

UN JEU DE JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHKE

ILLUSTRÉ PAR JEFF HARVEY

CHALLENGERS!

EXEMPLE D'UNE MANCHE

SUIVEZ EMMA ET PAUL JOUANT SIMULTANÉMENT LEURS PHASES DECK (I) ET S'AFFRONTANT PENDANT LA PHASE MATCH (II - VII).

PHASE DECK

Tel qu'indiqué sur son Plan de tournoi pour la 6e manche, Emma doit choisir entre piocher 2 cartes dans la pile niveau B ou piocher 1 carte dans la pile niveau C ❶.



Emma



Emma pioche 5 cartes dans la pile niveau B, choisit la Clairvoyante ❷ et l'ajoute à son deck. Emma ne veut aucune des 4 cartes restantes. Donc, elle les défause ❸.



Emma pioche 4 nouvelles cartes dans la pile niveau B, parmi lesquelles elle choisit le Cuistot et l'ajoute à son deck ❹. Elle défause le reste des cartes ❺. Elle finit cette phase et décide de ne pas retirer de cartes de son deck.

Paul préfère piocher dans la pile niveau C. Il ne peut donc piocher qu'une seule carte lors de cette manche ❶.



Paul



Paul défause les 5 cartes piochées car aucune d'elles ne l'intéresse ❷.



Paul pioche 5 nouvelles cartes dans la pile niveau C. Il choisit l'Illusionniste ❸ et défause le reste des cartes ❹. Il finit cette phase en retirant sa carte Capitaine et ses 3 cartes Recrue de son deck. Il les remet dans la boîte du jeu.

PHASE MATCH

Paul et Emma se font face dans le parc rouge. Chacun mélange son deck de cartes. Paul a le jeton Trophée ayant le numéro de manche le plus élevé **1**, il commence en révélant sa carte du dessus: un Poney. Son Poney est désormais en possession du drapeau **2**.

Paul



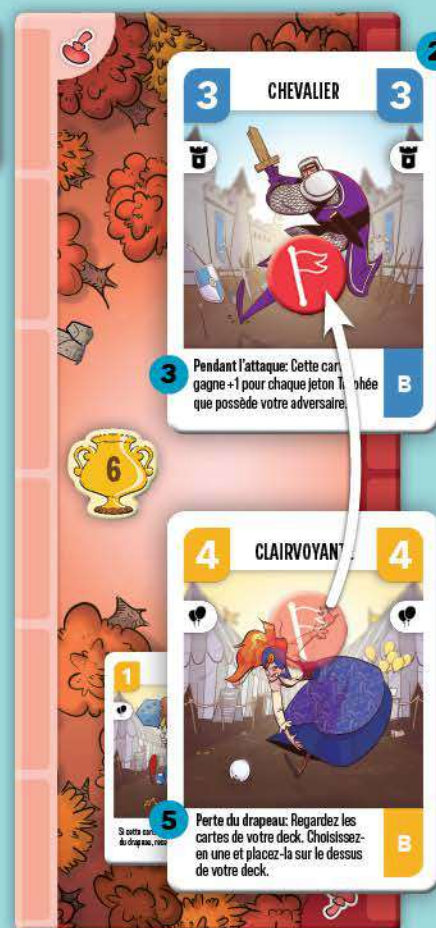
Emma

Emma est maintenant à l'attaque et révèle sa première carte : un Clown **3**. La force totale de 1 n'est pas suffisante, elle révèle donc une seconde carte. Avec la Clairvoyante **4** sa force totale est désormais 5, donc plus qu'assez pour capturer le drapeau. Emma prend le drapeau et le place sur sa carte Clairvoyante **5**. Le Clown demeure sous la carte Clairvoyante.

II

Paul vient de perdre le drapeau et doit mettre le Poney sur son banc **1**. Ensuite, il passe à l'attaque en révélant son Chevalier **2**. Durant l'attaque, son Chevalier a un bonus de +1 pour chaque jeton Trophée de son adversaire **3**. Le Chevalier de Paul a donc une force totale de 6, grâce aux jetons Trophée d'Emma **4**. Le Chevalier prend possession du drapeau.

Paul



Emma

L'effet de la Clairvoyante, à la perte du drapeau **5**, s'applique et permet à Emma de mettre une carte de son choix sur le dessus de son deck, sans modifier le reste de ses cartes. Ensuite, Emma pose ses cartes Clairvoyante et Clown à deux emplacements différents sur son banc.

III

⌚ Plus tard dans le même match...

L'effet du Sorcier d'Emma **1** lui permet de déplacer sa carte Vendeuse vers sa réserve **2** pour libérer un espace sur son banc **3**. Le Sorcier remporte l'attaque et prend possession du drapeau.

Paul



Emma

La force totale des cartes d'Emma est assez élevée pour capturer le drapeau. Son Clown prend possession du drapeau. L'effet de sa carte Clown s'applique **3**, Emma prend donc 2 fans ★ de la banque.

IV

Paul



Emma

Avec l'effet de la carte Cuistot **4**, le Sorcier a une force totale de 5. Paul révèle un Illusionniste, dont la force totale égale celle de son adversaire et prend donc possession du drapeau **5**. L'effet de l'Illusionniste s'applique. Étant donné que Paul a un espace libre sur son banc **6**, la force de son Illusionniste est de 6.

