UN JEU DE JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHECK

ILLUSTRÉ PAR OLIVIER FAGNERE

CHALLENGERS! BEACH CUP

EXEMPLE D'UNE MANCHE

Suivez Sophie et Martin jouant simultanément leurs phases Deck (I) et s'affrontant pendant la phase Match (II - VII).

PHASE DECK

Comme indiqué sur son Plan de tournoi pour la 6e manche, Sophie doit choisir entre piocher 2 cartes dans la pile niveau B ou piocher 1 carte dans la pile de niveau C (1).



Sophie



Sophie pioche 5 cartes dans la pile niveau B, choisit le Concierge (2) et l'ajoute à son deck. Sophie ne veut aucune des 4 cartes restantes, donc elle les défausse (3).



Sophie pioche 4 nouvelles cartes dans la pile niveau B, parmi lesquelles elle choisit le Marchand de Glace et l'ajoute à son deck (4). Elle défausse le reste de ses cartes (5). Elle finit cette phase en retirant 3 cartes Recrue de son deck et les remet dans la boîte du jeu.

Martin préfère piocher dans la pile niveau C. Il ne peut donc piocher qu'une seule carte lors de cette manche (1).



Martin



Martin défausse les 5 cartes piochées, car aucune d'elles ne l'intéresse (2).



Martin pioche 5 nouvelles cartes dans la pile niveau C. Il choisit la carte des Matriochkas (3), lui permettant de jeter l'une de ses anciennes cartes pour en choisir une de plus ; un Yéti (4). Puis, il défausse le reste des cartes (5). Il finit cette phase et décide de ne pas retirer de cartes de son deck.

PHASE MATCH

Martin et Sophie se font face à la plage turquoise. Chacun mélange son deck de cartes. Martin a le jeton Trophée ayant le numéro de manche le plus élevé (manche 4) 1, il commence en révélant sa carte du dessus, un Hamster 2. Son Hamster est désormais en possession du drapeau.

Martin





Sophie



Sophie est maintenant à l'attaque et révèle un Voleur 3, lui permettant de prendre la carte du dessus de la pile niveau A (une DJ) pour la poser sur sa réserve 4. La force totale de 1 n'est pas suffisante, elle révèle donc une seconde carte 5. Avec le Bobsleigh, sa force totale est désormais 5, donc assez pour capturer le drapeau. Sophie prend le drapeau et le place sur son Bobsleigh 6. Le Voleur demeure sous la carte Bobsleigh.

Martin vient de perdre le drapeau et doit placer le Hamster sur son banc 1. Ensuite, il passe à l'attaque en révélant sa carte Quart-Arrière 2. Durant l'attaque, cette carte gagne +1 pour chacun de ses fans ★, excluant ceux sur ses Trophées 3. La Quart-Arrière de Martin a donc une force totale de 4 grâce à ses fans ★ 4. La carte Quart-Arrière entre en possession du drapeau 5.

Martin





Sophie



Sophie place son Bobsleigh et son Voleur 6 sur deux espaces différents de son banc, car seules les cartes du même nom partagent le même espace de banc.

C'est maintenant au tour à Sophie d'attaquer. L'effet de la Quart-Arrière de Martin ne s'appliquant plus, sa force totale revient à 1. Sophie révèle un Concierge. Le Concierge a une force de 4, assez pour capturer le drapeau **1**. L'effet du Concierge **2** permet à Sophie de placer la carte la plus faible de son banc, le Voleur, sur sa réserve **3**. Cet espace de banc est désormais libre pour d'autres cartes.

Martin



Sophie

Martin place sa carte Quart-Arrière sur son banc **4** et révèle un Yodleur. Puisque le Yodleur n'entre pas en possession du drapeau, son effet **Insuffisant** **5** s'active et Martin prend 1 fan ★ dans la banque.

Plus tard dans le même match...

L'effet combiné des cartes Bobsleigh de Sophie **1** donne +2 à son Bonhomme de Neige, ayant déjà +3 en possession du drapeau **2**. Sa force totale passe à 8. Martin attaque avec sa Figurine, dont la force est insuffisante pour capturer le drapeau. Grâce à l'effet de la Figurine **3**, la prochaine carte de Martin gagnera +2.

