

# Règles de Challengers

## Comment jouer à Challengers

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler un maximum de Fans en remportant des matchs de capture du drapeau, puis gagner la grande Finale.
- **Mécanique principale** : Construction de deck en temps réel (deckbuilding) entre chaque manche, puis affrontement automatique des cartes.
- **Condition de victoire** : Être l'un des deux finalistes avec le plus de Fans, puis remporter la Finale.

Imaginez un tournoi totalement déjanté où des Bardes, des Krakens, des Nécromanciens et même un Canard Géant se battent pour capturer un drapeau. Voilà l'ambiance de **Challengers** ! C'est un jeu malin qui mélange construction de deck et duels automatiques, parfait pour 1 à 8 joueurs. On vous explique tout, vous serez prêt à lancer votre première partie dans 5 minutes.

## Le principe du jeu en 30 secondes

Le tournoi se déroule en **7 manches**. À chaque manche, deux choses se passent dans l'ordre :

- Une **phase Deck** où vous améliorez votre paquet de cartes en piochant de nouvelles recrues.
- Une **phase Match** où vous affrontez un adversaire en duel pour capturer son drapeau.

Après les 7 manches, les deux joueurs avec le plus de **Fans** (les jetons en forme d'étoile ★) s'affrontent dans une grande **Finale**. Le vainqueur de ce duel ultime remporte la partie. Simple, non ?

# Préparer la partie

Voici les étapes pour tout installer correctement avant de commencer. Prenez 5 minutes, ça vaut le coup.

## Installation du plateau

- Sortez autant de **Parcs** qu'il y a de joueurs (un Parc accueille 2 joueurs face à face).
- Donnez à chaque joueur un **Plan de tournoi** correspondant au nombre de joueurs autour de la table. Ce plan indique où chacun s'assoit à chaque manche.
- Placez un **drapeau** au centre de chaque Parc.
- Pour chaque Parc, créez une pile de **jetons Trophée** en piochant un jeton de chaque manche (1 à 7), empilés en ordre décroissant avec le 1 au-dessus.
- Préparez la **banque de jetons Fans** ★ à portée de main.

## Préparation des cartes

Placez les 3 **supports à cartes** (A, B et C) au centre de la table. Prenez obligatoirement le set **Ville de base**, puis choisissez 5 autres sets parmi les 6 additionnels. Mélangez ensuite toutes les cartes ensemble par niveau (A, B, C) et glissez chaque pile dans son support.

Petit conseil de débutant : évitez le set **Espace** pour votre toute première partie, ses effets sont un peu plus retors que les autres.

Chaque joueur prend ensuite les 6 cartes de son **Deck de départ** correspondant à l'icône de son plan de tournoi. C'est parti !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

Chaque manche se découpe en deux phases bien distinctes. Allons-y dans l'ordre.

### La phase Deck (chacun pour soi, en simultané)

Tous les joueurs jouent cette phase en même temps, à leur propre rythme. Trois étapes :

- **Se déplacer** : regardez votre plan de tournoi, il vous dit dans quel Parc et de quel côté vous vous installez cette manche.
- **Piocher et choisir** : votre plan indique le ou les niveaux disponibles (A, B ou C) et le nombre de cartes à ajouter. Vous piochez 5 cartes dans la pile autorisée, vous gardez celle(s) demandée(s) et vous défaussez les autres dans le compartiment prévu. Vous avez le droit, **une seule fois par phase Deck**, de jeter votre pioche et de retirer 5 nouvelles cartes du même niveau si elles ne vous plaisent pas.
- **Élaguer (optionnel)** : à la fin de la phase, vous pouvez virer autant de cartes que vous voulez de votre deck. C'est crucial ! Un deck trop gros, c'est dangereux, on vous explique pourquoi juste après.

Astuce stratégique : ne gardez pas tout. Un deck compact et cohérent vaut mille fois mieux qu'un gros deck fourre-tout. Si vous avez aimé la gestion fine de [Jaipur](#), vous allez adorer ce genre de décisions.

## La phase Match (en duel face à face)

Vous affrontez un seul adversaire (celui assis en face dans votre Parc).

**Règle d'or** : pendant tout le match, vous ne regardez JAMAIS vos cartes et vous n'en changez pas l'ordre. C'est le hasard de votre mélange qui décide. C'est ce qui fait le sel du jeu.

Mélangez votre deck et posez-le face cachée. Pour la première manche, un pile ou face avec le drapeau désigne qui commence. Pour les manches suivantes, c'est le joueur qui détient le

**Trophée à la manche la plus élevée** qui démarre.

## Comment se déroule un duel

Le joueur qui commence retourne la première carte de son deck, la pose devant lui et place le drapeau dessus. Cette carte est désormais **en possession du drapeau**. Son adversaire passe à l'**attaque**.

