АВТОРИ ГРИ: ЙОГАННЕС КРЕННЕР І МАРКУС СЛАВІТЧЕК

ХУДОЖНИК: ДЖЕФ ГАРВІ

CHALLENGERS!

ПРАВИЛА

Чи зможе ваша команда мрії досягти успіху? Оце так! Підбадьорений бардесою, ваш кракен щойно захопив прапор!
Тепер ви чекаєте на атаку суперника, а ваші некромант і гумова качечка вже готові дати йому відсіч!
Найнесподіваніших союзників — від прибульців з космосу до глибоководних істот — єднає спільна мета:

ПЕРЕМОГА В НАЙБІЛЬШОМУ СВІТОВОМУ ТУРНІРІ З ЗАХОПЛЕННЯ ПРАПОРА!

ВМІСТ ГРИ



8 початкових колод

6 карт у кожній



1 колода робота

19 карт



1 базовий набір «Місто»

20 карт



9 карт програми турніру



6 додаткових наборів по 40 карт у кожному

- «Замок»
- «Ярмарок»
- «Космос»
- «Кіностудія»
- «Будинок з привидами»
- «Кораблетроща»



4 жетони прапорів



40 жетонів фанатів

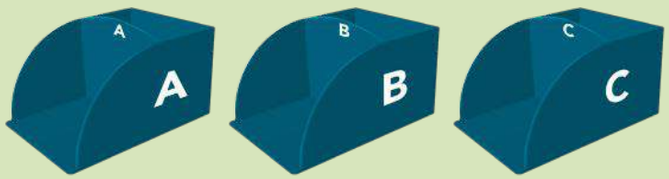


Зворот **Лице**

28 жетонів трофеїв



4 килимки парків

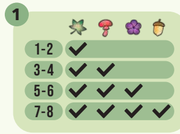


3 лотки для карт

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

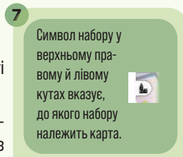
1. Відповідно до кількості гравців візьміть потрібну кількість парків і викладіть їх на стіл.
2. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті програми турніру, що відповідає кількості гравців. Кожен гравець сідає навпроти тієї половини парку, символ і колір фону якої зображений у першому рядку його програми турніру.
3. Розмістіть жетон прапора відповідного кольору в центрі кожного парку.
4. Посортуйте всі жетони трофеїв на окремі купки за номером туру (раунду), а потім перемішайте доліличь кожну з них. Після цього сформуйте по 1 стосу трофеїв для кожного парку: візьміть по одному трофею з кожної купки та складіть їх стосом доліличь у порядку спадання («7» — нижній жетон, «1» — верхній). Покладіть кожен стос на символ трофеїв у кожному парку.
5. Сформуйте загальний запас жетонів фанатів ★.
6. Розмістіть 3 лотки для карт (A, B, C) у межах досяжності всіх гравців.
7. Візьміть усі карти з базового набору «Місто» 🏙 (цей набір використовують у кожній грі). Виберіть будь-які 5 із 6 додаткових наборів карт, а решту поверніть у коробку. Після цього посортуйте всі карти з усіх наборів за рівнями (A, B та C). Перетасуйте разом усі карти рівня A та покладіть їх колодою доліличь у лоток A. Повторіть те саме для карт рівнів B та C.
   Примітка. Радимо вам у першій партії не використовувати набір «Космос» 🛸.
8. Кожен гравець бере початкову колоду з 6 карт із символом, зображеним на його карті програми турніру.
9. Кожен гравець залишає вільне місце праворуч від своєї колоди для скиду.

У грі з непарною кількістю гравців використовують колоду робота *(див. с. 4)*

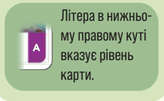




Кількість гравців виділена білим кольором у верхньому правому куті кожної карти програми турніру.



Символ набору у верхньому правому й лівому кутах вказує, до якого набору належить карта.



