

АВТОРЫ ИГРЫ: ЙОХАННЕС КРЕННЕР И МАРКУС СЛАВИЧЕК

ХУДОЖНИК: ОЛИВЬЕ ФАНЬЕР

CHALLENGERS!

ПЛЯЖНЫЙ КУБОК

ПРАВИЛА ИГРЫ

Встречайте новых героев, прибывших со всего света: из самых потаённых углов секретной базы и с самых высоких горных вершин! Квотербек захватила флаг! Она почти в очковой зоне, но из тумана выходит снежный человек!

Невероятная команда собралась вновь ради одной цели:

ПОБЕДИТЬ В ВЕЛИЧАЙШЕМ ТУРНИРЕ ПО ЗАХВАТУ ФЛАГА!

СОСТАВ ИГРЫ



8 начальных колод

по 6 карт



Колода робота
20 карт



Набор «Радуга»
20 карт



9 расписаний турнира



6 дополнительных наборов по 40 карт

Сказочный лес
Секретная база

Магазин игрушек
Университет

Горная вершина
Пляжный клуб

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ИГРЫ «CHALLENGERS! КОМАНДА МЕЧТЫ»



Для партии с этими компонентами требуется набор «Challengers! Команда мечты».



9 расписаний супертурнира



8 карт «Пёс» для супертурнира



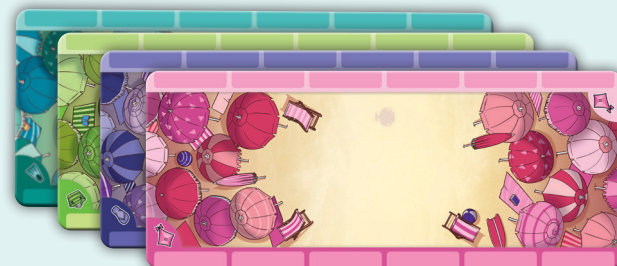
4 фишки флагов



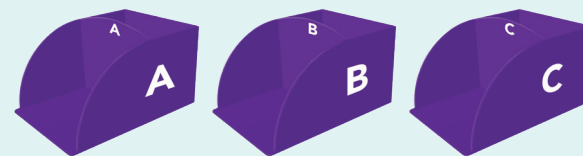
40 жетонов фанатов



Лицевая сторона
Оборотная сторона
28 жетонов трофеев



4 пляжа (игровых коврика)



3 органайзера для карт



16 карт тренеров



16 протекторов с 2 отделениями

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Участники, знакомые с игрой «Challengers! Команда мечты», могут читать только выделенный текст.

- 1 Возьмите игровые коврики (пляжи) по числу участников, как указано в таблице справа, и поместите их в центр стола.
- 2 Возьмите карты расписаний турнира для нужного числа игроков и случайным образом раздайте каждому по одной. Каждый участник смотрит, какой символ изображён в первой строке его расписания, и располагается с той стороны пляжа, у которой в правом нижнем углу есть такой же символ (на тёмном или светлом фоне соответственно).
- 3 В центр каждого пляжа поместите фишку флага того же цвета.
- 4 Возьмите все жетоны трофеев, переверните их лицевой (без звезды) стороной вверх, разделите их на группы по номеру раунда и перемешайте каждую по отдельности. Для каждого пляжа возьмите 1 трофей из каждой группы и сложите стопкой лицевой стороной вверх в порядке убывания номеров (трофей за 7-й раунд должен оказаться внизу, а за 1-й – наверху). Поместите по 1 получившейся стопке на все пляжи на символ трофея.
- 5 Положите жетоны фанатов ★ рядом с пляжами – это общий запас.
- 6 Поместите 3 органайзера для карт (с буквами А, В, и С) так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 7 Возьмите все 20 карт набора «Радуга» с буквами А, В и С (он используется в каждой партии). Выберите 5 из 6 дополнительных наборов и уберите оставшийся в коробку. Затем разделите все карты в наборах по уровням (А, В и С). Перемешайте карты уровня А из всех выбранных наборов вместе, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз в ячейку органайзера А. Так же сформируйте колоды из карт уровней В и С и поместите их в соответствующие органайзеры.

