

UM JOGO DE JOHANNES KRENNER E MARKUS SLAWITSCHECK

ARTE DE JEFF HARVEY

CHALLENGERS

LIVRO DE REGRAS

Será que o time dos seus sonhos vai vencer? Com um reforço da Barda da equipe, seu Kraken acaba de pegar a bandeira!

Agora é só esperar o ataque do oponente e contra-atacar com a Necromante e o Pato de Borracha!

De alienígenas do espaço sideral a criaturas do fundo do mar, aliados improváveis se unem com um objetivo em comum:

VENCER O MAIOR TORNEIO DE PIQUE BANDEIRA DO MUNDO!

COMPONENTES



8 Baralhos Iniciais



6x Cartas Cada



1 Baralho do Robô



19x Cartas



1 Conjunto Básico da Cidade



20x Cartas



9 Chaveamentos de Torneio



6 Conjuntos Adicionais: 40x Cartas Cada



Castelo



Parque de
Diversões



Espaço Sideral



Estúdio de
Cinema



Casa
Mal-assombrada



Naufração



4 Bandeiras



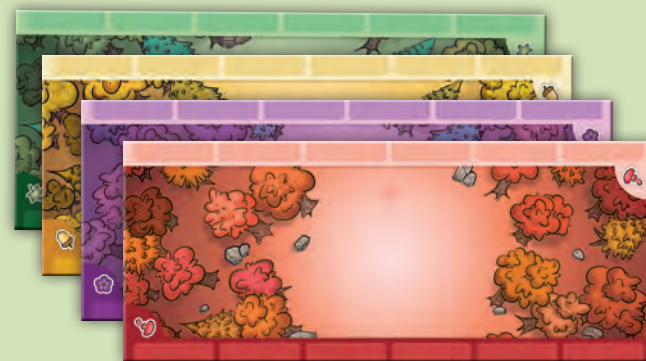
40 Torcedores



Frente

Verso

28 Troféus



4 Bosques



3 Organizadores de Cartas

PREPARAÇÃO

- 1 Pegue os bosques necessários, de acordo com o número de jogadores, e deixe-os em cima da mesa.
- 2 Entregue um Chaveamento de Torneio para cada participante de acordo com o número de jogadores. Então, cada jogador se senta diante da metade do bosque que tem o ícone e a cor de fundo correspondentes aos da primeira linha de seu respectivo Chaveamento de Torneio.
- 3 Coloque a bandeira da cor correspondente no centro de cada bosque.
- 4 Organize os Troféus em montes de acordo com o número da rodada. Em seguida, embaralhe separadamente cada um desses montes. Para cada bosque, empilhe os Troféus com os versos voltados para baixo, da seguinte maneira: sorteie um de cada monte e organize-os na pilha em ordem crescente (7 no fundo e 1 no topo). Coloque uma pilha em cima do ícone de Troféu de cada bosque.
- 5 Reúna os torcedores em uma reserva geral ★.
- 6 Deixe os 3 organizadores de cartas (A, B e C) ao alcance de todos os jogadores.
- 7 Pegue todas as cartas do Conjunto Básico da Cidade (esse Conjunto é obrigatório em cada torneio). Escolha 5 dos 6 conjuntos adicionais e devolva à caixa do jogo aquele que ficou de fora. Então, separe todas as cartas de cada Conjunto de acordo com o Nível (A, B e C). Embaralhe todas as cartas de Nível A e coloque-as como Monte de Nível A, deixe-o no organizador de cartas correspondente, com a face das cartas voltada para baixo. Repita esses passos com as cartas de Nível B e C.
Nota: Sugerimos não jogar com o Conjunto Espaço Sideral no seu primeiro torneio.
- 8 Cada jogador pega as 6 cartas do Baralho Inicial que corresponde ao ícone do seu respectivo Chaveamento de Torneio.
- 9 Cada jogador deixa um espaço livre à direita do seu baralho para o monte de descanso.