## Mécanique de l'attaque

L'attaquant retourne ses cartes une par une depuis le dessus de son deck. À chaque carte

révélée, on additionne les forces (le chiffre dans les coins). Dès que sa force totale est **égale ou supérieure** à celle de la carte qui tient le drapeau, il capture le drapeau et le pose sur sa dernière carte révélée.

Les cartes que l'adversaire avait sous le drapeau partent alors sur son **banc**, face visible.

Toutes les cartes du même nom s'empilent sur un seul emplacement du banc. Ensuite, les rôles s'inversent et c'est lui qui attaque à son tour.

## Comment gagner un match

Il existe deux façons de remporter le duel :

- Votre adversaire attaque mais épuise toutes ses cartes sans atteindre votre force. Vous gardez le drapeau.
- Votre adversaire doit envoyer des cartes sur son banc, mais il n'a plus assez d'emplacements libres. Saturation !

Si vous gagnez, vous prenez le **jeton Trophée** du dessus de la pile du Parc, sans regarder son verso (la valeur en Fans reste cachée jusqu'à la fin). Plus la manche est avancée, plus le Trophée vaut de Fans.

## Les effets des cartes

Beaucoup de cartes ont des pouvoirs spéciaux. Voici les mots-clés à connaître, écrits en gras sur les cartes :

Mot-clé	Quand l'effet s'applique
<b>Durant l'attaque</b>	Uniquement quand vous révéléz la carte en attaquant.
<b>Depuis le banc</b>	Tant que la carte reste sur votre banc. Les effets de plusieurs cartes du même nom se cumulent !
<b>En possession du drapeau</b>	Tant que le drapeau est posé sur cette carte.
<b>À la perte du drapeau</b>	Au moment où on lui prend le drapeau. Se résout avant l'effet de la carte qui capture.

Mot-clé	Quand l'effet s'applique
<b>Lorsque sélectionnée</b>	Une seule fois, au moment où vous la piochez (set Espace).

Si une carte n'a pas de mot-clé, son effet s'applique immédiatement à sa révélation. Bon à savoir : un bonus de force immédiat reste actif même si la carte prend le drapeau ensuite.

## Le Robot pour les parties à nombre impair

Vous êtes 3, 5 ou 7 ? Pas de panique, le **Robot** joue le joueur manquant. Il utilise son propre deck de départ et son propre plan de tournoi. Il ne fait rien pendant la phase Deck (son deck ne s'améliore pas), mais il se bat normalement pendant les matchs. S'il gagne, son Trophée retourne dans la boîte (personne ne le récupère).

Envie de corser l'affaire ? Remplacez les cartes Alpha (niveau 2) puis Beta (niveau 3) du Robot par des cartes R aléatoires pour le rendre plus coriace.

## Les modes 2 joueurs et solo

### À deux joueurs

Deux changements importants par rapport à la règle de base :

- Pas de Finale ! Le joueur avec le plus de Fans après la 7e manche gagne directement.
- Victoire immédiate si vous avez au moins **11 Fans d'avance** sur votre adversaire à la fin d'une phase Match. Gardez donc vos jetons face visible.

### En solo

Vous affrontez le Robot avec les règles du 2 joueurs. Pour pimenter la chose, ajoutez 1 à 5 cartes SOLO au deck du Robot. Pour les vrais masochistes ludiques, remplacez progressivement les cartes Méca-Bot et C.H.A.M.P. par des cartes R aléatoires.

[IMAGE\_FIN]

## La Finale et le décompte final

Après la 7e manche, chaque joueur additionne :

- Les Fans visibles sur ses **jetons Fans** ★.
- Les Fans cachés au dos de ses **jetons Trophée** (qu'on retourne enfin !).

Les deux meilleurs joueurs filent en **Finale**. En cas d'égalité, on départage avec le nombre de Trophées, puis avec le Trophée de la manche la plus élevée. Avant la Finale, pas de phase Deck classique : on ne pioche pas, mais on peut encore élaguer son deck. Puis match décisif. Le vainqueur est sacré champion de Challengers !

## Quelques conseils pour briller

Avant de vous lancer, voici 3 réflexes à adopter :

- **Élaguez sans pitié** : un deck trop gros, ce sont des cartes faibles qui sortent au mauvais moment. N'hésitez pas à virer vos cartes de départ dès que vous avez mieux.
- **Synergies avant tout** : visez les cartes qui se boostent entre elles, surtout celles avec l'effet « Depuis le banc » qui s'empilent.
- **Surveillez vos voisins** : regardez quels sets de cartes ils construisent, vous saurez à quoi vous attendre s'ils croisent votre route plus tard.

Si vous aimez les jeux où chaque partie est différente grâce à une mise en place variable, jetez aussi un œil aux [règles de Citadelles](#) ou aux [règles de Lorcana](#), deux autres pépites du deckbuilding et de la stratégie. Pour quelque chose de plus rapide et nerveux, [Sea Salt & Paper](#) est une excellente alternative entre deux parties de Challengers. Bon tournoi !