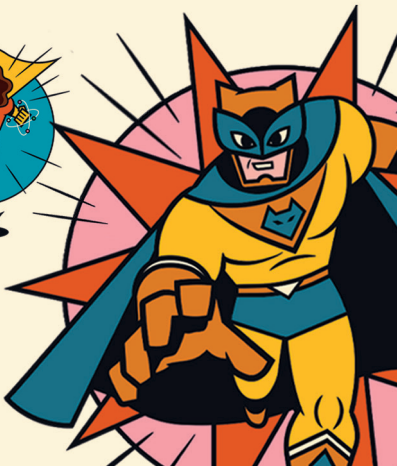




Kalyatiks



Kalyatiks



Wiek: 6-99 lat



Liczba graczy: 2-6



Zawartość: 6 kart z superbohaterami + 30 kart supermocy + żeton "pierwszy gracz"



Cel gry: Zostać najpotężniejszym superbohaterem, wygrywając punkty supermocy.



Przygotowanie: Potasuj 6 kart z superbohaterami i ułóż je w poziomej linii na środku stołu.

Następnie potasuj karty z supermocami. Umieść karty numerami do góry, pod każdą kartą z superbohaterem. Pozostałe karty tworzą kupkę do losowania, zakrytą. Należy ją umieścić obok rzędu z supermocami.



Najmłodszy z graczy bierze żeton "pierwszy gracz" i rozpoczyna grę. Gra następnie toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Superbohaterowie

W grze występuje 4 superbohaterów: **Blaze**, **Nova**, **Rexion** i **Lira**.



Każda karta superbohatera jest dwustronna i przedstawia różnego bohatera z każdej strony.

Każdy bohater pojawia się w grze **trzy razy**.

Patrząc na odkryte karty, czasami można przewidzieć, który bohater kryje się po drugiej stronie... ale uważaj, pamięć i odrobina szczęścia będą twoimi najlepszymi przyjaciółmi!

Jak grać:

W swojej rundzie aktywny gracz wybiera kartę superbohatera, mówi wszystkim imię bohatera, który według niego znajduje się **na odwrocie karty**, a następnie odwraca kartę, aby sprawdzić.

Gracze muszą polegać na kartach widocznych przed nimi oraz na własnej pamięci – jeśli niektóre z nich zostały już wcześniej odsłonięte – zanim ogłoszą, o jakiego bohatera ich zdaniem chodzi, i odsłonią wybraną kartę.

- **Prawidłowa odpowiedź:** gracz wygrywa kartę supermocy umieszczoną pod wybraną kartą superbohatera i umieszcza ją przed sobą.



- **Niewłaściwa odpowiedź:** gracz zabiera kartę supermocy, przypisaną do wskazanego superbohatera i umieszcza ją albo pod inną kartą superbohatera albo pod superbohaterem, którego supermoc już została zdobyta.



Może się zdarzyć, że kilka kart supermocy znajdzie się pod jednym superbohaterem. Jeśli gracz podejmie się zdobycia superbohatera z kilkoma supermocami i pomyli się, należy przesunąć wszystkie supermoce. Przesuwa się je według tych samych zasad co powyżej.

Kolejka przechodzi na następnego gracza, a gra toczy się dalej, dopóki wszystkie supermoce nie zostaną zdobyte.

Kiedy wszystkie sześć kart supermocy zostanie zdobyte, runda dobiegła końca.



Specjalna moc Rexion'a



Jeśli gracz wskaże Rexiona i poprawnie odgadnie, kto znajduje się po drugiej stronie, wygrywa kartę supermocy i od razu gra ponownie.

Z drugiej strony, jeśli odgadnie źle, nie gra ponownie i przesuną kartę supermocy pod innego superbohatera.

Nowa runda: Potasuj 6 kart superbohaterów i ponownie ułóż je w rzędzie.

Ułóż 6 nowych kart supermocy, pod każdym bohaterem jedną.

Żeton "Pierwszy gracz" przechodzi na następnego gracza, rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry: Gra kończy się, kiedy wszystkie karty supermocy zostaną zdobyte.

Każdy gracz dodaje punkty na swoich kartach supermocy.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje najmocniejszym superbohaterem!

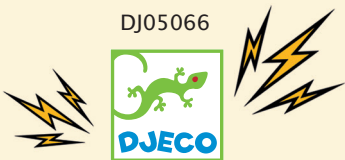
Autor gry: Jean-Jacques Derghazarian

Ilustracje: Ben Newman

Kalyatiks



DJ05066



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU
ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr