeciwnika.

Jeśli gracz musi odkryć więcej niż 1 kartę, dodaje wartość siły podstawowej i bonusy ze wszystkich odkrytych kart.

Atakujący

Łączna siła kart =
siła podstawowa 1. karty +
+ bonusy do siły
+
siła podstawowa 2. karty +
+ bonusy do siły...

VS

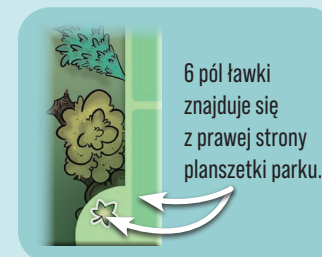
Posiadacz flagi

Łączna siła karty =
siła podstawowa karty +
+ bonusy do siły

Gdy tylko łączna siła kart atakującego gracza będzie co najmniej równa łącznej sile atakowanej karty przeciwnika, atakujący gracz bierze żeton flagi i kładzie go na **ostatniej** odkrytej karcie. Atakujący gracz **nie może** odsłonić więcej kart niż to konieczne, żeby przechwycić flagę.

Ostatnia odkryta karta przechwytuje flagę. Pozostałe karty, które odkrył atakujący gracz, należy wsunąć pod kartę, która przechwyciła flagę.

Przeciwnik musi umieścić kartę, która właśnie straciła flagę, wszystkie znajdujące się pod nią karty, odkryte na swoich polach ławki. Karty o tej samej nazwie zajmują tylko 1 pole. Teraz atakuje przeciwnik wcześniej atakującego gracza. Gracze kontynuują mecz w ten sam sposób, dopóki 1 z nich nie wygra.



Mecz można wygrać na 2 sposoby.

I. Atakujący gracz ma za mało siły kart, żeby przechwycić flagę.

II. Gracz musi umieścić co najmniej 1 kartę na ławce, ale nie ma wystarczającej liczby wolnych pól.

C Zwycięstwo i zabranie wierzchniego żetonu trofeum.

Jeśli gracz wygra mecz, zabiera żeton trofeum aktualnej rundy i umieszcza obok swojego planu turnieju. Z tyłu żetonu trofeum znajduje się liczba zdobytych kibiców ★. Nie należy jej pokazywać pozostałym graczom.

Im późniejsza runda, tym większa liczba kibiców ★ z tyłu żetonu trofeum.

Na koniec meczu gracz zabiera wszystkie karty, które były częścią jego talii (z ławki, ze swojej połowy planszki parku, ze stosu wyczerpanych kart i niezagranych kart).



FINAŁ I KONIEC GRY

Po 7. rundzie każdy z graczy podlicza, ile zdobył kibiców ★ (suma ze zdobytych żetonów trofeum i żetonów kibiców). Dwoje graczy z największą liczbą kibiców ★ spotka się w rundzie finałowej.

W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył więcej żetonów trofeów. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa gracz, który posiada trofeum z najpóźniejszej rundy o najwyższym numerze.

Przed finałem gracze nie dobierają nowych kart, ale mogą odrzucić karty jak w fazie talii.

Należy wybrać gracza rozpoczynającego, rzucając żetonem flagi.

Gracz, który wygra w finale, zostaje mistrzem gry *Challengers: Drużyna marzeń!*

ROBOT



Jeśli w rozgrywce bierze udział nieparzysta liczba graczy, Robot zastępuje brakującego gracza. Należy umieścić plan turnieju Robota z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy obok tej połowy planszетки wskazanego parku, której symbol pokrywa się z symbolem w pierwszym rzędzie planu turnieju. Jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą, zalecamy przypisanie Robotowi planu turnieju z symbolem ★.

Robot rozpoczyna z kartami początkowymi (S) z **talii Robota**. Należy je umieścić obok jego planu turnieju.

Robot nie wykonuje żadnych akcji w fazie talii.

Na początku fazy meczu gracze tasują talię Robota. Gracze grają zgodnie z zasadami fazy meczu, odkrywając karty Robota, gdy jest atakującym.

Jeśli Robot wygra mecz, należy odłożyć żeton trofeum danej rundy do pudełka.

Po skończonym meczu gracze biorą wszystkie karty z talii Robota i jego plan turnieju, a następnie umieszczają je przy odpowiedniej połowie planszетки parku wskazanej na planie przy następnej rundzie.

Na poziomie 1. w talii Robota znajdują się tylko karty początkowe (S).

Jeśli gracze chcą grać na wyższym poziomie trudności, w czasie przygotowania do gry należy potasować karty R i:

na poziomie 2. zastąpić kartę „Alfa” losową kartą R;

na poziomie 3. dodatkowo zastąpić kartę „Beta” losową kartą R.