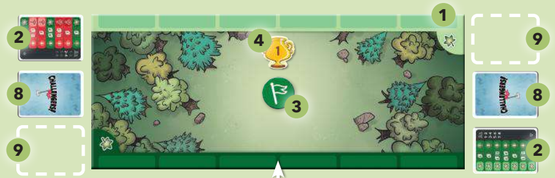
Літера в нижньому правому куті вказує рівень карти.



Приготування для гри вчотирьох:



Примітка. Кожен лоток для карт має відсік роздягальні та відсік колоди.



Залиште між парками достатньо місця для 3 карт.



МЕТА ГРИ

Кваліфікація. Спершу пройдіть до фіналу, ставши одним із двох гравців з найбільшою кількістю фанатів ★ після завершення 7-го туру.

Фінал. Здобудьте перемогу!

ПЕРЕБІГ ГРИ ДЛЯ 3–8 ГРАВЦІВ (ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ І СОЛО-ГРИ ДИВ. НА С. 4)

Гравці беруть участь у турнірі з 7 турів.

Кожен тур складається з **(1) фази колоди** та **(2) фази матчу**. Під час **фази колоди** гравці покращують свої колоди, додаючи до них нові карти. Під час **фази матчу** кожен гравець змагається зі своїм суперником.

Після 7-го туру два гравці з найбільшою кількістю фанатів ★ змагаються у фіналі.

ФАЗА КОЛОДИ (самостійно)

- A Перемістіться в інший парк (за потреби).
- B Візьміть і виберіть карти.
- C Вилучіть карти зі своєї колоди (необов'язково).

ФАЗА МАТЧУ (з суперником)

- A Перетасуйте колоди та визначте, хто почне матч.
- B Атакуйте, поки одна з ваших карт не заволодіє прапором.
- C Переможець матчу бере верхній жетон трофею.

ФАЗА КОЛОДИ

Кожен гравець виконує всі свої дії **фази колоди** незалежно від інших гравців.

A Перемістіться в інший парк (за потреби).

Ознайомтеся зі своєю програмою турніру, щоб з'ясувати, на якій половині парку ви гратимете цей тур. У разі потреби пересядьте, узявши свою карту програми турніру, колоду, здобуті жетони фанатів і трофеїв.

Структура карти програми турніру:



Усі 7 турів турніру представлені рядками зверху донизу.

Символ парку й колір рядка вказують, на якій половині парку ви гратимете поточний тур.

Літери вказують, які колоди вам доступні *(див. с. 3)*.

Це число вказує номер жетона трофею, за який ви змагаєтесь.

B Візьміть і виберіть карти.

Візьміть 5 карт із колоди, доступної в поточному турі.

Літери A, B та C вказують, яка з цих колод доступна. Кількість символів карт вказує, скільки карт ви можете вибрати й додати до своєї колоди.

Невибрані карти покладіть у роздягальню відповідного лотка. Якщо роздягальня переповнена, перетасуйте всі карти в ній і покладіть їх під низ колоди карт відповідного рівня.

A	Виберіть 2 карти з колоди рівня A.
B/C	Виберіть 2 карти з колоди рівня B або 1 карту з колоди рівня C.

Один раз протягом фази колоди ви можете покласти в роздягальню взяті в поточному турі карти, щоб узяти таку саму кількість нових карт із колоди того ж рівня. Якщо ви маєте змогу вибрати 2 карти, то можете скинути й узяти нові карти перш ніж виберете першу карту або після того.

C Вилучіть карти зі своєї колоди (необов'язково).

Наприкінці **фази колоди** можете **вилучити будь-яку кількість** карт зі своєї колоди. Покладіть кожну вилучену карту в роздягальню відповідного лотка (рівень A, B або C). Якщо ви вилучаєте карти з початкової колоди (S), поверніть їх у коробку.

Структура карти:



Назва карти.

Символ набору.

Більшість карт у грі представлена 4 копіями. Позначення «Рідкісна» використовують для карт, що мають 3 або менше копій. «Поширена» — для карт, що мають 5 чи більше копій.

У верхніх кутах кожної карти зазначена її базова сила. Карти рівня A мають базову силу до 3, рівня B — до 5, а рівня C — до 10.