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

2 O número de jogadores fica destacado em branco no alto e à direita de cada Chaveamento de Torneio.

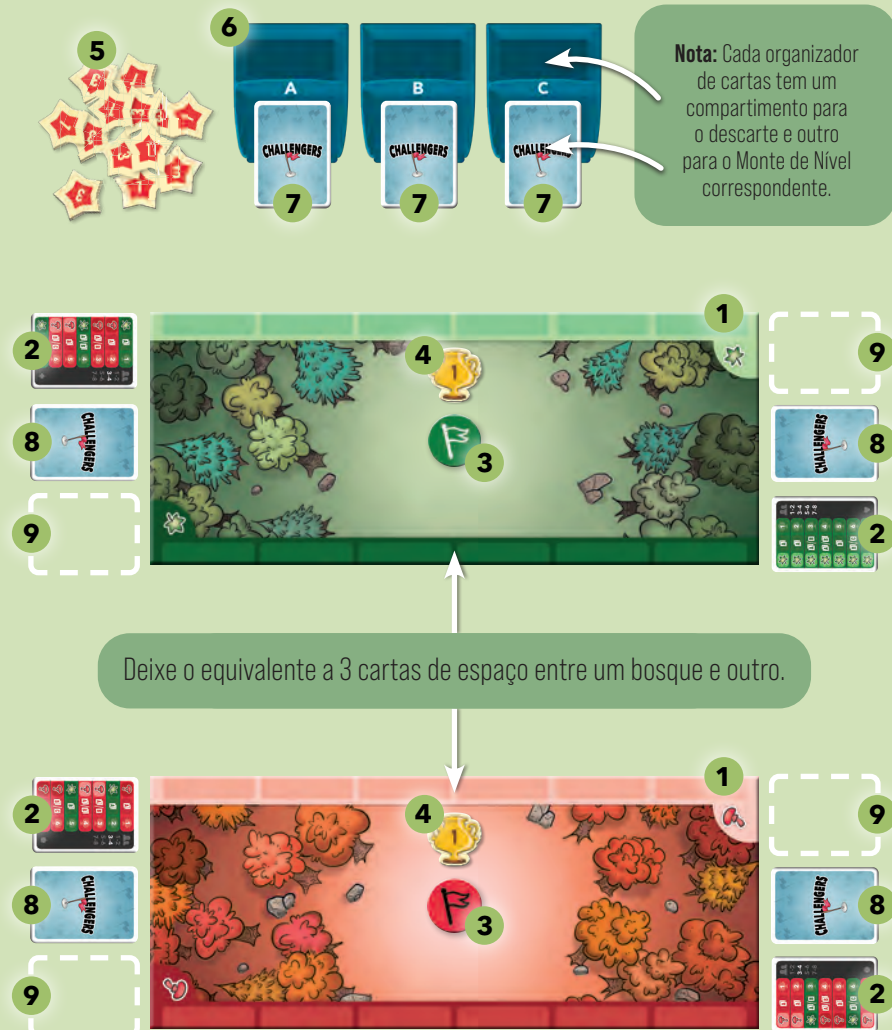
7 O ícone do Conjunto no topo das bordas esquerda e direita da carta mostra a qual conjunto ela pertence.

A letra no canto inferior direito da carta indica seu Nível.



Nos torneios com número ímpar de jogadores, usa-se o Baralho do Robô (mais detalhes na p. 4).

Preparação do torneio para 4 jogadores:



OBJETIVO

Primeiro: Classificar-se para a final tornando-se um dos dois jogadores com a maior torcida ★ no fim da sétima partida.
Em seguida: Vencer a final!

COMO JOGAR COM 3 A 8 JOGADORES (REGRAS ADICIONAIS PARA 2 JOGADORES E MODO SOLO NA P. 4)

Os jogadores participam de um torneio de sete rodadas. Cada rodada começa com a Fase de Baralho. Em seguida vem a Fase de Competição. Durante a Fase de Baralho, os jogadores escolhem cartas novas para melhorar seus baralhos. Durante a Fase de Competição, cada participante joga contra um oponente.

Após a sétima rodada, os dois jogadores com as maiores torcidas ★ se enfrentam na final.

FASE DE BARALHO (CADA UM POR SI)

- A Mude-se para um outro bosque (se necessário).
- B Compre e selecione cartas.
- C Remova cartas do seu baralho (opcional).