R

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Na koniec gry następują 2 zmiany w rozgrywce.

I. Gracze nie rozgrywają finału. Zamiast tego gracz, który po 7. rundzie ma najwięcej kibiców ★, wygrywa.

II. Gracz, który na koniec dowolnej fazy meczu ma co najmniej o 11 kibiców ★ **więcej** niż jego przeciwnik, **natychmiast** wygrywa. Gracze powinni kłaść zdobyte żetony kibiców i trofeów odkryte, tak aby zawsze wiedzieli, ile kibiców ★ ma każdy z nich.

ROZGRYWKA 1-OSOBOWA

Grasz tylko przeciwko Robotowi. W tym wariantcie obowiązują te same zasady co w rozgrywce 2-osobowej. W przeciwieństwie do rozgrywki wieloosobowej w tym wariantcie Robot również zbiera wygrane żetony trofeów i jeśli ma o 11 kibiców ★ **więcej** niż Ty, natychmiast wygrywa.

Przygotuj grę według zasad opisanych w sekcji „Robot”. Jeśli lubisz wyzwania, na poziomach 2. i 3. możesz dodać karty solo z talii Robota do kart R, zanim wylosujesz kartę.

Jeśli lubisz jeszcze większe wyzwania, wypróbuj poniższe modyfikacje:

Na poziomie 4. przygotuj grę jak do poziomu 3., dodatkowo zastępując kartę *Dobrego Bota* losową kartą R;

na poziomie 5. dodatkowo zastąp kartę *Mechamistrzyni 2* losowymi kartami R.

SOLO

EFEKTY

Gdy gracz odkryje kartę **bez słów kluczowych**, musi natychmiast rozpatrzyć jej efekt w takim stopniu, jak to możliwe.

Uwaga! Jeśli karta otrzymuje **natychmiastowy bonus do siły**, zachowuje go **nawet wtedy, gdy przechwyci flagę**.

Pogrubione słowa kluczowe wskazują, kiedy należy rozpatrzyć efekt odkrytej karty.

W czasie ataku. Efekt tej karty działa tylko w czasie ataku, podczas którego została odkryta. Gdy któraś z Twoich kart przechwyci flagę, efekt przestaje działać.

Z ławki. Efekt tej karty zaczyna działać, gdy zostanie umieszczona na ławce, i utrzymuje się, dopóki tam pozostanie. Bonusy do siły kilku kart o tej samej nazwie się sumują.

Gdy przechwyci flagę. Efekt tej karty zaczyna działać, gdy zostanie na niej umieszczony żeton flagi, i utrzymuje się, dopóki żeton na niej pozostanie.

Gdy straci flagę. Efekt tej karty należy rozpatrzyć, gdy zostanie z niej zdjęty żeton flagi. Nie można go rozpatrzyć, jeśli na karcie nie było żetonu flagi. Efekt utracenia flagi należy rozpatrzyć przed efektem przechwycenia flagi.

Gdy zostanie wybrana (tylko w talii kosmosu ☾). Efekt tej karty należy rozpatrzyć tylko raz w fazie talii, gdy ta karta zostanie wybrana.

Jeśli pierwsza karta odkryta w czasie meczu ma jakiś efekt, należy pamiętać, aby go rozpatrzyć.

Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi wziąć **kibiców** ★, gracz bierze wskazaną liczbę kibiców z puli i umieszcza go obok swojego planu turnieju.

Niektóre efekty pozwalają graczowi umieszczać karty na **stosie wyczerpanych kart**. Nie ma limitu kart, które można na nim umieścić. Karty należy odkładać na stos wyczerpanych kart odkryte, dzięki czemu gracz nie pomyli go ze swoją talią.

TWÓRCY

Autorzy: Johannes Krenner i Markus Slawitscheck

Prudcentka: Sophie Gravel

Redakcja: Martin Bouchard, Roman Rybiczka i Julian Steindorfer

Ilustracje: Jeff Harvey

Projekt graficzny: Bree Lindsoe

Konsultant ds. wrażliwości kulturowej: Calvin Wong Tze Loon

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Z-Man Games stawia sobie za cel tworzenie gier skierowanych i dostosowanych do potrzeb różnorodnych odbiorców. Jeśli mają Państwo jakieś uwagi, proszę skontaktować się z nami przez naszą stronę internetową.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games to zarejestrowany znak towarowy Z-Man Games. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane i chronione prawem autorskim znaki towarowe Gamegenic GmbH w Niemczech. Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

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 Wiedeń, Austria
1moretimegames.com

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY

Agencja: White Castle Games
www.whitecastle.at