Багато карт мають ефекти, і деякі з них дають бонус до сили *(див. розділ «Ефекти» на с. 4)*.

ФАЗА МАТЧУ

Ви з суперником граєте **фазу матчу** незалежно від інших гравців.

A Перетасуйте колоди та визначте, хто почне матч.

Перетасуйте свою колоду й покладіть її доліличь біля карти програми турніру.

ВАЖЛИВО! Під час фази матчу ви не можете переглядати свої карти або змінювати їхній порядок (крім ситуацій, коли це можна зробити завдяки ефекту карти).

Підкинувши жетон прапора, визначте, хто почне матч. Цей гравець відкриває верхню карту своєї колоди, кладе її на свою половину парку та розміщує жетон прапора на цій карті. Тепер ця карта **володіє прапором.**

Починаючи з 2-го туру гри, матч починає гравець, що має жетон трофею з більшим номером туру. У разі нічиї підкиньте жетон прапора.

B Атакуйте, поки одна з ваших карт не заволодіє прапором.

Коли карта вашого суперника володіє прапором, **атакуєте** ви.

Протягом своєї атаки відкривайте свої карти одну за одною, доки їхня загальна сила не дорівнюватиме або не перевищуватиме силу карти, що володіє прапором. Порівнюйте загальну силу після кожної відкритої карти.

Якщо ви відкрили більше ніж 1 карту, додайте базову силу й бонуси сили всіх відкритих карт.

Атака	VS	Володіє прапором
Загальна сила карт = Базова сила першої карти + бонуси сили + Базова сила другої карти + бонуси сили...		**Загальна сила карти =** Базова сила карти + бонуси сили

Щойно загальна сила ваших карт дорівнюватиме або перевищуватиме загальну силу карти суперника, візьміть жетон прапора й покладіть його на свою **останню** відкриту карту. Ви **не можете** відкривати більше карт, ніж треба для того, щоб заволодіти прапором.

Ваша **остання** відкрита карта тепер володіє прапором. Покладіть усі інші карти, відкриті протягом вашої атаки, під карту, що володіє прапором.

Ваш суперник повинен узяти карту, що втратила прапор, а також усі карти під нею і горілиць розмістити їх на місця своєї лави. Усі карти з однаковою назвою займають одне місце.

Тепер атакує ваш суперник. Грайте далі, поки не визначите переможця матчу.



Праворуч від вас є 6 місць на лаві.

Перемогти в матчі можна 2 способами:

I. Ваш суперник атакує, але загальної сили його зіграних карт замало, щоб заволодіти прапором.

II. Ваш суперник повинен покласти 1 чи більше карт на свою лаву, але там більше немає вільних місць.

C Переможець матчу бере верхній жетон трофею.

Якщо ви перемогли в матчі, візьміть трофей поточного туру зі свого парку й покладіть його біля своєї карти програми турніру.



Зворот (тур) Лице (фанати)

На лицьовій стороні трофею вказано, скільки фанатів ★ він дає. Тримайте цю інформацію в секреті від інших гравців. Жетони трофеїв у пізніших турах дають більшу кількість фанатів ★.

Наприкінці матчу зберіть усі карти, що складають вашу колоду: карти з лави, з вашої половини парку, з вашого скиду, а також усі незіграні карти.

Після завершення турів 1–6 перейдіть до **фази колоди** наступного туру.

ФІНАЛ І КІНЕЦЬ ГРИ

Після 7-го туру кожен гравець підраховує кількість фанатів ★ на зібраних ним жетонах фанатів і на лицьовій стороні своїх трофеїв. У фінал потрапляють гравці, що зайняли 1-ше і 2-ге місця за найбільшою кількістю фанатів.

У разі нічиї за кількістю фанатів вище місце займає гравець із більшою кількістю жетонів трофеїв. Якщо й за трофеями нічия — гравець, що має жетон трофею з більшим номером туру.

Перед фінальним матчем ви не можете брати та вибирати нові карти, але можете вилучити карти зі своєї колоди, як у **фазі колоди**.

Звичним способом визначте гравця, що починає матч.

Переможець фінального матчу стає чемпіоном!