FASE DE COMPETIÇÃO (COM UM Oponente)

- A Embaralhe suas cartas e determine quem começa.
- B Ataque até uma das suas cartas ter a posse da bandeira.
- C Se você vencer a partida, pegue o Troféu no topo da pilha.

FASE DE BARALHO

Cada jogador cuida da sua Fase de Baralho sem pressa e independentemente dos demais.

A Mude-se para um outro bosque se necessário.

Dê uma olhada no seu Chaveamento de Torneio para saber em qual bosque você vai jogar na rodada atual. Se necessário, mude de lugar à mesa. Pegue o seu Chaveamento de Torneio, o baralho, os torcedores e Troféus conquistados.

Visão Geral do Chaveamento do Torneio:

As 7 rodadas do torneio são representadas pelas linhas, dispostas em ordem crescente de cima para baixo.

Para saber em qual metade de qual bosque você vai jogar na rodada atual, verifique o ícone e a respectiva cor de fundo.



A letra indica qual Monte de Nível está disponível para você (mais detalhes na p. 3).

O Troféu a ser disputado a cada rodada da Fase de Competição é identificado pelo número impresso na peça.

B Compre e selecione cartas.

Compre 5 cartas do Monte de Nível disponível da rodada atual.

A letra A, B ou C indica o Monte de Nível disponível. A quantidade ilustrada de cartas mostra quantas delas você poderá selecionar e acrescentar ao seu baralho.

Descarte as cartas que você não selecionar no compartimento de descarte do organizador correspondente. Quando já não couberem mais cartas nesse compartimento, embaralhe todas as cartas contidas ali e coloque-as no fundo do Monte de Nível correspondente.

Uma vez a cada Fase de Baralho, você pode **descartar** as cartas compradas na rodada atual e comprar a mesma quantidade de novas cartas do mesmo Monte de Nível. Se a rodada permitir que você selecione duas cartas, você poderá descartar e comprar cartas novas antes ou depois de selecionar sua primeira carta.

C Remova cartas do seu baralho (opcional).

No fim da Fase de Baralho, você poderá **remover quantas cartas quiser** do seu baralho. Coloque no compartimento de descarte do organizador correspondente (Nível A, B ou C) cada uma das cartas removidas. Se você remover cartas do Baralho Inicial (I), devolva-as à caixa do jogo.

Visão Geral de uma carta:



FASE DE COMPETIÇÃO

Você e seu oponente jogam a Fase de Competição independentemente dos demais participantes.

A Embaralhe seu baralho e comece.

Embaralhe seu baralho e deixe o monte virado para baixo ao lado do seu Chaveamento de Torneio.

IMPORTANTE: Durante a Fase de Competição, você não poderá ver quais são suas cartas nem mudá-las de ordem, a não ser que um efeito autorize você a fazer algo assim.

Para determinar quem começa, lance a bandeira como se fosse uma moeda. O jogador que vencer revela a primeira carta do próprio baralho e a deposita na respectiva metade do bosque, então coloca a bandeira em cima dessa carta. Essa carta agora tem a **posse da bandeira**.

Da segunda rodada em diante, o jogador que tiver o Troféu com o maior número da rodada começará a partida. Em caso de empate, lance a bandeira.

B Ataque até uma das suas cartas ter a posse da bandeira.

Quando a carta do oponente tiver a posse da bandeira, você estará **no ataque**.

Durante o ataque, você revela cartas uma após a outra até sua força total **igualar ou superar** a força total da carta que tem a posse da bandeira. Compare as forças totais a cada nova carta revelada.

Se você precisar revelar mais do que uma carta, some a força básica e os bônus de força de todas as cartas reveladas.

No Ataque

Força total das cartas =

Força básica da primeira carta +
os bônus de força

+

Força básica da segunda carta +
os bônus de força...

VS

De Posse da Bandeira

Força total da carta =

Força básica da carta + os bônus de força

Assim que a força total da(s) sua(s) carta(s) for igual ou superior à força total da carta do oponente, pegue a bandeira e coloque-a em cima da sua **última** carta revelada. Você **não** pode revelar mais cartas do que seriam necessárias para ganhar a posse da bandeira.