Примечание. Если вы играете впервые, мы не рекомендуем использовать набор «Сказочный лес».

- 8 Каждый игрок берёт 6 карт начальной колоды с буквой S в правом нижнем углу, отмеченных таким же символом, как на его расписании, и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз – это его колода.
- 9 Каждый участник оставляет место для своей стопки сброса справа от своей колоды.

При нечётном числе участников также подготовьте колоду робота (подробнее см. на с. 4).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша первая задача – выйти в финал. Станьте одним из 2 игроков, завоевавших больше всего фанатов ★ к концу 7-го раунда.

Ваша цель – победить в финале!

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

при 3–8 участниках (правила для игры вдвоём и одиночной игры см. на с. 3–4)

Вы участвуете в турнире, который длится 7 раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз: фазы подготовки и фазы матча. В фазе подготовки игроки улучшают свои колоды, добавляя и удаляя карты. В фазе матча пары участников соревнуются в захвате флага.

После 7-го раунда 2 игрока, завоевавшие больше всего фанатов ★, сразятся друг с другом в финале.

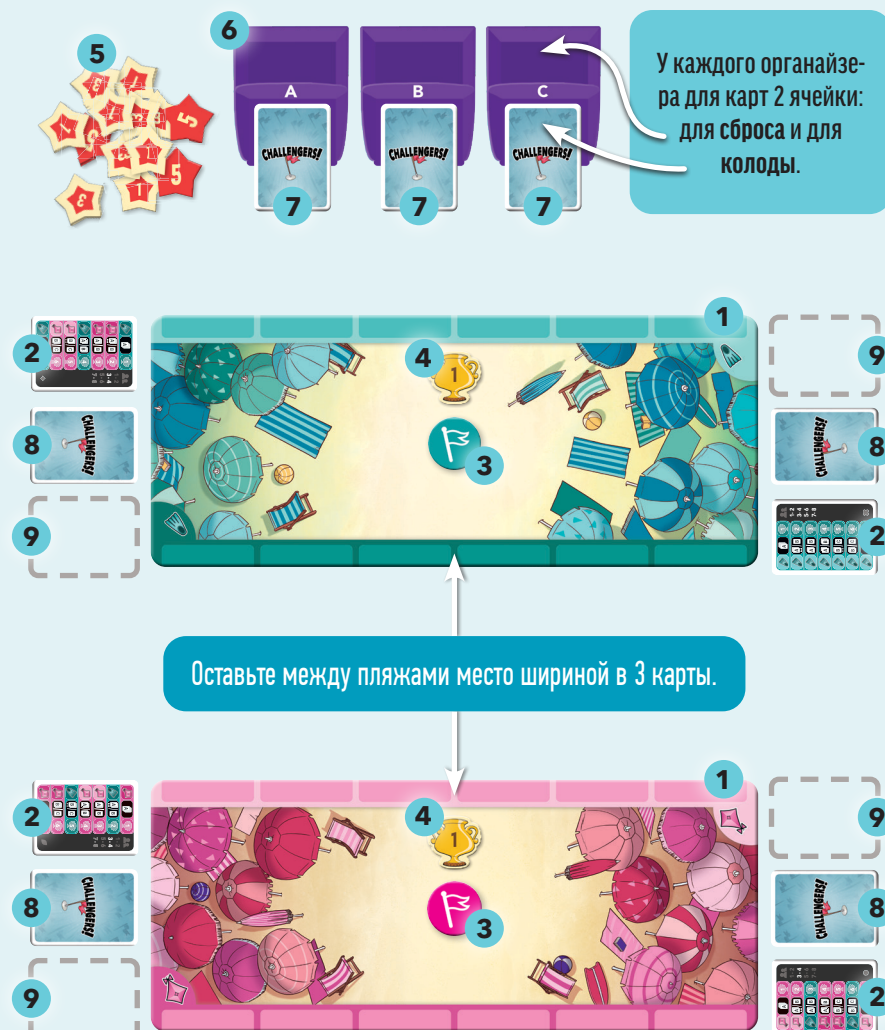
ФАЗА ПОДГОТОВКИ (индивидуально)

- А Переместитесь на другой пляж (если требуется).
- Б Возьмите и выберите карты.
- В Удалите карты из своей колоды (по желанию).

