

UN GIOCO DI JOHANNES KRENNER E MARKUS SLAWITSCHECK

ILLUSTRATO DA JEFF HARVEY

CHALLENGERS

REGOLAMENTO

La vostra squadra riuscirà a trionfare? Con l'aiuto del vostro Bardo, il vostro Kraken ha appena catturato la bandiera! Ora state aspettando l'attacco dell'avversario, pronti a reagire con il vostro Necromante e la vostra Papera di Gomma! Dagli alieni dello spazio alle creature delle profondità marine, alleati improbabili collaborano per raggiungere un obiettivo comune:

VINCERE IL PIÙ GRANDE TORNEO DI RUBABANDIERA AL MONDO!

CONTENUTO



8 Mazzi di Partenza



6x Carte Ognuno



1 Mazzo Robot



19x Carte



1 Set Città Base



20x Carte



9 Programmi Torneo



6 Set Aggiuntivi: 40x Carte Ognuno



Castello



Studio
Cinematografico



Parco
Divertimenti



Casa Stregata



Spazio



Relitto



4 Dischi Bandiera



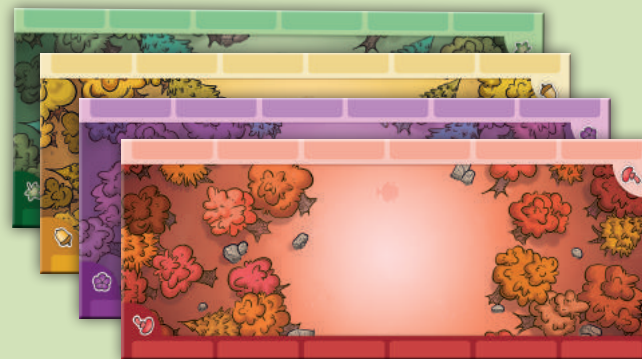
40 Segnalini Fan



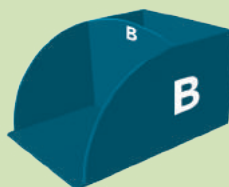
Fronte

Retro

28 Segnalini Trofeo



4 Tappetini Parco



3 Portamazzi

PREPARAZIONE

- 1 Prendete i Parchi in base al numero di giocatori, come indicato qui a fianco, e collocateli sul tavolo.
- 2 Prendete i Programmi Torneo e selezionate solo quelli corrispondenti al numero di giocatori, poi distribuitene 1 a ogni giocatore. Poi, ogni giocatore si posiziona di fronte alla metà del Parco corrispondente all'icona e al colore dello sfondo raffigurati sulla prima riga del proprio Programma Torneo.
- 3 Collocate al centro di ogni Parco il disco Bandiera del colore corrispondente.
- 4 Dividete tutti i segnalini Trofeo in base al numero di round riportato su di essi, formando dei mucchietti. Poi, mescolate ognuno di questi mucchietti separatamente. Per ogni Parco, create una pila a faccia in giù di segnalini Trofeo, pescandone 1 da ogni mucchietto e impilandoli in ordine decrescente (7 in basso e 1 in cima). Collocate una pila sull'icona Trofeo di ogni Parco.
- 5 Formate una riserva generale con i segnalini Fan ★.
- 6 Collocate i 3 portamazzi (A, B, C) a portata di mano dei giocatori.
- 7 Prendete tutte le carte del set Città Base (questo set è indispensabile in ogni partita). Selezionate 5 dei 6 set aggiuntivi e rimettete quello rimanente nella scatola. Poi, separate tutte le carte di ogni set per livello (A, B e C). Mescolate insieme tutte le carte di Livello A e collocatele a faccia in giù nel portamazzo corrispondente, a formare il mazzo di Livello A. Ripetete questi passi con le carte di Livello B e di Livello C.
Nota: È consigliabile non giocare con il set Spazio per la vostra prima partita.
- 8 Ogni giocatore prende le 6 carte del mazzo di partenza corrispondente all'icona del proprio Programma Torneo.
- 9 Ogni giocatore lascia uno spazio libero a destra del proprio mazzo per la sua pila degli scarti.