Sua **última** carta revelada agora tem a posse da bandeira. Esconda embaixo da carta que tem a posse da bandeira todas as outras cartas que você revelou durante o ataque.

O oponente precisa mandar para o banco a carta que perdeu a bandeira e todas as outras cartas embaixo dela. As cartas são organizadas em assentos e com a face para cima. As cartas de mesmo nome permanecem juntas e ocupam apenas 1 assento. O oponente agora está no ataque. Continue jogando até que alguém vença a partida.



Você pode vencer de duas maneiras:

I. Seu oponente está no ataque, mas não tem como reunir força total suficiente para ganhar a posse da bandeira.

II. Seu oponente é obrigado a mandar uma ou mais cartas para o banco, mas não tem assentos vazios disponíveis para acomodá-las.

C Se você vencer, pegue o Troféu no topo da pilha.

Se você vencer a partida, pegue o Troféu correspondente à rodada atual no bosque onde se deu a disputa e deixe-o ao lado do seu Chaveamento de Torneio.

O verso do Troféu mostra quantos torcedores ★ ele vale. Esconda essa informação dos outros jogadores. A quantidade de torcedores ★ informada nos Troféus aumenta nas últimas rodadas do torneio.

No fim de uma partida, recolha todas as cartas do seu baralho: aquelas no seu banco, na sua metade do bosque, no seu monte de descanso e as cartas que você não chegou a jogar.

Terminadas as rodadas de 1 a 6, prossiga à Fase de Baralho da rodada seguinte.



A FINAL E O FIM DO TORNEIO

Terminada a sétima rodada, cada um dos jogadores calcula o tamanho da sua torcida, somando os valores informados nos torcedores ★ e no verso dos Troféus conquistados. Os jogadores com as duas maiores torcidas ★ vão se enfrentar na final.

O critério de desempate favorece o jogador que tiver conquistado mais Troféus. Se o empate persistir, aí o favorecido será o jogador que tiver o Troféu com o maior número da rodada.

Antes de começar a final, você não compra nem seleciona cartas novas, mas vai poder remover cartas do seu baralho exatamente como na Fase de Baralho.

Determine quem começa como o usual.

O jogador que vencer a final será o campeão de Challengers!

O ROBÔ



Se o torneio contar com um número ímpar de participantes, o Robô substitui o jogador que falta para completar as chaves.

Coloque um dos Chaveamentos de Torneio que corresponda ao número de participantes ao lado da metade do bosque indicado na primeira linha desse Chaveamento. Desde que nenhum jogador se oponha, recomenda-se dar ao Robô o Chaveamento de Torneio que mostra apenas o ícone .

As cartas de Robô iniciais (I) formam o **Baralho do Robô**. Deixe-o ao lado do Chaveamento do Robô.

O Robô não faz nada na Fase de Baralho.

No começo da Fase de Competição, embaralhe as cartas do Robô. Jogue segundo as regras da Fase de Competição, revelando as cartas para o Robô quando ele estiver no ataque.

Se o Robô vencer a partida, devolva o Troféu da rodada atual à caixa do jogo.

Terminada a partida, recolha todas as cartas e o Chaveamento do Robô. Deixe-as perto da metade do bosque em que o Robô jogará em seguida de acordo com o Chaveamento de Torneio dele.

No Nível 1 de dificuldade, o Baralho do Robô contém apenas cartas iniciais (I). Se você quiser experimentar uma dificuldade maior, então embaralhe as cartas R durante a preparação e:

Nível 2 – troque a carta Alfa por uma carta R aleatória.

Nível 3 – idêntico ao Nível 2, com a substituição adicional da carta Beta por uma carta R aleatória.

R

TORNEIO COM DOIS JOGADORES

Ocorrem duas alterações no fim do torneio:

I. Vocês não jogam uma final. Em vez disso, o jogador com a maior torcida  após a sétima rodada será o vencedor.

II. Você vencerá o torneio **imediatamente** se tiver pelo menos 11 torcedores  a mais que seu oponente no fim de uma Fase de Competição. Mantenha seus torcedores e os Troféus conquistados com os valores virados para cima para que vocês sempre saibam quantos torcedores  cada jogador tem.

