



## Spielvorbereitung:

- Die **Parks** werden entsprechend der Spielerzahl mit der **Fahne** in der Mitte ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält einen **Turnierplan** rund das passende **Startdeck**.
- Die **Karten** des Stadt-Grundsets sowie 5 weiteren Sets werden nach Buchstaben A-C getrennt gemischt und in die **Kartenhalter** gelegt.
- Die **Fans** und **Trophäen** (verdeckt) werden bereitgelegt.

## Spielablauf:

Das Spiel verläuft über 7 Runden und ein Finale. Die Spieler setzen sich jeweils entsprechend Ihres Turnierplans an die Parks.

Diese 7 Runden bestehen aus folgenden Phasen:

- **Deck-Phase: Alle Spieler** führen die Phase **gleichzeitig** aus.
  - Jeder Spieler **zieht fünf Karten** von Stapel A / B / C, wie auf dem Turnierplan angeben und darf die dort **angegebene Anzahl** an **Karten behalten**.
  - Einmalig pro Deck-Phase darf jeder Spieler **beliebig viele Karten abwerfen und** entsprechend viele **neue ziehen**.
  - Anschließend darf jeder Spieler **beliebig viele Karten** aus seinem Deck **entfernen**.
- **Match-Phase: An jedem Park** wird **gleichzeitig** gespielt.
  - Jeder Spieler **mischt** sein **Deck**.
  - Der Spieler mit der **höheren Trophäe beginnt, sonst** wird die Fahne als **Münze** geworfen.
  - Dieser **deckt eine Karte auf** (und handelt ggfs. ihren Effekt ab). Er legt die Fahne auf seine Karte.
  - Der Gegenspieler deckt **so lange Karten** auf (und handelt ggfs. ihren Effekt ab), **bis** die **Summe** der Stärke seiner Stärke **gleich oder höher der letzten Karte** des Spielers in Fahnenbesitz ist.
  - Dann **schiebt** er seine **Karten übereinander** und **legt die Fahne auf** seine **oberste Karte**.
  - Der Spieler, der die Fahne verloren hat, muss alle **gespielten Karten auf die Bank** legen. Alle Karten mit gleichem Namen kommen auf einen Platz.
  - So, sind die die Spieler **abwechselnd** am Zug, **bis** ein Spieler verliert, weil:
    - er **keine Karten mehr** hat, **oder**
    - er eine Karte auf die Bank legen muss, aber dort **kein Platz mehr** ist.
  - Der **Sieger erhält** eine **Trophäe**, der jeweiligen Runde.

## Finale:

Im Finale spielen die **beiden Spieler**, die die **meisten Fans** (direkt und durch Trophäen) sammeln konnten **eine Match-Phase** gegeneinander. Der **Gewinner ist** der **Turniersieger**.

# Challengers – Turnieratmosphäre am Spieltisch

Wenn plötzlich alle Spieler aufspringen und sich einen neuen **Platz** suchen und einer keinen Stuhl mehr findet, spielen sie vermutlich die *Reise nach Jerusalem*, wenn doch wieder jeder einen findet, vermutlich *Challengers*.

In 7 Turnierrunden tretet ihr gegen jeweils einen Eurer Mitspieler an und müsst Euch diesem dazu gegenüberstellen. Jeder beginnt mit einem Startdeck, das er in der jeder Runde um ein oder zwei neuere und stärkere Karten verbessern kann. Hierbei ist es wichtig, dass ihr viele gleiche Karten und Karten, die sich gut ergänzen ins **Deck** aufnehmt. Ebenso ist es wichtig von der Option Gebrauch zu machen beliebig viele Karten aus dem Deck zu entfernen.

Denn in der anschließenden Match-Phase, deckt ihr jeweils so lange Karten auf (und führt deren Fähigkeiten aus) bis ihr in der Summe stärker seid, als die oberste aufgedeckte Karte Eures Mitspielers. Dieser muss dann alle zuvor gelegten Karten auf seine **Bank** legen, auf der es aber nur sechs Plätze gibt. Jeder dieser Plätze kann nur von Karten einer Art belegt werden.

Challengers gehört zu den sogenannten Auto-Battlern. Sprich in der Match-Phase wird das eigene Deck nur noch abgespult. Abgesehen von einigen Effekten habt ihr dann keinen Einfluss mehr auf das Geschehen. Die wichtigsten Entscheidungen trifft ihr vorher bei der **Optimierung** Eures Decks.

Challengers macht unglaublich viel Spaß. Das ungewöhnliche Prinzip, aktiv die Plätze zu wechseln, um dann wieder gegen einen neuen **Gegner** anzutreten gibt dem Spiel einen eigenen Charme. Die vielen verschiedenen Karten, lassen sehr viele unterschiedliche Strategien zu, sodass der Widerspielreiz sehr hoch ist. Die Jury Spiel des Jahres hat das Spiel zum **Kennerpiel** des Jahres 2023 gewählt. Es gibt mehr zu bedenken, als es anfangs den Anschein macht und somit richtet sich das Spiel auch klar Kenner.

Rene' Puttin