

CHALLENGERS!

RUNDENBEISPIEL

ELLA UND PAUL FÜHREN ZEITGLEICH IHRE DECK-PHASE (I) AUS UND TRETEN DANN GEGENEINANDER IN DER MATCH-PHASE (II - VII) AN.

DECK-PHASE

Wie auf dem Turnierplan angegeben, muss sich Ella in der 6. Runde entscheiden, ob sie 2 Karten vom Level-B-Stapel oder 1 Karte vom Level-C-Stapel auswählen will **1**.



Paul entscheidet sich dafür, vom Level-C-Stapel zu ziehen. Daher darf er nur 1 Karte in dieser Runde auswählen. **1**



Ella

1 Ella wählt 2 Karten vom Level-B-Stapel (Wahrsagerin **2** und Rettungsschwimmerin **4**) und 1 Karte vom Level-C-Stapel (Geist **1**).

2 Ella zieht 5 Karten vom Level-B-Stapel (Wahrsagerin **2**, Rettungsschwimmerin **4**, Geist **1**, Maskottchen **2**, Pyrotechnikerin **4**).

3 Ella möchte keine der 4 anderen Karten behalten und wirft diese daher ab **3**.

Paul

1 Paul wählt 1 Karte vom Level-C-Stapel (Prinz **5**).

2 Paul wirft alle Karten ab, da ihm keine der 5 Karten gefällt **2**.

Ella zieht nun 4 neue Karten vom Level-B-Stapel. Aus diesen wählt sie den Koch **2** und fügt die Karte ihrem Deck hinzu **4**. Die anderen Karten wirft sie ab **5**. Sie beendet die Phase und entscheidet sich, keine Karten aus ihrem Deck zu entfernen.

4 Ella wählt 2 Karten vom Level-B-Stapel (Koch **2** und Navigator **4**) und 1 Karte vom Level-C-Stapel (Schmiedin **3**).

5 Ella wirft die anderen 3 Karten ab **5**.

Paul zieht 5 neue Karten vom Level-C-Stapel. Er wählt die Illusionistin **3** und wirft die anderen Karten ab **4**. Er beendet diese Phase, indem er das Talent und die 3 Neulinge aus seinem Deck entfernt. Er legt diese Karten zurück in die Schachtel.

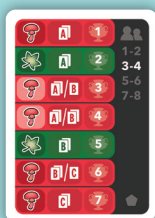
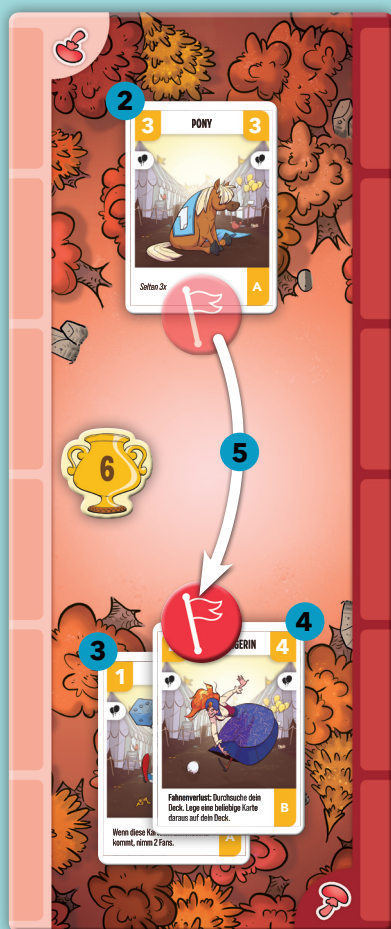
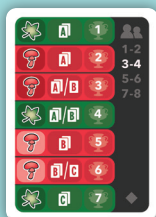
3 Paul wählt 1 Karte vom Level-C-Stapel (Illusionistin **3**) und wirft die anderen 4 Karten ab **4**.

4 Paul beendet diese Phase, indem er das Talent und die 3 Neulinge aus seinem Deck entfernt. Er legt diese Karten zurück in die Schachtel.

MATCH-PHASE

Paul und Ella spielen im roten Park gegeneinander. Beide mischen ihre Decks. Paul besitzt die Trophäe mit der höheren Rundnummer **1** und deckt seine oberste Karte, ein Pony, auf. Sein Pony ist nun in Fahnenbesitz **2**.