ФАЗА МАТЧА (ВМЕСТЕ С ПРОТИВНИКОМ)

- А Перемешайте свою колоду и определите первого игрока.
- Б Атакуйте, пока ваша карта не захватит флаг.
- В Если победили, возьмите верхний жетон трофея.

Пример подготовки к игре вчетвером



ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Каждый участник разыгрывает фазу подготовки независимо от других игроков, в своём темпе.

А Переместитесь на другой пляж (если требуется).

Сверьтесь с расписанием, чтобы узнать, на какой стороне пляжа вы играете в этом раунде. При необходимости пересядьте. Перенесите на новое место своё расписание, колоду, полученные жетоны фанатов и трофеи.

Расписание турнира

Каждая строка соответствует одному из 7 раундов, сверху вниз в порядке возрастания чисел.

Такие же символы на тёмном или светлом фоне есть на пляжах – они показывают, где вы будете играть в текущем раунде.



Буквы показывают, какие колоды доступны в этом раунде (подробнее см. на с. 3).

Количество ★ определяет, сколько фанатов ★ вы получите, выбрав указанную колоду.

Трофей, за который вы сражаетесь в этом раунде, имеет соответствующий номер на лицевой стороне.

Б Возьмите и выберите карты.

Возьмите 5 карт из любой доступной в текущем раунде колоды.

Буквы А, В и С в расписании указывают, какие колоды доступны в текущем раунде. Количество символов карт определяет, сколько карт вы можете выбрать и добавить в свою колоду.

Количество символов звёзд показывает, сколько фанатов ★ вы получите, выбрав указанную колоду.

Сбросьте все невыбранные карты в ячейку сброса соответствующего организера. Когда ячейка сброса заполнится, перемешайте все карты в ней и поместите под низ колоды соответствующего уровня.

Один раз в фазе подготовки, если вы ещё не выбрали нужное число карт, вы можете взять новые карты. Оставьте себе карты, которые уже выбрали, и сбросьте остальные, взятые в этом раунде. Затем возьмите из той же колоды столько карт, сколько вы только что сбросили.

В Удалите карты из своей колоды (по желанию).

В конце фазы подготовки можете удалить сколько угодно карт из своей колоды. Удалённые карты поместите в ячейку сброса соответствующего организера (А, В или С). Если вы удаляете карты начальной колоды (S), убирайте их в коробку.



Выберите 3 карты из колоды А.



Выберите 2 карты из колоды В или 1 карту из колоды С.



Выберите 2 карты из колоды В и получите 2 фанатов ★ или выберите 1 карту из колоды С.

Описание карты

Название карты.

Символ набора.

У большинства карт есть 4 копии. У редких карт – 3 и менее копий, у обычных – 5 и более копий.



Базовая сила карт уровня А – не более 4, уровня В – не более 7, уровня С – не более 11.

У большинства карт есть эффекты – некоторые из них дают бонус к силе (подробнее см. на с. 4).

Атакующие карты

Суммарная сила карт =
базовая сила 1-й карты
+ бонусы к её силе
+
базовая сила 2-й карты
+ бонусы к её силе и т. д.

И

Обладающая флагом карта

Суммарная сила карты =
её базовая сила
+ бонусы к её силе

Теперь ваша последняя открытая карта обладает флагом. Сдвиньте под неё все ваши карты, открытые ранее в этой атаке, не меняя их порядок.

Ваш противник должен поместить карту, потерявшую флаг, и все карты под ней на свою скамью запасных (6 ячеек по краю пляжа). Карты с одинаковым названием всегда кладутся в одну и ту же ячейку скамьи. В ячейке могут лежать только карты с одинаковым названием.

Теперь ваш противник должен провести атаку. Вы с противником будете по очереди атаковать друг друга, пока один из вас не победит в матче.

Вы побеждаете в одном из двух случаев:

- Если ваш противник атакует и не может выложить карты с суммарной силой, равной или превышающей суммарную силу вашей карты, обладающей флагом.
- Если ваш противник должен поместить карты на скамью запасных, но не может, так как свободных ячеек не осталось.

