UN JEU DE JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHECK

ILLUSTRÉ PAR OLIVIER FAGNERE

CHALLENGERS! BEACH CUP

EXTENSIONS

! Si vous n'avez jamais joué à *Challengers*, nous suggérons de jouer d'abord quelques parties. Une fois que vous serez plus expérimenté, revenez lire ce guide pour les Entraîneurs. !

ENTRAÎNEURS

Vous ne faites plus partie des ligues mineures – vous êtes un Entraîneur connu ! Coachez votre équipe et utilisez vos astuces pour l'emporter contre vos concurrents.

Mise en place



Première mise en place uniquement : Insérez chaque carte Entraîneur dans la pochette gauche d'une des protège-cartess doubles. Laissez-les dans leur protège-cartes pour les futures utilisations.

Après la mise en place habituelle, poursuivez ainsi :

10 Mélangez les 16 Entraîneurs dans leur protège-cartes. Avec 2 à 5 joueurs, chacun pioche 3 Entraîneurs. Avec 6 à 8 joueurs, chacun pioche seulement 2 Entraîneurs. Chaque joueur garde 1 Entraîneur. Remettez tout Entraîneur inutilisé dans la boîte.

11 Insérez votre Plan de tournoi dans la pochette de droite du protège-cartes.

12 Lorsque vous jouez avec un nombre impair de joueurs, ajoutez la 5e carte Cyborg marquée d'un **S*** au deck du Robot.





Déroulement

Les cartes Entraîneur disposent de **capacités passives** et **actives**. Lorsque la capacité d'un Entraîneur va à l'encontre d'une règle de base du jeu, c'est la capacité de l'Entraîneur qui a préséance.

∞ : **Les capacités passives** sont constantes et doivent être utilisées dès que possible.

↻ : Les cartes Entraîneur avec des **capacités actives** peuvent être utilisées **une fois par match, durant l'attaque**. Retournez cette carte face cachée pour montrer que sa capacité a déjà été utilisée dans ce match-ci. Au début du prochain match, retournez toutes les cartes Entraîneur en les remettant face visible.

Exemple de Capacité Passive

Grâce à sa capacité Refroidisseur, Sophie peut empiler le Zombie et la Figurine sur le même espace de banc, même si elles ont des noms différents. Elle garde ses cartes plus fortes pour les autres espaces.



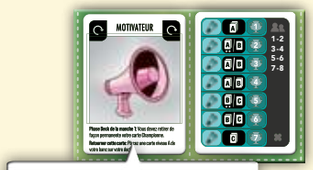
Votre espace de banc le plus près peut contenir différentes cartes, jusqu'à une force de base combinée de 5. Les cartes sur cet espace sont ignorées pour le reste du match et ne peuvent être la cible d'aucun effet.



Exemple de Capacité Active

Avant que Martin ne révèle sa prochaine carte, il utilise sa capacité pour placer une carte Enfant de son banc sur le dessus de son deck.

Il retourne ensuite sa carte Entraîneur face cachée pour montrer qu'il a déjà utilisé sa capacité dans ce match-ci.



Retourner cette carte: Placez une carte niveau A de votre banc sur votre deck.



Mode Solo avec Entraîneurs

Lorsque vous jouez une partie solo de *Beach Cup*, vous pouvez utiliser les cartes Entraîneur afin d'essayer de nouvelles stratégies.

Après la mise en place habituelle, suivez les étapes **10**, **11** & **12**. De plus :

10 Choisissez l'une des 16 cartes Entraîneur.

Vous êtes prêt à jouer ; il n'y a pas d'autre changement par rapport au mode solo sans les Entraîneurs.

LISTE DES CAPACITÉS D'ENTRAÎNEURS

Pour votre information, voici une courte explication des capacités de chaque Entraîneur :