РОБОТ

Якщо ви граєте з непарною кількістю гравців, робот замінить відсутнього гравця.

Покладіть карту програми турніру, що відповідає вашій кількості гравців, біля половини парку, зазначеної в першому рядку програми турніру. Якщо всі гравці погодяться, ми радимо використовувати для робота програму турніру лише з символами .

Початкові карти робота (S) формують **колоду робота**. Покладіть цю колоду біля його програми турніру.

Робот не виконує ніяких дій під час **фази колоди**.

На початку **фази матчу** перетасуйте колоду робота. Грайте за звичайними правилами **фази матчу**, відкриваючи карти робота, коли той атакує.

Якщо робот перемагає у матчі, поверніть жетон трофею поточного туру в коробку.

Після матчу візьміть усі карти з колоди робота та його програму турніру. Покладіть їх біля половини парку, де він гратиме свій наступний матч (згідно з програмою турніру).

Колода робота 1-го рівня складається лише з початкових карт (S) робота. Якщо хочете збільшити складність гри проти робота, то під час приготувань перетасуйте карти з позначкою «R» та:

Колода 2-го рівня — замініть карту «Альфа» випадковою картою «R».

Колода 3-го рівня — так само як для 2-го рівня, і також замініть карту «Бета» випадковою картою картою «R».

ПРАВИЛА ГРИ ВДВОХ

Кінець гри відбувається з такими змінами:

I. Ви не граєте фінальний матч. Натомість перемагає гравець з найбільшою кількістю фанатів після 7-го туру.

II. Ви перемагаєте **негайно**, якщо наприкінці **фази матчу** маєте принаймні на 11 фанатів **більше**, ніж ваш суперник. Тримайте жетони своїх фанатів і здобуті трофеї горілиць, щоб завжди бачити кількість фанатів кожного гравця.

СОЛО-ГРА

Ви граєте проти робота за правилами гри вдвох. У цьому режимі робот збирає виграні трофеї та може перемогти, щойно матиме принаймні на 11 фанатів більше за вас.

Дотримуйтеся описаних вище правил приготування робота. Якщо хочете ускладнити гру, то додайте карти з позначкою «СОЛО» до карт з позначкою «R», перш ніж додати від 1 до 5 з цих карт до колоди робота.

Якщо хочете запеклого поєдинку, то можете ще більше підвищити рівень складності робота:

Колода 4-го рівня — так само як для 3-го рівня, і також замініть карту «Гарний ботик» випадковою картою «R».

Колода 5-го рівня — так само як для 4-го рівня, і також замініть карту «Ч.Е.М.П.І.» 2 випадковими картами «R».

ЕФЕКТИ

Відкривши карту **без** ключових слів, ви повинні негайно та якомога повніше застосувати ефект цієї карти.

Важливо! Якщо карта отримує негайний бонус сили, вона зберігає його навіть володіючи прапором.

Коли ви відкриваєте карту з **ключовими словами** (виділені грубим шрифтом), то правила нижче вказують, за яких умов ефекти цих карт застосовують і як довго вони діють.

Протягом атаки. Цей ефект діє лише протягом атаки, під час якої ви відкрили цю карту. Ефект перестає діяти, щойно одна з ваших карт заволодіє прапором.

Коли на лаві. Цей ефект починає діяти, щойно ця карта опиняється на лаві, та діє, поки вона залишається на лаві. Бонуси сили від кількох карт з однаковою назвою сумують.

Коли володіє прапором. Цей ефект починає діяти, щойно ви розмістите на цій карті жетон прапора, та діє, поки прапор залишається на карті.

Коли втрачає прапор. Цей ефект застосовують відразу після того, як з цієї карти прибирають жетон прапора. Відповідно ця карта спершу повинна володіти прапором. Ефект втрати прапора застосовують перед будь-якими ефектами, що активуються, коли інша карта починає володіти прапором.

Коли вибрана (лише в наборі «Космос»). Цей ефект ви застосовуєте лише один раз, коли вибираєте цю карту у **фазі колоди**.

Якщо перша відкрита в матчі карта має ефект, не забудьте його застосувати.