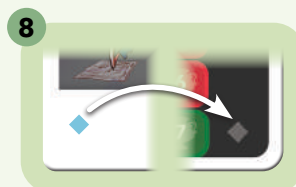
Quando giocate con un numero dispari di giocatori, viene usato il mazzo Robot (vedere dettagli a pagina 4).

1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓

2 Il numero di giocatori è evidenziato in bianco nell'angolo in alto a destra di ogni Programma Torneo.

7 L'icona del set negli angoli in alto della carta indica a quale set appartiene la carta.

La lettera nell'angolo in basso a destra mostra il livello della carta.



Preparazione per una partita a 4 giocatori:

5

6

7

7

7

Nota: Ogni portamazzo ha uno scompartimento per gli scarti e uno scompartimento per il mazzo Livello.

1

2

3

4

8

9

9

8

2

Lasciate uno spazio pari a 3 carte tra i Parchi.

1

2

3

4

8

9

2

OBIETTIVO DEL GIOCO

Prima: Qualificarsi per la finale riuscendo a essere uno dei due giocatori con il maggior numero di fan ★ alla fine del round 7.

Poi: Vincere la finale!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

da 3 a 8 giocatori (vedere le regole aggiuntive per le partite a 2 giocatori e la modalità in solitario a pagina 4)

I giocatori partecipano a un torneo di 7 round.

Ogni round inizia con la Fase Mazzo e prosegue con la Fase Incontro. Durante la Fase Mazzo, i giocatori migliorano il proprio mazzo selezionando nuove carte. Durante la Fase Incontro, ogni giocatore gioca contro 1 avversario.

Dopo il round 7, i due giocatori con il maggior numero di fan ★ si affrontano nella finale.

FASE MAZZO (INDIPENDENTE)

- A** Muoversi su un altro Parco (se necessario).
- B** Pescare e scegliere carte.
- C** Rimuovere carte dal proprio mazzo (facoltativo).

FASE INCONTRO (CON UN AVVERSARIO)

- A** Mescolare il proprio mazzo e determinare chi inizia.
- B** Attaccare finché una delle proprie carte è in possesso della bandiera.
- C** In caso di vittoria, prendere il segnalino Trofeo in cima alla pila.

FASE MAZZO

Ogni giocatore gestisce la propria Fase Mazzo indipendentemente dagli altri giocatori e con i propri tempi.

A Muoversi su un altro Parco, se necessario.

Controllate il vostro Programma Torneo per scoprire in quale metà del Parco state giocando questo round. Se necessario, cambiate il vostro posto. Prendete con voi il vostro Programma Torneo, il vostro mazzo, i vostri segnalini Fan vinti e i vostri segnalini Trofeo.

Panoramica di un Programma Torneo:

I 7 round del torneo sono rappresentati dalle righe che vanno dall'alto verso il basso.

Potete vedere in quale metà del Parco giocherete nel round in corso tramite l'icona e il colore di sfondo.



Le lettere indicano da quale mazzo (o mazzi) Livello potete pescare (vedere dettagli a pagina 3).

Il Trofeo per cui state gareggiando in questa Fase Incontro è identificato dal numero su di esso.

B Pescare e scegliere carte.

Pescate 5 carte dal mazzo Livello disponibile per il round in corso.

La lettera A, B o C mostra il mazzo Livello disponibile. Il numero di icone carta indica quante carte potete scegliere e aggiungere al vostro mazzo.

Scartate le carte che non avete scelto e collocatele nello scompartimento degli scarti del portamazzo corrispondente. Quando lo scompartimento non può più contenere alcuna carta aggiuntiva, mescolate tutte le carte che si trovano al suo interno e collocatele in fondo al mazzo Livello corrispondente.