V

🕒 Plus tard dans le même match...

Paul est à l'attaque et doit égaier ou dépasser la carte M. Sirène **1**, dont la force totale est de 5 (+3 pour son effet +1 pour l'effet du Cuistot), afin de capturer le drapeau. Il révèle une carte Championne et, grâce à l'effet de ses 2 cartes Forgeron **2** celle-ci a une force totale de 6 et prend en possession du drapeau **3**.

Paul

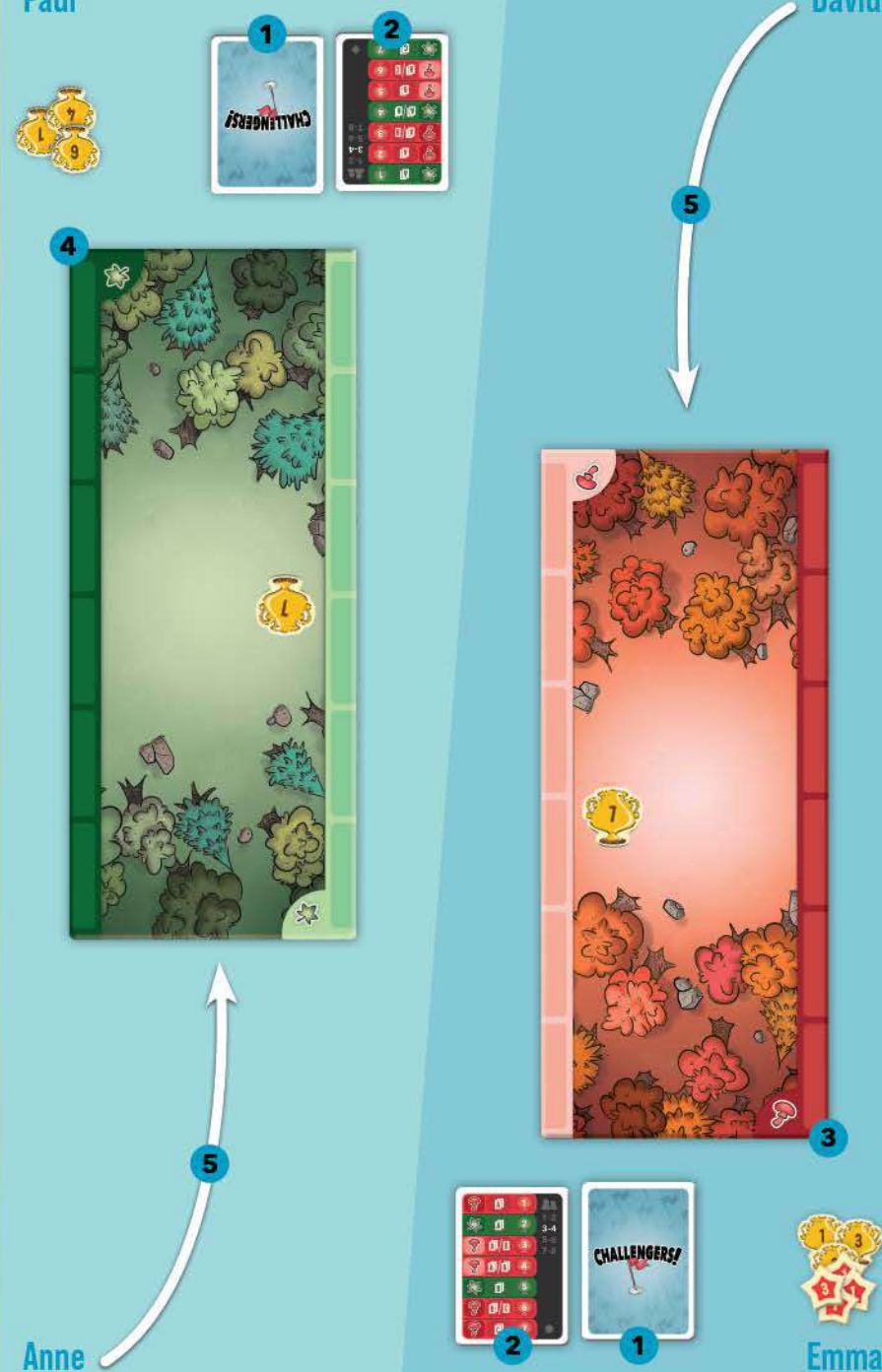


Emma

Puisque Emma n'a plus de carte dans son deck **4**, Paul gagne le match et prend le jeton Trophée **5**.

Emma et Paul récupèrent toutes leurs cartes **1** et vérifient leur Plan de tournoi respectif **2** pour savoir où ils joueront la 7^e manche.

Paul



David

Anne

Emma reste au parc rouge pour son 7^e match **3** et Paul doit se déplacer au parc vert **4**. Ils joueront chacun contre un adversaire différent (Anne et David) **5**. Après la 7^e manche, chaque joueur additionne les fans  représentés sur leurs jetons fans  et ceux au verso de leurs jetons Trophée. Les deux joueurs avec le plus de fans  s'affronteront en finale.