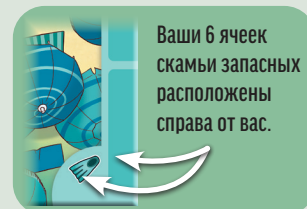
В Если победили, возьмите верхний жетон трофея.

Если вы победили в матче, возьмите трофей с номером текущего раунда с вашего пляжа и поместите его номером вверх рядом со своим расписанием.

На оборотной стороне трофея указано, сколько вы завоевали фанатов ★, – не показывайте её остальным участникам. Трофеи за более поздние раунды всегда приносят больше фанатов ★, чем за более ранние.

В конце фазы матча соберите все ваши карты со скамьи, с пляжа, из своей стопки сброса, а также все разыгранные карты в одну колоду.

Раунды 2–7 начинаются с фазы подготовки, как обычно.



Лицевая сторона (раунд)



Оборотная сторона (фанаты)

ФАЗА МАТЧА

Фазу матча каждая пара участников разыгрывает в своём темпе, независимо от остальных пар.

А Перемешайте свою колоду и определите первого игрока.

Перемешайте свою колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с вашим расписанием.

ВАЖНО! В фазе матча вы не можете просматривать свою колоду и менять порядок карт, если у вас нет эффекта, позволяющего это сделать. Если эффект позволяет вам просмотреть карты в колоде, не перемешивайте колоду после этого (если не сказано иное).

Подбросьте фишку флага, как монетку, чтобы определить первого игрока в своей паре – он открывает карту с верха своей колоды, выкладывает её на свою сторону пляжа и помещает на неё фишку флага. Считается, что его карта захватила флаг и теперь обладает им.

Начиная со 2-го раунда, игрок, у которого есть трофей с большим номером, ходит первым. При равенстве номеров подбросьте фишку флага.

Б Атакуйте, пока ваша карта не захватит флаг.

Если карта вашего противника обладает флагом, проведите атаку.

Атакую, последовательно открывайте карты с верха вашей колоды, пока суммарная сила ваших открытых карт не станет больше либо равна суммарной силе карты, обладающей флагом. Каждый раз, открыв карту, сравнивайте свою суммарную силу с суммарной силой карты противника.

Открыв более 1 карты, суммируйте базовые силы и бонусы к силе всех ваших открытых карт.

Когда суммарная сила ваших открытых карт станет больше либо равна суммарной силе карты противника, возьмите фишку флага и поместите её на вашу карту, открытую последней. Нельзя открывать больше карт, чем требуется для захвата флага.

ФИНАЛ И КОНЕЦ ИГРЫ

После 7-го раунда каждый игрок подсчитывает, сколько фанатов ★ ему удалось завоевать, суммируя числа на оборотной стороне своих жетонов трофеев и на жетонах фанатов. Участники, занявшие первое и второе места по количеству фанатов ★, проходят в финал и должны разыграть последний решающий матч.

При ничьей в финал проходит претендент с большим числом трофеев. Если ничья сохраняется, в финал проходит претендент, у которого есть трофей с большим номером раунда.

Перед финальным матчем вы не подбираете карты, но можете удалить сколько угодно карт из своей колоды.

Определите первого игрока, подбросив фишку флага.

Участник, одержавший верх в финале, объявляется победителем!

ИГРА ВДВОЁМ

Следуйте обычным правилам игры, но учтите следующие изменения:

- Не разыгрывайте 8-й финальный матч. После 7-го раунда побеждает игрок, завоевавший больше фанатов ★.
- Если в конце фазы матча у вас хотя бы на 11 фанатов ★ больше, чем у противника, вы немедленно побеждаете в игре. Держите свои жетоны фанатов и трофеи числом фанатов вверх. Так вы всегда будете знать, сколько у вас и вашего противника фанатов ★.

РОБОТ

При нечётном количестве игроков недостающего участника заменяет робот.

Поместите 1 карту расписания турнира для нужного числа игроков с той стороны пляжа, которая указана в первой строке этой карты. Если все игроки согласны, рекомендуем дать роботу расписание с символом 🏖️.