Una volta per Fase Mazzo potete scartare un qualsiasi numero di carte pescate in questo round e pescare quel numero di nuove carte dallo stesso mazzo Livello. Se vi è permesso scegliere 2 carte, potete scartare e pescare nuove carte prima o dopo aver scelto la vostra prima carta.

C Rimuovere carte dal proprio mazzo (facoltativo).

Alla fine della Fase Mazzo potete **rimuovere un qualsiasi numero** di carte dal vostro mazzo. Mettete ogni carta rimossa nello scompartimento degli scarti del portamazzo corrispondente (Livello A, B o C). Se rimuovete carte dal mazzo di partenza (P), rimettetetele nella scatola.

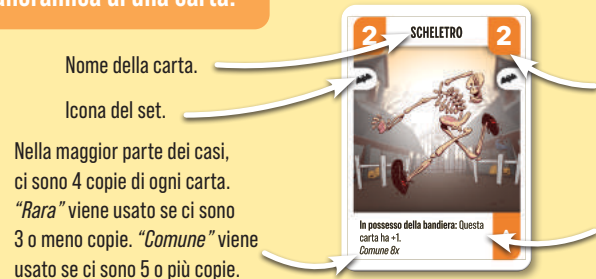
A

Scegli 2 carte dal mazzo di Livello A.

B/C

Scegli 2 carte dal mazzo di Livello B, oppure scegli 1 carta dal mazzo di Livello C.

Panoramica di una carta:



Nome della carta.

Icona del set.

Nella maggior parte dei casi, ci sono 4 copie di ogni carta. "Rara" viene usato se ci sono 3 o meno copie. "Comune" viene usato se ci sono 5 o più copie.

Il potere base viene indicato negli angoli in alto di ogni carta. Le carte di Livello A hanno un potere base che arriva fino a 3, quelle di Livello B fino a 5 e quelle di Livello C fino a 10.

Molte carte hanno degli effetti e alcuni di quegli effetti forniscono un bonus potere (vedere gli effetti nella sezione dedicata a pagina 4).

Attacco

Potere totale delle carte =
 Potere base della prima carta +
 bonus potere
 +
 Potere base della seconda carta +
 bonus potere...

VS

In possesso della bandiera

Potere totale della carta =
 Potere base della carta +
 bonus potere

Non appena il potere totale della vostra carta (o carte) è pari o superiore al potere totale della carta del vostro avversario, prendete la bandiera e collocatela sulla vostra **ultima** carta rivelata. **Non** dovete rivelare più carte di quelle necessarie a ottenere il possesso della bandiera.

La vostra **ultima** carta rivelata è ora in possesso della bandiera. Fate scivolare tutte le altre carte che avete rivelato durante il vostro attacco al di sotto della carta in possesso della bandiera.

Il vostro avversario deve collocare a faccia in su nelle caselle della panchina la carta che ha appena perso la bandiera e tutte le altre carte sotto di essa. Collocate tutte le carte con lo stesso nome in un'unica casella. Ora è il vostro avversario a essere in attacco. Continuate a giocare finché un giocatore vince l'incontro.



Ci sono 2 modi per vincere:

I. Il vostro avversario è in attacco ma non riesce a ottenere abbastanza potere totale da entrare in possesso della bandiera.

II. Il vostro avversario deve mettere 1 o più carte in panchina ma non ha abbastanza caselle disponibili.

C Se vincete, prendete il segnalino Trofeo in cima alla pila.

Se vincete l'incontro, prendete il segnalino Trofeo del round in corso dal vostro Parco e colocalo accanto al vostro Programma Torneo.



Il retro di un segnalino Trofeo mostra quanti fan ★ vale. Tenetelo nascosto agli altri giocatori. Il numero di fan ★ sui segnalini Trofeo aumenta nei round successivi.

Alla fine di un incontro, raccogliete tutte le carte che fanno parte del vostro mazzo: dalla vostra panchina, dalla vostra metà del Parco, dalla vostra pila degli scarti e dalle vostre carte non giocate.

