

АВТОРЫ ИГРЫ: ИОХАННЕС КРЕННЕР И МАРКУС СЛАВИЧЕК

ХУДОЖНИК: ДЖЕФФ ХАРВИ

CHALLENGERS!

КОМАНДА МЕЧТЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сможет ли ваша команда мечты одержать верх? Бард помог вашему кракену захватить флаг! А некромант и резиновая утка готовы отражать атаки противника! Множество существ – от пришельцев из дальнего космоса до глубоководных созданий – объединились в невообразимую команду ради одной цели:

ПОБЕДИТЬ В ВЕЛИЧАЙШЕМ ТУРНИРЕ ПО ЗАХВАТУ ФЛАГА!

СОСТАВ ИГРЫ



8 начальных колод



по 6 карт



Колода робота



19 карт



Базовый набор «Город»



20 карт



9 расписаний турнира



6 дополнительных наборов по 40 карт



Замок



Киностудия



Луна-парк



Дом с при-
видениями



Космос



Затонувший
корабль



4 фишки флагов



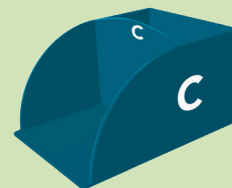
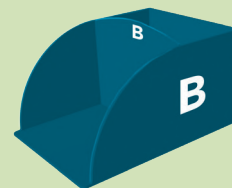
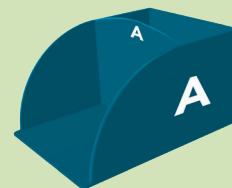
40 жетонов фанатов



Лицевая
сторона
Оборотная
сторона
28 жетонов трофеев



4 парка (игровых коврика)



3 организера для карт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите игровые коврики (парки) 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 парка, у которой в правом нижнем углу есть такой же символ (на тёмном или светлом фоне соответственно).
- 3 В центр каждого парка поместите фишку флага того же цвета.
- 4 Возьмите все жетоны трофеев. Лицевая сторона (без звезды) каждого жетона показывает номер текущего раунда. Переверните все жетоны трофеев лицевой стороной вверх, разделите на группы по номеру раунда и перемешайте каждую по отдельности. Для каждого парка 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 во все парки на символ трофея.
- 5 Положите жетоны фанатов ★ рядом с парками – 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 базового набора «Город» 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.

1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓

2 Количество игроков, при котором используется это расписание турнира, выделено белым.

7 Символы в верхних углах карты указывают, к какому набору она относится.

Буква А, В или С в правом нижнем углу карты указывает её уровень.

8

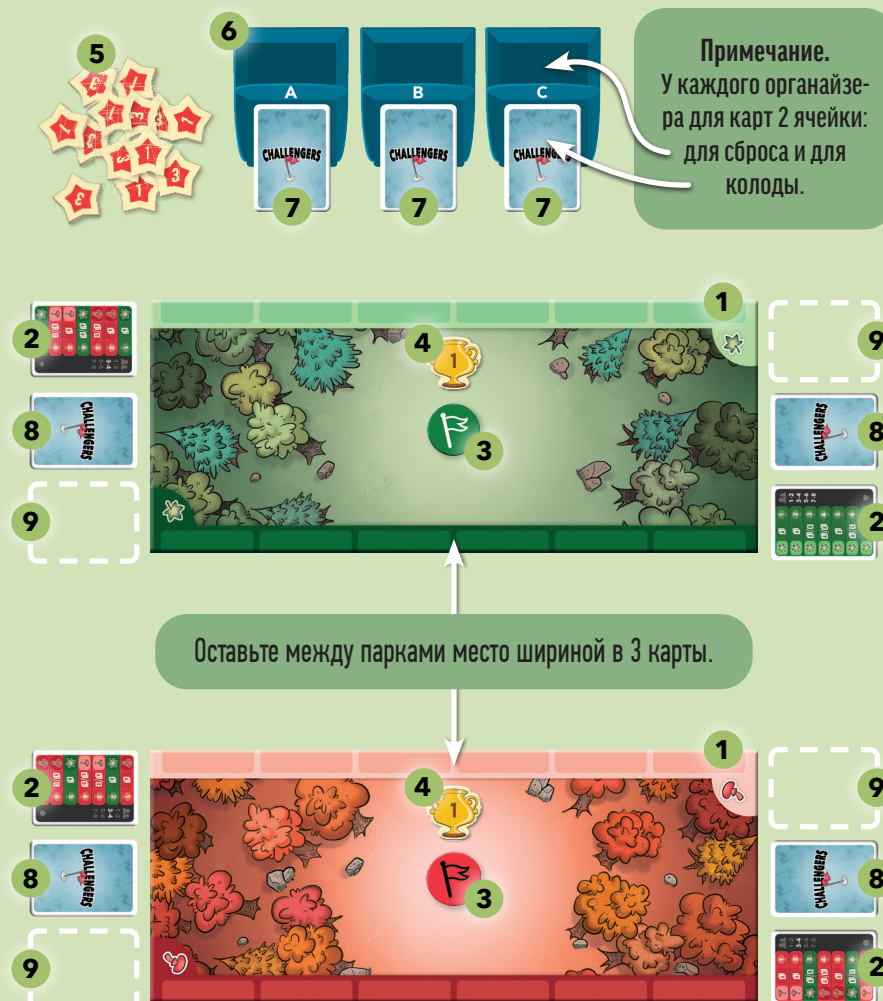
Примечание. Если вы играете впервые, мы не рекомендуем использовать набор «Космос».