- ∞ **Collectionneur*** – Votre espace de banc le plus près ne peut contenir qu'une seule carte, ne pouvant pas être du set ou . S'il y a une carte sur cet espace de banc, vos cartes du même set gagnent +1.
- ∞ **Combattant** – Vos cartes avec une force de base 2 gagnent +1 durant l'attaque.
- ↻ **Convertisseur** – **En retournant la carte :** Vous devez retirer de façon permanente une carte avec une force de base 4 ou plus de votre banc. Placez la carte du dessus de la pile de niveau B sur votre réserve.
- ↻ **Correcteur** – **En retournant la carte :** Placez une carte de votre banc avec une force de base 3 ou moins sur votre réserve.
- ↻ **Échangeur** – **Au début de chaque phase Match :** Vous devez placer la carte du dessus de la pile niveau A sur votre banc. **En retournant la carte :** Placez une carte avec une force de base 4 ou moins de votre banc sur votre deck.
- ↻ **Lève-tôt** – **En retournant la carte :** Regardez les cartes de votre deck. Choisissez-en une et placez-la sur le dessus de votre deck.
- ∞ **Logisticien*** – Votre banc dispose d'un espace supplémentaire. Chacun de vos espaces de banc ne peut contenir que 2 cartes.
- ↻ **Motivateur** – **Durant la phase Deck de la 1ère manche :** Vous devez retirer votre carte Championne. **En retournant la carte :** Placez une carte niveau A de votre banc sur votre deck.
- ↻ **Planificateur** – **Durant la phase Deck de la 1ère manche :** Recevez 2 fans. **En retournant la carte :** Regardez les cartes de votre deck. Choisissez-en une et placez-la en dessous de votre deck.
- ∞ **Protecteur** – Vos cartes avec une force de base 4 gagnent +1 en possession du drapeau.
- ∞ **Refroidisseur** – Votre espace de banc le plus près peut contenir différentes cartes, jusqu'à une force de base combinée de 5. Les cartes sur cet espace (et leurs effets) sont ignorées pour le reste du match et ne peuvent être la cible d'aucun effet.
- ↻ **Remonteur** – **En retournant la carte :** Votre carte la plus récemment jouée gagne + 3 durant l'attaque.
- ↻ **Revitalisateur** – **Au début de chaque phase Match :** Vous devez placer la carte du dessus de votre deck sur votre réserve. **En retournant la carte :** Placez une carte de votre réserve sur le dessus de votre deck.
- ∞ **Stratège** – **Durant chaque phase deck :** Piochez 6 cartes au lieu de 5. Si vous avez perdu le match précédent, recevez 1 fan.
- ↻ **Tacticien** – **Au début de chaque phase Match :** Regardez les trois premières cartes de votre deck. Replacez-les sur le dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix. **En retournant la carte :** Répétez l'action ci-haut.
- ∞ **Urbaniste** – Vos cartes gagnent +1 durant l'attaque.

* Le Collectionneur et le Logisticien ont des limites pour leurs espaces de bancs. Si cette limite est atteinte, placez les autres copies de la même carte sur un espace de banc différent.

GIGA-TOURNOI (9-16 JOUEURS)

Si vous avez à la fois le 1er *Challengers* et *Challengers Beach Cup*, ou deux exemplaires de *Beach Cup*, le Giga-Tournoi offre une nouvelle façon de jouer en grand groupe !

Mise en place

Si vous organisez un Giga-Tournoi avec un exemplaire de *Beach Cup* et un exemplaire du 1er *Challengers*, échangez les cartes Chien des decks de départ et les Plans de tournoi du 1er *Challengers* avec les 8 cartes Chien pour Giga-Tournoi et Plans de Giga-Tournoi inclus dans *Beach Cup*, afin que les deux jeux aient les mêmes cartes.
À la fin du tournoi, souvenez-vous de remettre les cartes échangées.



Organisez deux tables de *Challengers* en suivant la mise en place habituelle. Distribuez équitablement les joueurs entre les deux tables.



L'exemple précédent montre une mise en place pour 13 joueurs. L'une des tables comporte 6 joueurs, l'autre 7 joueurs et le Robot.

Si vous êtes un nombre impair de joueurs, une des deux tables doit utiliser le Robot.

Évitez d'avoir un nombre impair de joueurs aux deux tables. Par exemple, une partie de 14 joueurs serait séparée entre 6 joueurs et 8 joueurs, pas 7 joueurs et 7 joueurs. Il est possible que les deux tables utilisent des Plans de tournoi aux nombres de joueurs différents.

Déroulement

Jouez les 7 manches comme d'habitude. Avant la finale, comptez tous vos fans et déterminez qui jouera en demi-finale. Le joueur ayant le plus de fans à la table 1 jouera contre le second joueur ayant le plus de fans à la table 2 et vice versa.
Les gagnants de la demi-finale s'affronteront dans la grande finale.
Comme d'habitude, vous ne piochez pas de nouvelles cartes en demi-finale ou en grande finale, mais vous pouvez retirer des cartes de votre deck pendant la phase Deck.
Si l'effet d'une carte requiert qu'un joueur pioche des cartes dans les piles de niveaux A, B ou C, ils doivent piocher leurs cartes à la même table que pendant le reste du tournoi.

Le gagnant de la grande finale remporte le Giga-Tournoi.

Giga-Tournoi avec Entraîneurs

Il n'est **pas** recommandé de jouer votre premier Giga-Tournoi avec les cartes Entraîneur.

Dans les parties subséquentes, si vous incluez les cartes Entraîneur, chaque joueur pioche aléatoirement 1 carte Entraîneur pour jouer dans le Giga-Tournoi.

Si le Robot est requis, utilisez la carte Cyborg (S*) et remettez-la dans sa boîte à la fin.