Якщо ефект дає вам змогу отримати жетони **фанатів** , візьміть їх із загального запасу й покладіть біля своєї програми турніру.

Завдяки деяким ефектам ви можете класти карти у свій **скид**. Кількість карт у скиді необмежена. Карти кладуть у скид горілиць, щоб не переплутати його з колодою.

ТВОРЦІ ГРИ

/1moretimegames
/zmangames

Автори гри: Йоганн Креннер та Маркус Славітчек
Продюсер: Софі Ґравель
Редактори ігор: Мартін Бушар, Роман Рибічка та Юліан Штайндорфер
Художник: Джефф Гарві
Графічний дизайн: Брі Ліндсо
Переклад: Андрій Журба
Консультант з культурної чутливості: Кальвін Вонг Це Лун

©2023 Lord of Boards.
Усі права застережено.
Вінниця, просп. Юності, 8-А, офіс 1
www.lordofboards.com.ua

Z-Man Games прагне до різноманітного представництва та доступності ігор для всіх.
Якщо ви маєте якісь побажання чи пропозиції, будь ласка, зв'яжіться з нами через наш вебсайт.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games є ® компанії Z-Man Games. Gamegenic та логотип Gamegenic є TM & ©. Gamegenic GmbH, Німеччина. Фактичні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

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

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

Agency: White Castle Games
www.whitecastle.at

АВТОРИ ГРИ: ЙОГАННЕС КРЕННЕР І МАРКУС СЛАВІТЧЕК
ХУДОЖНИК: ДЖЕФ ГАРВІ

CHALLENGERS!

ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ

РОЗГЛЯНЬМО ДІЇ ОЛЬГИ ТА ПАВЛА. СПЕРШУ ВОНИ ОДНОЧАСНО Й ОКРЕМО ВИКОНУЮТЬ ДІЇ В ФАЗІ КОЛОДИ (I), ПІСЛЯ ЧОГО РАЗОМ РОЗІГРУЮТЬ ФАЗУ МАТЧУ (II – VII)

ФАЗА КОЛОДИ

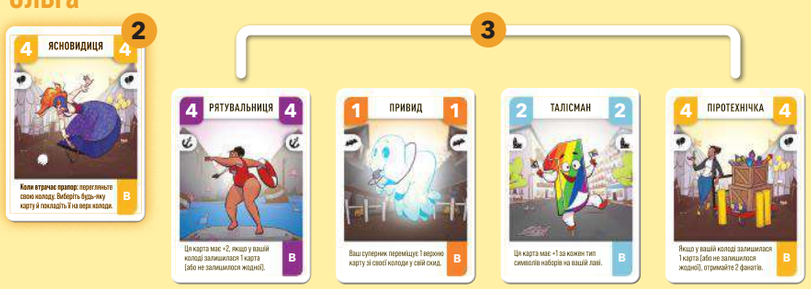
Згідно зі своєю програмою турніру в 6-му турі Ольга повинна вибрати 2 карти з колоди рівня B або вибрати 1 карту з колоди рівня C (1).



Павло вирішує взяти карти з колоди рівня C. Отже, в поточному турі він може вибрати лише 1 карту (1).



Ольга

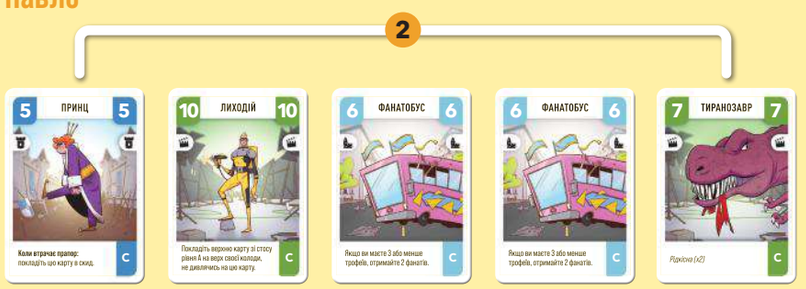


Ольга бере 5 карт з колоди рівня B, вибирає карту «Ясновидиця» (2) та додає її до своєї колоди. Ольга не хоче брати жодної з 4 інших карт, тож вона кладе їх у роздягальню (3).



