

SUPER BOHATEROWIE

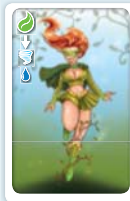


INSTRUKCJA
Gra dla 2-5 graczy w wieku 6-106 lat

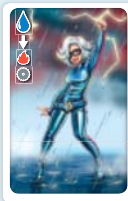

FOXGAMES

ELEMENTY GRY

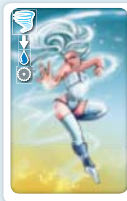
Karty superbohaterów



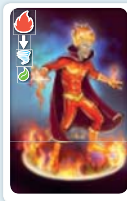
x 12



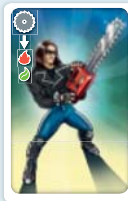
x 12



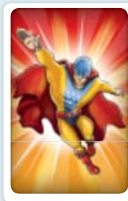
x 12



x 12



x 12



Joker x 12

Karty eksplozji

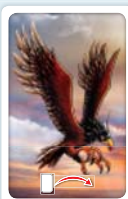


x 5

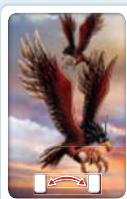


x 5

Karty zmutowanych orłów



x 5



x 5

Karty ogromnych pajaków



x 6

5 plansz miast



CEL GRY

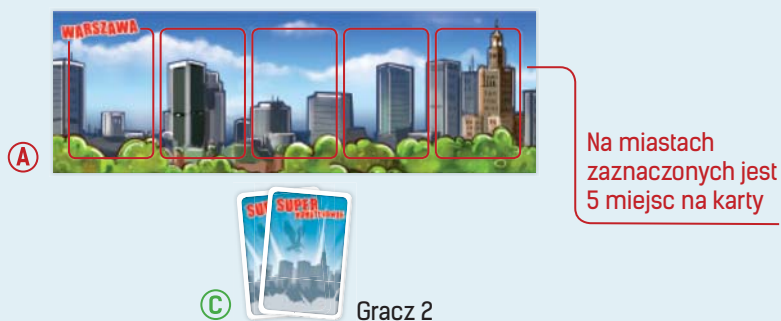
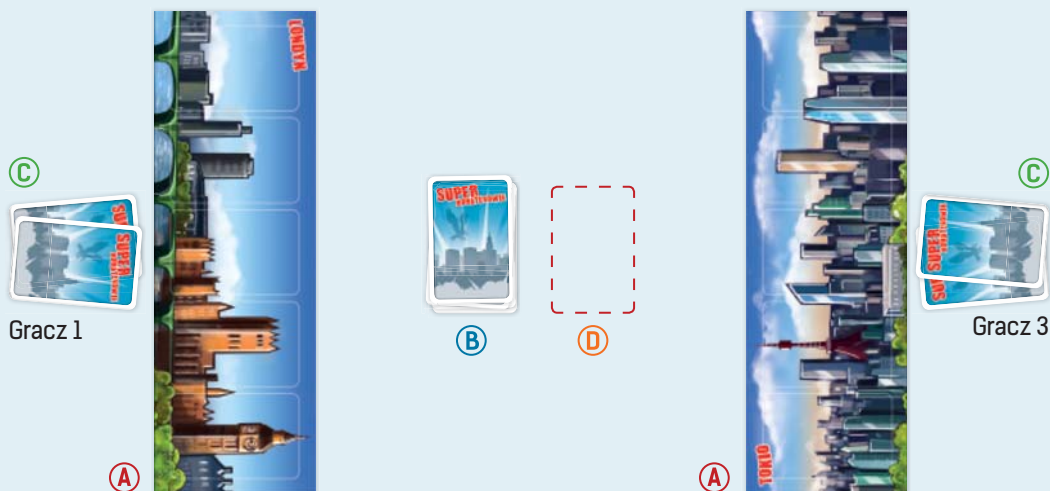
Celem gry jest uratowanie swojego miasta przed inwazją ogromnych pajaków. Jedynym sposobem ocalenia miasta jest zgromadzenie w nim **pięciu różnych superbohaterów**. Atak ogromnych pajaków może być bowiem odparty tylko wówczas, gdy superbohaterowie połączą swoje siły. Wygra gracz, który jako pierwszy zgromadzi komplet superbohaterów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz dostaje jedną **planszę miasta**.
- Potasujcie dokładnie **wszystkie karty** i ułóżcie je na środku stołu w zakryty stos (rewersem ku górze).
- Każdy gracz dostaje po **2 karty** z wierzchu stosu kart.
- Obok stosu kart jest miejsce na *stos kart odrzuconych*, czyli karty wykorzystane podczas gry.