Возьмите все начальные карты робота с буквой S в правом нижнем углу: «Альфа», «Бета», «Робопёс», «Чемпионка» и 4 карты «Киборг». Не берите «Киборга» с S*, если не используете модуль «Тренер». Сформируйте из этих карт колоду робота и поместите её рядом с его расписанием. Робот ничего не делает в фазе подготовки.

В начале фазы матча перемешайте колоду робота. Разыграйте фазу матча как обычно, последовательно открывая карты за робота, когда он атакует.

Если робот выиграл матч, уберите трофей с верха стопки в коробку.

После фазы матча соберите все карты робота в колоду и перенесите их вместе с его расписанием на указанный пляж.

Колода робота 1-го уровня сложности состоит только из начальных карт (с буквой S в правом нижнем углу). Чтобы повысить сложность игры, при подготовке к партии перемешайте все карты с буквой R в правом нижнем углу и сделайте следующее:

- для 2-го уровня сложности замените карту «Альфа» из начальной колоды случайной картой с буквой R;
- для 3-го уровня сложности замените карты «Альфа» и «Бета» из начальной колоды 2 случайными картами с буквой R.

R

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы играете в одиночку против робота по правилам для двух участников, описанным выше. В отличие от обычной партии с роботом, в одиночном режиме он получает выигранные трофеи и может немедленно победить, если завоюет хотя бы на 11 фанатов больше, чем вы.

Проведите подготовку к партии с роботом по обычным правилам. Если вы хотите сразиться с более сильным противником, перемешайте 3 карты с надписью SOLO в правом нижнем углу и все карты робота с буквой R. Затем замените карты из начальной колоды робота (в зависимости от выбранного уровня сложности) на 1–5 случайных карт из этой колоды (считайте карты SOLO картами с буквой R).

Чтобы повысить сложность игры до 2-го или 3-го уровня, обратитесь к разделу «Робот» выше, а для 4-го или 5-го уровня выполните следующее:

- для 4-го уровня сложности замените карты «Альфа», «Бета» и «Робопёс» из начальной колоды 3 случайными картами с буквой R;
- для 5-го уровня сложности замените карты «Альфа», «Бета», «Робопёс» и «Чемпионка» из начальной колоды 5 случайными картами с буквой R.

SOLO

ЭФФЕКТЫ

Открыв карту без ключевых слов, вы должны немедленно применить её эффект, если возможно. Он действует, пока карта не окажется на скамье, в стопке сброса и т. п., и может меняться в зависимости от других разыгранных карт. Ключевые слова на открытой карте, выделенные полужирным, указывают, когда и при каких условиях начнёт действовать её эффект.

ВАЖНО! Когда ваша карта получает мгновенный бонус к силе, он действует даже после вашей атаки, если эта карта обладает флагом.

- «Атакуя». Эффект действует только во время той атаки, когда вы открыли эту карту. Эффект перестаёт действовать, как только ваша карта захватывает флаг.
- «На скамье». Эффект начинает действовать, как только эта карта оказывается на скамье, и перестаёт действовать, как только её убирают со скамьи. Бонусы к силе от одинаковых карт суммируются.
- «Обладая флагом». Эффект начинает действовать, когда на эту карту помещают фишку флага, и перестаёт действовать, как только с неё убирают эту фишку.
- «Неудачная атака». Эффект срабатывает, только если эта карта атаковала, но не смогла захватить флаг.
- «Потеряв флаг». Эффект применяется, когда с этой карты убирают фишку флага. То есть, чтобы эффект сработал, эта карта должна сначала обладать флагом. Такой эффект разыгрывается до эффектов, вступающих в силу при захвате флага.
- «Особый». Такие эффекты нарушают общие правила игры и действуют точно так, как описано на их картах.
- «Когда выбрана». Эффект этой карты применяется 1 раз в фазе подготовки, когда вы её выбираете и добавляете в колоду. Если эффект карты обязывает вас сделать то, что вы не можете, то вы не можете и выбрать эту карту.

Открыв в начале фазы матча карту с эффектом, не забудьте его применить. Если эффект позволяет вам получить фанатов ★, возьмите из общего запаса жетон фанатов с соответствующим числом и поместите его рядом с вашим расписанием. Если эффект даёт бонус к силе в зависимости от числа фанатов ★, считайте только фанатов на ваших жетонах фанатов (не учитывайте фанатов на жетонах трофеев).