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).

Пример подготовки к игре вчетвером



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. 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 в другой парк (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.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

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

А Переместитесь в другой парк (если требуется).

Сверьтесь с расписанием, чтобы узнать, на какой стороне парка 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 в парках – они показывают, где вы будете играть в текущем раунде.



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

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.

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

Один раз в фазе подготовки вы можете сбросить все карты, взятые в этом раунде, но не выбранные, чтобы взять столько же новых карт из колоды того же уровня. Если в текущем раунде вы должны выбрать 2 карты, можете сбросить и взять новые перед выбором первой карты либо после него.

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 органайзера (А, В или С). Если вы удаляете карты начальной колоды (S), убирайте их в коробку.

A

Выберите 2 карты из колоды А.

B/C

Выберите 2 карты из колоды В или 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.



В верхних углах каждой карты указана её базовая сила. Базовая сила карт уровня А – от 1 до 3, уровня В – от 3 до 5, уровня С – от 5 до 10.

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

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. Первый игрок открывает карту с верха своей колоды, выкладывает её на свою сторону парка 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, делает ход 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.

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

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.

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 парка). Карты с одинаковым названием всегда кладутся в одну и ту же ячейку скамьи.

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

Вы побеждаете в одном из двух случаев:

I. Если ваш противник атакует и не может выложить карты с суммарной силой, равной или превышающей суммарную силу вашей карты, обладающей флагом.

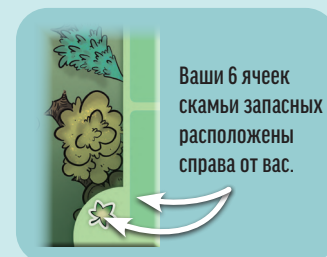
II. Если ваш противник должен поместить карты на скамью запасных, но не может, так как свободных ячеек не осталось.

В Если победили, возьмите верхний жетон трофея. Если вы победили в матче, возьмите трофей с номером текущего раунда из вашего парка 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, из парка, из своей стопки сброса, а также все неразыгранные карты в одну колоду.

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



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 побеждает претендент с большим числом трофеев. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого есть трофей с большим номером раунда.


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

Определите первого игрока, подбросив фишку флага.

Участник, одержавший верх в финале, объявляется победителем!

РОБОТ

При нечётном количестве игроков недостающего участника заменяет робот.

Поместите 1 карту расписания турнира для нужного числа игроков с той стороны парка, 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 и сформируйте колоду робота. 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 в указанный парк.




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.



ИГРА ВДВОЁМ

Следуйте обычным правилам игры, но учтите следующие изменения:

- I. Не разыгрывайте 8-й финальный матч. После 7-го раунда побеждает игрок, завоевавший больше фанатов .
- II. 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 трофеев числом фанатов вверх. Так вы всегда будете знать, сколько у вас и вашего противника фанатов .

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.




ЭФФЕКТЫ


Открыв карту без ключевых слов (условий срабатывания эффекта), вы должны немедленно применить её эффект, если возможно.

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

Ключевые слова на открытой карте, выделенные полужирным, указывают, когда и при каких условиях начнёт действовать её эффект.

- **«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.
- **«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 перед эффектом карты противника, захватившей флаг.
- **«Когда выбрана»** (только в наборе «Космос» ). Эффект этой карты применяется 1 раз в фазе подготовки, когда вы её выбираете и добавляете в колоду.

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.

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, 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.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Йоханнес Креннер и Маркус Славичек.

Продюсер: Софи Гравель.

Редакторы: Мартин Бушар, Роман Рыбичка и Юлиан Штайндорфер.

Художник: Джефф Харви.

Графический дизайн: Бри Линдси.

Консультант по вопросам межкультурной восприимчивости: Кальвин Вон Цзылунь.

Z-Man Games стремится к тому, чтобы игры были доступны всем.

© 2023 Z-Man Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Катерина Виверос.

Редакторы: Татьяна Гольдберг, Мария Киселёва.

Переводчик: Сергей Капарь.

Корректор: Алина Кривошлыкова.

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@choochoo.games.ru.