Martin

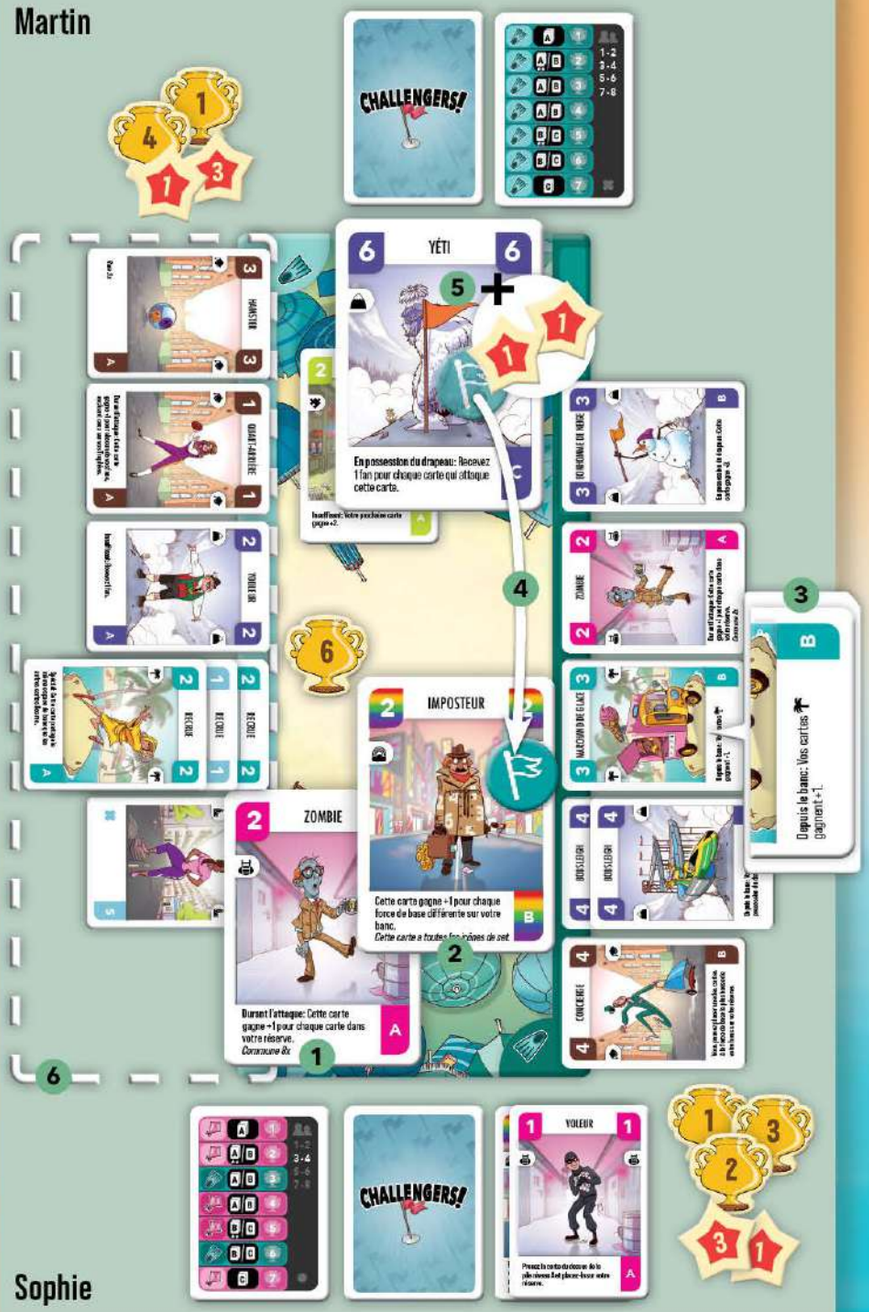


Sophie

La prochaine carte de Martin est un Yéti. La force totale des cartes de Martin est maintenant 10, plus qu'assez pour entrer en possession du drapeau **4**.

Sophie est à l'attaque. Elle révèle un Zombie, qui gagne +1 durant l'attaque pour chaque carte dans sa réserve (1), pour une force totale de 4. C'est toujours insuffisant pour capturer le drapeau, donc elle révèle un Imposteur. L'Imposteur gagne +1 pour chaque force de base différente sur le banc de Sophie (2). Comme il a toutes les icônes de set, l'Imposteur gagne aussi +1 grâce à l'effet du Marchand de Glace (3), pour un total de 6.

Martin



Sophie

Les cartes de Sophie ont une force totale de 10, surpassant le Yéti de Martin et capturant le drapeau (4). Puisque le Yéti de Martin a été attaqué par 2 cartes, son effet (5) lui permet de prendre 2 jetons fan ★. Par contre, l'Imposteur de Sophie est désormais en possession du drapeau et Martin n'a pas les 2 espaces de banc nécessaires (6) pour placer ses cartes. Par conséquent, Sophie gagne le match et prend le jeton Trophée !

Sophie et Martin récupèrent toutes leurs cartes (1) et vérifient leur Plan de tournoi (2) pour savoir où ils joueront la 7e manche.

Martin **Sophie**



Alexandra **Chris**

Martin reste à la plage turquoise pour son 7e match (3) et Sophie doit se déplacer à la plage rose (4). Ils joueront chacun contre un adversaire différent (Alexandra et Chris).

Après la 7e manche, chaque joueur additionne les fans ★ représentés sur ses jetons fan ★ et ceux au verso de leurs jetons Trophée. Les deux joueurs avec le plus de fans ★ s'affronteront en finale.