Ольга бере 4 карти з колоди рівня B, серед яких вона вибирає «Кухаря» та додає його до своєї колоди (4). Решту карт Ольга кладе в роздягальню (5). Вона завершує цю фазу, вирішуючи не вилучати карти зі своєї колоди.

Павло



Він скидає всі 5 узятих карт, бо жодна з них його не цікавить (2).



Павло бере 5 нових карт з колоди рівня C. Він вибирає «Ілюзіоністку» (3) та скидає решту карт (4). Він завершує цю фазу, вилучаючи «Красунчика» та 3 «Новачків» зі своєї колоди. Він повертає їх у коробку.

ФАЗА МАТЧУ

У цьому турі Павло з Ольгою проведуть матч у червоному парку. Вони тасують свої колоди. Павло має трофей з більшим номером туру 1, тож він відкриває свою верхню карту. Це «Поні». Тепер «Поні» володіє прапором 2.



Ольга атакує і першою картою відкриває «Клоуна» 3. Загальної сили 1 замало, тож вона відкриває ще 1 карту. Разом з «Ясновидицею» 4 її загальна сила дорівнює 5, а цього достатньо для захоплення прапора. Ольга бере жетон прапора та кладе його на свою «Ясновидицю» 5. Карта «Клоуна» залишається під «Ясновидицею».

Павло щойно втратив прапор і повинен покласти свого «Поні« на лаву 1. Тепер він розпочинає свою атаку, відкривши «Лицаря» 2. Протягом атаки «Лицар» має бонус сили +1 за кожен трофей суперника 3. «Лицар» Павла має загальну силу 6 завдяки кількості трофеїв Ольги 4. «Лицар» захоплює прапор, тож тепер він володіє прапором.



Ефект втрати прапора «Ясновидиці» 5 дає змогу Ользі перемістити будь-яку карту на верх її колоди, не змінюючи порядку решти карт у колоді. Потім Ольга кладе своїх «Ясновидицю» та «Клоуна» на два різні місця на своїй лаві.

Тепер черга Ольги атакувати. Ефект «Лицаря» Павла більше не діє 1, тож його сила дорівнює 3. Ольга відкриває «Кухаря» 2 (якого вона поклала на верх своєї колоди завдяки ефекту «Ясновидиці»). «Кухар» має загальну силу 2. Тепер вона відкриває ще одну карту, це «Клоун».

Павло



Ольга

Загальної сили карт Ольги вистачає для захоплення прапора. Тепер прапором володіє її «Клоун», унаслідок чого застосовується його ефект 3. Ольга отримує 2 фанатів ★ з запасу.

Пізніше в тому ж матчі...

Ефект «Чарівника» Ольги 1 дає їй змогу покласти свою «Продавчиню» у скид 2, щоб звільнити місце на її лаві 3. «Чарівник» також переміг в атаці і тепер володіє прапором.

Павло



Ольга

Завдяки ефекту «Кухаря» 4 «Чарівник» має загальну силу 5. Павло відкриває «Ілюзіоністку», яка теж має загальну силу 5, тому тепер вона починає володіти прапором 5. Загальна сила «Ілюзіоністки» дорівнює 6, адже вона володіє прапором і Павло все ще має 1 вільне місце на лаві 6.