Paul



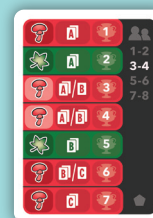
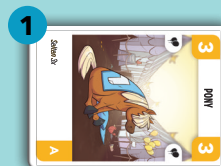
Ella

Ella befindet sich nun im Angriff und deckt einen Clown auf **3**. Die Gesamtstärke 1 reicht nicht aus, also deckt sie die nächste Karte auf. Mit der Wahrsagerin **4** liegt ihre Gesamtstärke nun bei 5. Mehr als genug um die Fahne zu erobern. Ella nimmt die Fahne und legt sie auf ihre Wahrsagerin **5**. Der Clown bleibt unter der Wahrsagerin.

II

Paul hat soeben die Fahne verloren und muss sein Pony auf seine Bank legen **1**. Dann beginnt er seinen Angriff, indem er einen Ritter aufdeckt **2**. Der Ritter erhält im Angriff einen Stärkebonus von +1 für jede Trophäe des Gegenübers **3**. Pauls Ritter hat durch Ellas Trophäen Gesamtstärke 6 **4**. Der Ritter erobert die Fahne und ist nun in Fahnenbesitz.

Paul



Ella

Dank des Fahnenverlust-Effekts der Wahrsagerin **5** darf Ella ihr Deck nach einer Karte durchsuchen und diese oben auf das Deck legen, ohne dabei die Reihenfolge der anderen Karten in ihrem Deck zu verändern. Dann legt Ella ihre Wahrsagerin und ihren Clown auf zwei unterschiedliche Sitze ihrer Bank.

III

Es liegt nun wieder an Ella anzugreifen. Der Effekt von Pauls Ritter ist nicht mehr aktiv **1**, seine Gesamtstärke liegt nun bei 3. Ella deckt den Koch auf **2** (den sie vorhin mit dem Effekt der Wahrsagerin oben auf ihr Deck gelegt hat). Der Koch hat Gesamtstärke 2. Sie deckt die nächste Karte auf, einen Clown.

Paul

Ella

Die Gesamtstärke von Ellas Karten reicht aus, um die Fahne zu erobern. Ihr Clown ist nun in Fahrenbesitz. Der Effekt ihres Clowns wird aktiviert **3**, Ella nimmt sich 2 Fans aus dem allgemeinen Vorrat.

IV

⌚ Später im selben Match ...

Mit dem Effekt ihres Zauberers **1** legt Ella ihre Verkäuferin auf ihren Ruhestapel **2**, um einen Sitz auf ihrer Bank freizumachen **3**. Der Zauberer ist nach seinem Angriff in Fahnenbesitz gekommen.

Paul

Ella

Durch den Effekt von Ellas Koch **4**, hat der Zauberer Gesamtstärke 5. Paul deckt im Angriff die Illusionistin auf, die über die gleiche Gesamtstärke verfügt und daher in Fahnenbesitz kommt **5**. Jetzt, da die Illusionistin in Fahnenbesitz ist und Paul noch 1 leeren Sitz auf der Bank hat **6**, besitzt die Illusionistin Gesamtstärke 6.

V

⌚ Später im selben Match ...

Paul ist im Angriff und muss mit der Gesamtstärke von Ellas Meermann **1**, die aktuell 5 beträgt (+2 durch seinen Effekt und +1 durch den Effekt des Kochs), mindestens gleichziehen, um die Fahne zu erobern. Er deckt einen Champion auf und dank der Effekte seiner 2 Schmiedinnen **2** hat der Champion Gesamtstärke 6 und kommt in Fahnenbesitz **3**.

Paul

Ella

Da Ella keine Karten mehr in ihrem Deck hat **4**, kann sie die Fahne nicht mehr erobern. Paul gewinnt das Match und nimmt sich die Trophäe **5**.

VI

Ella und Paul nehmen sich all ihre Karten zurück **1** und überprüfen jeweils ihren Turnierplan **2**, um zu sehen in welchem Park sie in Runde 7 spielen.

Paul

Amy

Ella bleibt für ihr 7. Match im roten Park **3**, Paul geht weiter in den grünen Park **4**. Beide spielen nach der Deck-Phase gegen andere Personen (Amy und David) **5**. Nach Runde 7 zählen alle Personen ihre gesammelten Fans ★, sowie die Fans ★ auf der Rückseite ihrer Trophäen zusammen. Die beiden Personen mit den meisten Fans ★ spielen dann im Finale gegeneinander.

David

Ella

VII