MODO SOLO

Você joga sozinho contra o Robô. Aplicam-se as regras descritas acima para o torneio com dois jogadores. Mas, diferente do torneio com vários participantes, agora o Robô guarda os Troféus conquistados por ele e também poderá vencer imediatamente se tiver pelo menos 11 torcedores a mais que você.

Siga as instruções da preparação com o Robô descritas acima. Se quiser um desafio especial, junte as cartas SOLO às outras cartas de Robô (R) antes de sortear 1-5 delas e acrescentá-las ao baralho.

Se quiser um desafio de verdade, você pode tentar níveis de dificuldade ainda maiores no modo solo:

Nível 4 – Idêntico ao Nível 3, com a substituição adicional da carta Robocão por uma carta R aleatória.

Nível 5 – Idêntico ao Nível 4, com a substituição adicional da carta CAMP-4N por duas cartas R aleatórias.

SOLO

EFEITOS

Ao revelar uma carta **sem** palavras-chave, você deve resolver imediatamente o efeito da carta, na medida do possível.

IMPORTANTE: Se a carta ganhar um bônus de força imediato, ela vai mantê-lo mesmo de posse da bandeira.

Quando você revelar uma carta contendo **palavras-chave em negrito**, estas indicam o momento em que o efeito será aplicado ou resolvido.

Durante o ataque: O efeito só se aplica ao ataque no qual a carta é revelada. O efeito não estará mais em vigor quando uma das suas cartas tiver a posse da bandeira.

Lá do banco: O efeito passará a valer assim que a carta for para o banco e continuará em vigor enquanto ela permanecer ali. Quando várias cartas de mesmo nome ocupam um lugar no banco, seus bônus de força são somados.

De posse da bandeira: O efeito será aplicado assim que colocarem a bandeira em cima da carta e continuará em vigor enquanto a bandeira permanecer ali.

Ao perder a bandeira: O efeito será resolvido quando tirarem a bandeira de cima da carta. Portanto, é preciso que a carta tenha a posse da bandeira antes disso. Os efeitos desencadeados ao se perder a bandeira são resolvidos antes dos efeitos que se aplicam quando uma carta ganha a posse da bandeira.

Na seleção (somente nas cartas do Conjunto Espaço Sideral ): O efeito se resolve apenas uma vez durante a Fase de Baralho na qual você seleciona a carta.

Se a primeira carta revelada em uma partida tiver algum efeito, não se esqueça de resolvê-lo.

Se um efeito permitir que você pegue **torcedores** , pegue-os da reserva geral e deixe-os ao lado do seu Chaveamento de Torneio.

Alguns efeitos permitem que você mande cartas para o seu **monte de descanso**. Não há limite para a quantidade de cartas que você pode ter no seu monte de descanso. Deixe todas as cartas do monte de descanso viradas para cima. Assim você não vai misturá-las com as cartas do seu baralho.

CRÉDITOS

Desenvolvimento: Johannes Krenner e Markus Slawitscheck

Produção: Sophie Gravel

Edição: Martin Bouchard, Roman Rybiczka e Julian Steindorfer

Arte: Jeff Harvey

Design Gráfico: Bree Lindsoe

Consultoria de Sensibilidade Cultural: Calvin Wong Tze Loon

GALÁPAGOS

Tradução: Maria do Carmo

Revisão: Camila Berka e Camila Loricchio

Diagramação BR: Felipe Godinho, Karina Santiago e Tati Hapanchuk

A Z-Man Games tem compromisso com a representação da diversidade e a acessibilidade dos jogos a todas as pessoas. Se você tiver dúvidas ou sugestões, favor contatar-nos por meio do nosso website.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games é ® da Z-Man Games. Gamegenic e sua logomarca são TM e © Gamegenic GmbH, Alemanha. Os componentes reais podem divergir das ilustrações.



/1moretimegames
/zmangames

Siga-nos em:



www.mundogalapagos.com.br



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



Agência: White Castle
Games
www.whitecastle.at