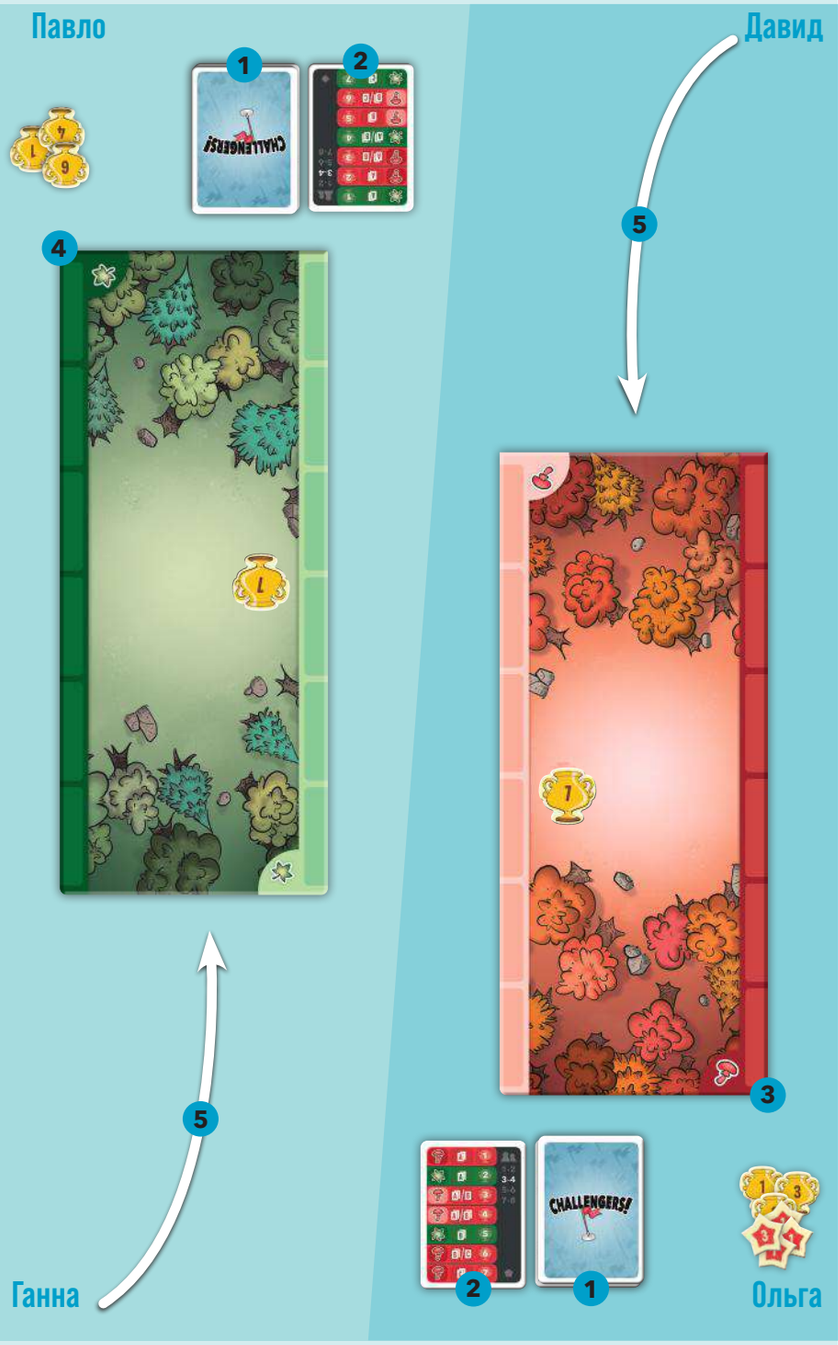
Пізніше в тому ж матчі...

Павло атакує. Щоб захопити прапор, він повинен мати таку саму або більшу силу, ніж у «Водяника» 1, що дорівнює 5 (+3 від власного ефекту та +1 від ефекту «Кухаря»). Павло відкриває «Чемпіонку». Завдяки ефекту двох «Ковалькок» 2 «Чемпіонка» має загальну силу 6 та починає володіти прапором 3.



В Ольги не залишилося карт у колоді 4, тому Павло виграє матч і здобуває жетон трофею 5.

Ольга та Павло збирають усі свої карти 1 та дивляться свої програми турніру 2, щоб знати, де вони гратимуть у 7-му турі.



У 7-му турі Ольга залишається в червоному парку 3, а Павло переміщується до зеленого парку 4. Вони гратимуть проти інших суперників (Ганна та Давид) 5. Після 7-го туру кожен гравець підраховує кількість фанатів ★ на своїх жетонах фанатів ★ і на лицьовій стороні трофеїв. Два гравці з найбільшою кількістю фанатів ★ зіграють у фіналі.