Proseguite con la Fase Mazzo e la Fase Incontro per ogni round, fino ad arrivare alla finale.

FASE INCONTRO

Giocate la Fase Incontro con il vostro avversario, indipendentemente dagli altri giocatori.

A Mescolate il vostro mazzo e iniziate.

Mescolate il vostro mazzo e colocalo a faccia in giù accanto al vostro Programma Torneo.

IMPORTANTE: Durante la Fase Incontro non potete guardare le vostre carte o riordinarle, a meno che un effetto non vi permetta di farlo.

Determinate chi inizia con un lancio di bandiera (come a testa o croce). Quel giocatore rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo, la colloca nella sua metà del Parco e colloca la bandiera sulla sua carta. Questa carta è ora in **possesso della bandiera**.

Dal round 2 in poi, il giocatore che ha il segnalino Trofeo con il numero di round più alto inizia. In caso di parità, lanciate la bandiera.

B Attaccate finché una delle vostre carte è in possesso della bandiera.

Quando la carta del vostro avversario è in possesso della bandiera, voi siete in **attacco**.

Durante il vostro attacco, rivelate carte una dopo l'altra finché il loro potere totale è **pari o superiore** al potere totale della carta in possesso della bandiera. Confrontate il potere totale dopo ogni carta rivelata.

Se dovete rivelare più di 1 carta, sommate il potere base e i bonus potere di tutte le carte rivelate.

FINALE E FINE DELLA PARTITA

Dopo il round 7 ogni giocatore somma i fan raffigurati sui propri segnalini Fan ★ raccolti e sul retro dei propri segnalini Trofeo. Il giocatore con il maggior numero di fan ★ e il giocatore con il secondo maggior numero di fan ★ si affrontano nella finale.

Risolvete le parità in favore del giocatore in parità che ha vinto più segnalini Trofeo. Se la parità persiste, prevale il giocatore che ha il singolo segnalino Trofeo con il numero di round più alto.


Prima che inizi la finale, non pescate o scegliete nuove carte, ma potete rimuovere carte dal vostro mazzo come nella Fase Mazzo.

Determinate chi inizia come di norma.

Il giocatore che vince la finale è il vincitore di Challengers!

IL ROBOT

Se giocate con un numero dispari di giocatori, il Robot sostituisce un giocatore mancante.

Collocate un Programma Torneo corrispondente al numero di giocatori accanto alla metà del Parco indicata nella prima riga del Programma Torneo. Se tutti i giocatori si dichiarano d'accordo, è consigliato usare per il Robot il Programma Torneo che mostra solo l'icona .

Le carte Robot di partenza (P) formano il **mazzo Robot**. Collocate il mazzo Robot accanto al suo Programma Torneo.

Il Robot non fa nulla nella Fase Mazzo.

All'inizio della Fase Incontro, mescolate il mazzo Robot. Giocate secondo le regole della Fase Incontro, rivelando le carte per il Robot quando è in attacco.

Se il Robot vince l'incontro, rimettete nella scatola il segnalino Trofeo del round in corso.

Dopo l'incontro, prendete tutte le carte del mazzo Robot e il suo Programma Torneo. Collocatelo nella metà del Parco dove giocherà successivamente, in base al Programma Torneo del Robot.

A difficoltà 1 il mazzo Robot è formato solo dalle carte di partenza del Robot (P).

Se volete giocare con un livello di difficoltà più alto, durante la preparazione, mescolate le carte R e:


R



Difficoltà 2: Sostituite la carta Alfa con una carta R casuale.

Difficoltà 3: Come difficoltà 2, e sostituite in aggiunta la carta Beta con una carta R casuale.