Некоторые эффекты позволяют вам или обязывают вас помещать карты в вашу стопку сброса. В ней может быть сколько угодно карт. Держите эту стопку лицевой стороной вверх, чтобы не перепутать со своей колодой. Если вы должны положить в вашу стопку сброса карту из колоды, но у вас в колоде не осталось карт, просто игнорируйте этот эффект.

Если эффект позволяет вам выбрать дополнительную карту, выбирайте карту из той же колоды, что в фазе подготовки.

Карты из набора «Радуга» 🌈 — джокеры. Они имеют символы всех наборов. Если эффект действует только на карты из определённых наборов, он также действует и на карты из набора «Радуга».

Пример. У вас на скамье есть «Кофеварка» ☕ и «Бобслеисты» 🛷. Вы открываете «Туриста» 🏂. Благодаря «Кофеварке» он получает бонус к силе во время атаки, а обладая флагом он также получит бонус к силе от «Бобслеистов».

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Йоханнес Креннер и Маркус Славичек.

Продюсер: Софи Гравель.

Редакторы: Мартин Бушар, Роман Рыбичка, Юлиан Штайндорфер и Мартин Бушар.

Художники: Оливье Фаньер, Джефф Харви и Крис Квилльямс.

Графический дизайн: Сандра Галисия, Александра Госселен, Эмелин Д'Ауст и Венсан Фюжер.

Консультант по вопросам межкультурной восприимчивости: Кальвин Вон Цзылунь.

Pretzel Games стремится к тому, чтобы игры были доступны всем.

© 2024 Plan B Games Inc. © 2024 – 1 More Time Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Катерина Виверос.

Переводчик и редактор: Мария Аверичева.

Вёрстка: Ульяна Гребенева.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.

1 MORE
TIME
GAMES

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY



Pretzel Games



CHOO CHOO GAMES

АВТОРЫ ИГРЫ: ЙОХАННЕС КРЕННЕР И МАРКУС СЛАВИЧЕК

ХУДОЖНИК: ОЛИВЬЕ ФАНЬЕР

CHALLENGERS!

ПЛЯЖНЫЙ КУБОК

ДОПОЛНЕНИЕ

Если вы ещё не играли в *Challengers!*, рекомендуем вам сначала провести несколько партий без дополнения. Освоившись с правилами базовой игры, можете приступить к изучению правил дополнения.

ТРЕНЕРЫ

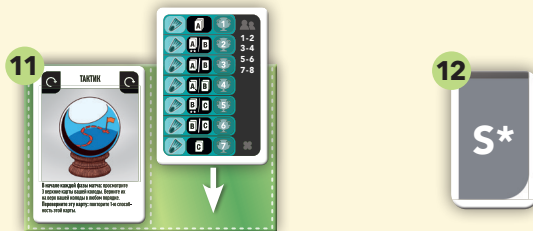
Вы начинали с любительской лиги, но теперь вы известный тренер! Наставляйте свою команду и используйте особые способности, чтобы одержать победу над другими восходящими звёздами.

Подготовка к игре

Перед первой партией вставьте по 1 карте тренера в левое отделение каждого из 16 протекторов. После игры не доставайте карты из протекторов.

Проведя подготовку по обычным правилам, также сделайте следующее:

- 10 Перемешайте 16 карт тренеров в протекторах. Для партии с 2–5 игроками каждый участник берёт по 3 случайные карты тренеров, а для партии с 6–8 игроками каждый участник берёт по 2 карты. Каждый игрок оставляет себе 1 из взятых карт на свой выбор и убирает остальные карты в коробку.
- 11 Вставьте ваше расписание турнира в правое отделение вашего протектора.
- 12 При игре с нечётным количеством участников добавьте в колоду робота 5-ю карту «Киборг» — с S*. Робот не использует карты тренеров.



Игровой процесс

Карты тренеров обладают уникальными постоянными и/или мгновенными способностями. Если текст карты противоречит правилам игры, следуйте тексту карты.

Постоянные способности ∞ действуют на протяжении всей партии, и вы обязаны использовать их, если можете.