Przygotowanie gry dla 3 graczy:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas gry gracze będą umieszczać karty na planszach miast – swoich i przeciwników. Na każdej planszy miasta może znajdować się **maksymalnie 5 kart**. Karty umieszczane są obrazkiem do góry, tak aby wszyscy gracze je widzieli.

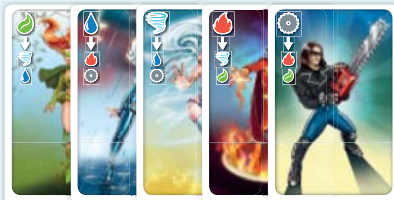
Graczem rozpoczynającym jest gracz, który ostatnio uratował świat przed zagładą (lub najmłodszy gracz). Wybiera **jedną** z dwóch kart trzymanyh w ręku.

- Jeśli jest to karta **superbohatera** lub **ogromnego pająka**, wyklada ją na swoje miasto lub na miasto innego gracza.
- Jeśli jest to karta **eksplozji** lub **zmutowanego orła**, wykonuje działanie opisane na tej karcie, a następnie odkłada ją na stos kart odrzuconych.

Po wyłożeniu karty gracz dobiera nową kartę ze stosu kart tak, aby zawsze mieć **dwie karty w ręku**.

Podczas gry niektóre karty leżące na miastach będą **zakrywane** innymi kartami lub **usuwane** z miast w wyniku działania innych kart. Za każdym razem karty zakrywane lub usuwane należy odkładać na **stos kart odrzuconych**.

Wykładanie kart superbohaterów





Karty superbohaterów można wyklądać:

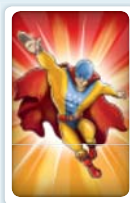
- na puste pola miast,
- na karty innych superbohaterów, których symbole znajdują się na wykładanej karcie.

Kart superbohaterów      **nie można** umieszczać na **ogromnych pająkach!**

Przykład: Gracz wyciągnął kartę superbohaterki władającej żywiołem wody .

Gracz może ją umieścić:

- na pustym polu w jego mieście lub w mieście innego gracza,
- na karcie superbohatera władającego żywiołem ognia  znajdującej się w jego mieście lub w mieście innego gracza (zakrywana karta odkładana jest na stos kart odrzuconych),
- na karcie superbohatera z piłą mechaniczną  znajdującej się w jego mieście lub w mieście innego gracza (zakrywana karta odkładana jest na stos kart odrzuconych).








Uwaga! Ponieważ powszechnie wiadomo, że amerykańscy superbohaterowie wielokrotnie już ratowali świat przed zagładą, karta **jokera**, czyli amerykańskiego superbohatera jest wyjątkowa. Można ją wyklądać:

- na puste pola miast,
- na wszystkie karty superbohaterów,
- na karty ogromnych pająków.

Wykładanie kart ogromnych pająków



Karty ogromnych pająków można wyklądać:

- na puste pola miast,
- na karty superbohaterów     .

Kart ogromnych pająków **nie można** umieszczać na **jokerach!**

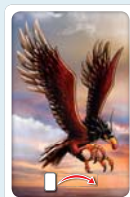
Działanie kart eksplozji



Po wyłożeniu kart eksplozji gracz wykonuje przypisane im działanie, po czym odkłada karty na stos kart odrzuconych.

- Karta z małą eksplozją – pozwala usunąć **dowolną** kartę z dowolnego miasta.
- Karta z dużą eksplozją – pozwala usunąć **dwie dowolne** karty znajdujące się w **jednym lub dwóch dowolnych** miastach.

Działanie kart zmutowanych orłów



Po wyłożeniu kart zmutowanych orłów gracz wykonuje przypisane im działanie i odkłada je na stos kart odrzuconych.

- Karta z jednym orłem – pozwala przenieść **dowolną** kartę z jednego dowolnego miasta do innego dowolnego miasta.
- Karta z dwoma orłami – pozwala zamienić miejscami **dwie dowolne** karty znajdujące się w dwóch różnych miastach.



W swojej rundzie gracz **musi** wyłożyć jedną kartę z ręki, nawet jeżeli rezultat tego działania jest dla niego niekorzystny. Jeśli gracz nie jest w stanie wyłożyć karty, **obie karty** trzymane w ręku odkłada na stos kart odrzuconych i jego runda się kończy. Na początku kolejnej swojej rundy gracz ten weźmie dwie nowe karty ze stosu kart.

