

HERO TOWN



Wiek: 6-99 lat



Liczba graczy: 2-4



Cel: pokonać „Czarne Charaktery” zanim zburzą wieżowiec.



Zawartość: 24 karty „Akcesoria”, 12 kart „Czarnych Charakterów”, 6 kart „Superbohaterów” oraz 6 dwustronnych kart „Wieżowiec”.



Przygotowanie: Na stole ułóż wieżowiec z kart tak, aby widoczna była jego niezburzona strona. Pośrodku graczy rozłóż 6 kart Superbohaterów tak, aby każdy był widoczny. Potasuj karty Czarnych Charakterów i połóż je w stosiku obok kart Superbohaterów.



Rozdaj każdemu graczowi karty akcesoria:

- Dla 2 graczy: 12 kart dla każdego gracza w prostokącie 3 x 4



- Dla 3 graczy: 8 kart dla każdego gracza w prostokącie 4 x 2



- Dla 4 graczy: 6 kart dla każdego gracza w prostokącie 3x2



Gracze zapamiętują swoje karty akcesoria, następnie odwracają je.

Zasady gry: Gracze razem stawiają czoła Czarnym Charakterom. Ci boją się 1 lub 2 Superbohaterów. Gracze wzywają Superbohaterów, żeby pokonać Czarne Charaktery. W tym celu muszą odnaleźć właściwe akcesoria potrzebne Superbohaterom, które są ukryte w odwróconych kartach

Przebieg gry: na początku kolejki odwracamy na stole 2 karty Czarnych Charakterów.

Gracze odwracają karty akcesoria ze swojego zestawu i będą próbować odnaleźć akcesoria potrzebne do wezwania Superbohaterów zdolnych do pokonania odkrytych Czarnych Charakterów.

- przy 2 graczech: zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz odkrywa 2 karty z akcesoriami;

- przy 3 graczech: zaczynając od pierwszego gracza, ten gracz odkrywa 2 karty z akcesoriami. Pozostali odkrywają tylko po 1 karcie;

- przy 4 graczech: zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy odkrywają tylko po jednej karcie.

Na tym etapie gry, gracze mogą rozmawiać między sobą przed decyzją, którą kartę lub karty odkrywają.

NB1: niektóre Czarne Charaktery boją się dwóch Superbohaterów. Nie jest konieczne wzywanie obu Superbohaterów. Wystarczy jeden, żeby pokonać Czarny Charakter.

Gdy wszystkie karty będą już odwrócone - patrzymy, którzy Superbohaterowie mogą być wezwani i sprawdzamy, czy ci Superbohaterowie mogą pokonać odwrócone Czarne Charaktery. Żeby wezwać Superbohaterów, wykładamy karty z odpowiadającymi akcesoriami. Nie jest możliwe wezwanie Superbohatera, który nie służy do pokonania Czarnego Charakteru.

-jeśli Czarny Charakter jest pokonany, jego karta jest odłożona, karty z akcesoriami są również odłożone.

- jeśli Czarny Charakter jest niepokonany, jego karta pozostaje na miejscu, nieużyte karty z akcesoriami pozostają na stole odwrócone do góry i należy odwrócić jedną kartę z puzzla wieżowca, aby odkryć element wieżowca w ogniu.

Następnie zaczynamy nową kolejkę: odkrywamy 2 nowe Czarne Charaktery, gracz po lewej stronie od gracza, który rozpoczął grę, staje się pierwszym graczem.

NB2: może być tak, że są więcej niż 2 Czarne Charaktery do pokonania w trakcie jednej kolejki. Wtedy gracze muszą użyć karty z akcesoriami, które odwrócą oprócz tych, które już są odwrócone na stole, przed nimi.

Bonus: karty Czarnych Charakterów są podwójne. Gdy ten sam Czarny Charakter zostanie pokonany po raz drugi, gracze otrzymują Super Moc: każdy może podejrzeć jedną ze swoich ukrytych kart.

Koniec gry:

Gra kończy się po 6 kolejkach, gdy wszystkie Czarne Charaktery zostały odkryte. Jeśli wieżowiec nie jest całkowicie w ogniu, BRAWO, wszyscy gracze wygrali! Atak Czarnych Charakterów został odparty i Liga Superbohaterów będzie mogła obronić miasto.

Jednakże, jeśli w trakcie gry wieżowiec jest całkowicie w ogniu lub gdy na koniec którejś kolejki zostają 3 Czarne Charaktery - gra jest przegrana. Atak Czarnych Charakterów okazał się za mocny i trzeba ewakuować miasto!

Autor: Vincent BONNARD