Мгновенные способности ⤵ можно использовать только 1 раз за раунд во время вашей атаки, не прерывая розыгрыш других карт. Используя мгновенную способность карты, переверните её лицевой стороной вниз. В начале каждого раунда все игроки обновляют свои карты тренеров — переворачивают их лицевой стороной вверх.

Пример постоянной способности

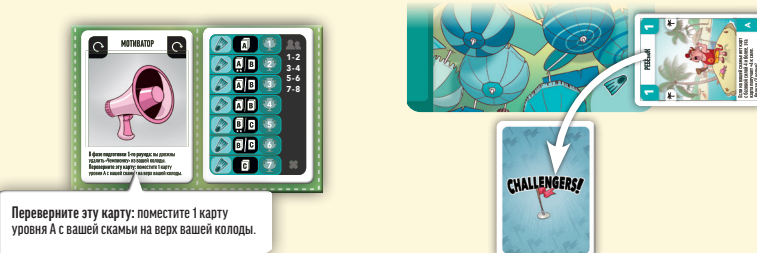
У Софии есть карта тренера «Охладитель», поэтому она может поместить в ближайшую ячейку своей скамьи карты с разными названиями — и она помещает туда «Зомби» и «Фигурку супергероини». А в других ячейках она разместила карты с большими значениями.



Пример мгновенной способности

Прежде чем открыть карту из своей колоды, Максим использует способность карты тренера, чтобы поместить «Ребёнка» со своей скамьи на верх своей колоды.

Он переворачивает эту карту тренера лицевой стороной вниз, чтобы показать, что уже использовал её способность в текущем раунде.



Одиночный режим с картами тренеров

Играя в одиночку с любым набором *Challengers!*, вы можете использовать карту тренера, чтобы опробовать новые стратегии.

Проведите подготовку к игре с модулем «Тренер» по обычным правилам, но выберите одну из 16 карт тренеров. Остальные правила игры для одиночного режима остаются без изменений.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ТРЕНЕРОВ

Ниже описаны эффекты всех карт тренеров.

∞ **Боец.** Ваши карты с базовой силой 2 получают +1 к силе во время вашей атаки.

↻ **Жаворонок.** Переверните эту карту: просмотрите вашу колоду. Выберите 1 любую карту и поместите её на верх вашей колоды.

∞ **Защитник.** Ваши карты с базовой силой 4 получают +1 к силе, когда обладают флагом.

∞ **Логист** *. У вас на скамье есть 1 дополнительная ячейка. В каждой вашей ячейке может быть не более 2 карт.

↻ **Мотиватор.** В фазе подготовки 1-го раунда: вы должны удалить «Чемпионку» из вашей колоды. Переверните эту карту: поместите 1 карту уровня А с вашей скамьи на верх вашей колоды.

↻ **Оздоровитель.** В начале каждой фазы матча: вы должны поместить верхнюю карту вашей колоды в вашу стопку сброса. Переверните эту карту: поместите 1 любую карту из вашей стопки сброса на верх вашей колоды.

∞ **Охладитель.** Ближайшую к вам ячейку вашей скамьи могут занимать карты с разными названиями, если их суммарная сила не более 5. Эффекты карт в этой ячейке не действуют до конца текущего матча, а также никакие игровые эффекты не действуют на эти карты.

↻ **Планировщик.** В фазе подготовки 1-го раунда: получите 2 фанатов ★. Переверните эту карту: просмотрите вашу колоду. Выберите 1 любую карту и поместите её под низ вашей колоды.

∞ **Собиратель** *. Ближайшую к вам ячейку вашей скамьи может занимать только 1 карта с любым символом набора, кроме 🏠 и 🌧️. Если в этой ячейке есть карта, ваши карты с таким же символом набора получают +1 к силе.

∞ **Стратег.** В каждой фазе подготовки: берите 6 карт вместо 5. Если вы проиграли предыдущий матч, получите 1 фаната ★.

↻ **Тактик.** В начале каждой фазы матча: просмотрите 3 верхние карты вашей колоды. Верните их на верх вашей колоды в любом порядке. Переверните эту карту: повторите 1-ю способность этой карты.

↻ **Трансформер.** Переверните эту карту: удалите 1 карту с базовой силой 4 и более с вашей скамьи. Если вы удалили карту, поместите верхнюю карту колоды В в вашу стопку сброса.

↻ **Тяжелоатлет.** Переверните эту карту: ваша последняя открытая карта получает +3 к силе во время этой атаки.

↻ **Устранитель.** Переверните эту карту: поместите 1 карту с базовой силой не более 3 с вашей скамьи в вашу стопку сброса.

∞ **Урбанист.** Ваши карты 🏠 получают +1 к силе во время вашей атаки.

↻ **Чистюля.** В начале каждой фазы матча: вы должны поместить верхнюю карту колоды А на вашу скамью. Переверните эту карту: поместите карту с базовой силой не более 4 с вашей скамьи на верх вашей колоды.

Помните: мгновенную способность нельзя использовать в момент розыгрыша другой карты. Например, нельзя открыть «Взломщика», использовать способность карты тренера «Устранитель» — поместить карту со скамьи в вашу стопку сброса — и только затем применить эффект «Взломщика», чтобы поместить верхнюю карту в стопке сброса под низ колоды.

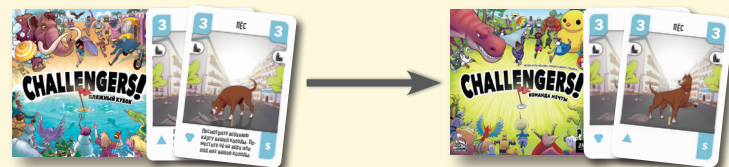
* Способности «Собирателя» и «Логиста» ограничивают вместимость ячеек на вашей скамье. Если вы достигли указанного предела, поместите несовместившиеся копии карты в другую ячейку.

СУПЕРТУРНИР (9—16 ИГРОКОВ)

Если у вас есть и «Challengers! Команда мечты», и «Challengers! пляжный кубок» или две коробки «Challengers! пляжный кубок», вы можете провести супертурнир для большой компании!

Подготовка к игре

Если вы решили объединить «Challengers! Команда мечты» и «Challengers! пляжный кубок», замените карты «Пёс» начальной колоды и расписания турнира из первого набора новыми картами «Пёс» и расписаниями супертурнира из второго набора. Так вы будете использовать одинаковые карты «Пёс» во всех стартовых наборах. Не забудьте вернуть карты в их изначальные коробки с игрой после окончания турнира.



Игроки располагаются за двумя столами поровну, насколько это возможно, и проводят подготовку к партии по обычным правилам.



При нечётном числе участников один стол будет играть с роботом.

В примере выше представлена рассадка 13 игроков. За одним столом будут играть 6 участников, а за другим — 7 участников и робот.

Нежелательно, чтобы за обоими столами было нечётное число игроков. Например, если всего в турнире 14 участников, лучше разделиться на 6 и 8 игроков, чем на 7 и 7. Разное количество игроков — это нормально, просто каждый стол будет использовать свои расписания турнира.

Игровой процесс

Участники разыгрывают 7 раундов по обычным правилам. Затем каждый игрок подсчитывает, сколько фанатов ему удалось завоевать. Участник, занявший первое место по количеству фанатов за одним столом, сыграет в полуфинале против участника, занявшего второе место по количеству фанатов за другим столом, и наоборот.

Победители полуфиналов разыгрывают финальный матч. Перед полуфиналом и финалом вы не подбираете карты, но можете удалить сколько угодно карт из своей колоды. Если какой-либо эффект указывает взять карты из колоды А, В или С, берите карты с того стола, за которым вы сидели во время раундов 1–7.

Участник, одержавший верх в финале, побеждает в супертурнире!

Супертурнир с картами тренеров

Не рекомендуем играть ваш первый супертурнир с картами тренеров. Освоившись со всеми правилами, вы можете добавить карты тренеров в партию: тогда при подготовке каждый игрок должен взять по 1 случайной карте тренера.

Если вы играете с роботом, добавьте в его колоду карту «Киборга» с S* и не забудьте вернуть эту карту в коробку «Challengers! пляжный кубок» в конце турнира.