PARTITA A 2 GIOCATORI

Ci sono due modifiche alla fine della partita:

I. Non giocate una finale. Invece, il giocatore con il maggior numero di fan  dopo il round 7 è il vincitore.

II. Vincete la partita **immediatamente** se avete almeno 11 fan  in più del vostro avversario alla fine di una Fase Incontro. Tenete a faccia in su i vostri segnalini Fan e i vostri segnalini Trofeo vinti, in modo che possiate sempre vedere il numero di fan  posseduti da ogni giocatore.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Giocate da soli contro il Robot. Vengono applicate le regole della partita a 2 giocatori, come descritto sopra. Diversamente dalla partita con più giocatori, il Robot raccoglie i segnalini Trofeo che ha vinto e può anche vincere immediatamente la partita se ha almeno 11 fan  in più di voi.

Seguite la preparazione con il Robot descritta precedentemente. Se volete una sfida speciale includete le carte SOLITARIO alle altre carte Robot (R) prima di aggiungerne casualmente da 1 a 5 di esse.

Se volete una vera sfida, potete provare anche livelli di difficoltà più alta nella modalità in solitario:

Difficoltà 4: Come difficoltà 3, e sostituite in aggiunta la carta Bravo Bot con una carta R casuale.

Difficoltà 5: Come difficoltà 4, e sostituite in aggiunta la carta C.A.M.P.I.O.N.E.S.S.A. con due carte R casuali.

SOLITARIO

EFFETTI

Quando rivelate una carta **senza** parole chiave in grassetto, dovete immediatamente risolvere l'effetto della carta il più possibile.

Importante: Se una carta ottiene un potere bonus istantaneo, quella carta lo mantiene anche quando è in possesso della bandiera.

Quando rivelate una carta con **parole chiave in grassetto**, queste indicano quando l'effetto deve essere applicato o risolto.

Durante l'attacco: L'effetto si applica solo all'attacco in cui viene rivelata la carta. L'effetto non è più attivo quando una delle vostre carte è in possesso della bandiera.

Dalla panchina: L'effetto si applica non appena questa carta si trova in panchina ed è attivo finché rimane in panchina. I bonus potere di più carte con lo stesso nome vengono sommati.

In possesso della bandiera: L'effetto si applica non appena la bandiera viene collocata su questa carta ed è attivo finché la bandiera rimane su di essa.

Perdita della bandiera: Questo effetto viene risolto quando la bandiera viene portata via da questa carta. Di conseguenza, questa carta deve prima essere stata in possesso della bandiera. Gli effetti di perdita della bandiera vengono risolti prima degli effetti che si applicano quando una carta entra in possesso della bandiera.

Quando viene scelta (solo nel set Spazio ): L'effetto viene risolto una volta solo nella Fase Mazzo in cui scegliete questa carta.

Se la prima carta rivelata che dà inizio a un incontro ha un effetto, non dimenticate di risolverlo.

Se un effetto vi fa prendere fan , prendeteli dalla riserva generale e collocateli accanto al vostro Programma Torneo.

Alcuni effetti vi permettono di collocare carte nella **pila degli scarti**. Non c'è limite al numero di carte che possono essere collocate nella vostra pila degli scarti. Mettete a faccia in su tutte le carte della pila degli scarti, così non rischiate di mischiarle con le carte del vostro mazzo.

RICONOSCIMENTI

Autori: Johannes Krenner e Markus Slawitscheck

Produzione: Sophie Gravel

Revisione: Martin Bouchard, Roman Rybiczka e Julian Steindorfer

Illustrazioni: Jeff Harvey

Progetto Grafico: Bree Lindsoe

Consulente della Sensibilità Culturale: Calvin Wong Tze Loon

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Silvia Vignali, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Z-Man Games è attenta alla rappresentazione delle diversità e a un'accessibilità di gioco universale. Per ogni problema o suggerimento, vi preghiamo di contattarci tramite il nostro sito web.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games è ® di Z-Man Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM & ©Gamegenic GmbH, Germania. I componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Seguici su:



/1moretimegames

/zmangames

asmodee

Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE)
Italia
www.asmodee.it

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 Vienna
1moretimegames.com

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY

Agenzia: White Castle Games
www.whitecastle.at