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Po wyłożeniu karty przez pierwszego gracza rozpoczyna się runda kolejnego gracza. Wyklada on jedną z dwóch kart trzymanych w ręku.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zgromadzi w swoim mieście 5 różnych superbohaterów.

Uwaga! Joker może **zastąpić** każdego innego superbohatera.

Poniżej dwa przykłady zakończenia gry:



a) Gracz zgromadził w mieście 5 różnych superbohaterów.



b) Gracz zgromadził w mieście 3 różnych superbohaterów, a dwóch brakujących zastąpił jokerami.

WARIANT GRY NA PUNKTY

W wariantcie tym zapisujecie punkty z kilku rozgrywek. Po rozegraniu ustalonej liczby rozgrywek sumujecie zdobyte punkty i wygrywa gracz z ich największą liczbą.

Punkty otrzymujecie na koniec każdej rozgrywki za karty posiadane w swoich miastach:

- pierwsza karta superbohatera danego rodzaju = 10 pkt
- każda kolejna karta superbohatera danego rodzaju = 5 pkt
- każda karta amerykańskiego superbohatera = 20 pkt
- każda karta ogromnego pająka = -20 pkt

Przykład: Zosia posiada w swoim mieście następujące karty:

- superbohater  = 10 pkt
- superbohater  = 5 pkt
- superbohater  = 10 pkt
- amerykański superbohater = 20 pkt
- ogromny pająk = -20 pkt

Zosia zdobyła w tej rozgrywce 25 pkt.



Jeżeli wynik któregoś gracza po poszczególnych rozgrywkach jest ujemny, zapisujemy mu 0 pkt.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basatyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autorzy: Michael, Matthew
i Joshua Laird
Ilustracje: Zofia Burkowska



ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!



Gracze budują zamki, dokładając karty z fragmentami muru. Nie będzie to takie proste, ponieważ każdy kolejny fragment muru musi posiadać wartość wyższą od wcześniej dołożonego!

Wygra gracz, który jako pierwszy wybuduje zamek składający się z dziesięciu kart.

Gra posiada 2 warianty: łatwiejszy i trudniejszy.



autor: Dominique Ehrhard
ilustracje: Maciej Szymanowicz



Gra nominowana do nagród:



Gracze kolejno odwracają płytki zwierząt. Gdy któreś zwierzę pojawi się na pięciu płytkach, gracz, który to zauważy i krzyknie nazwę tego zwierzęcia, zdobywa punkt!



autor: Lukas Zach, Michael Palm
ilustracje: Johann Rüttinger



ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

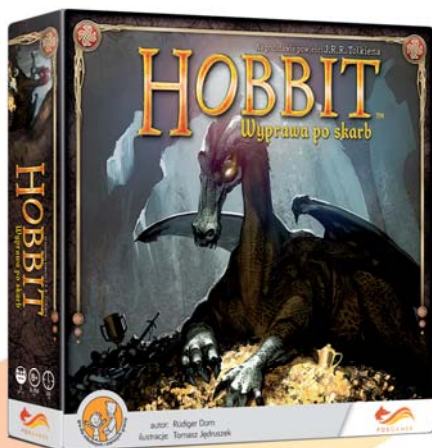


Stań u boku Aragorna, Gandalfa, Legolasa i zmierz się z armią Mordoru. Stwórz drużynę, która zdoła pokonać wrogów.

Bądź jednak czujny, bo w każdej chwili możesz spodziewać się ataku sił zła! Wygra gracz, który pokona najgroźniejszych wrogów!



autor: Andreas Zimmermann
ilustracje: Suzanne Helmigh



Wyruś na wyprawę po skarb. Na swojej drodze spotkasz wielu wrogów: orki, trolle, wielkie pająki oraz smoka. Czy zdołasz ich pokonać?



autor: Rüdiger Dorn
ilustracje: Tomasz Jędruszek

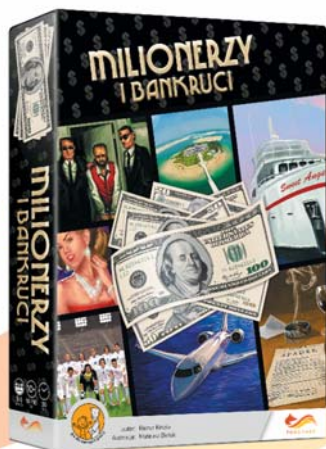


ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!



Zdobywca nagrody **Najlepsza gra karciana** magazynu *Fairplay!*

Masz do dyspozycji miliony dolarów! Na co je wydasz? Pełna emocji gra licytacyjna, podczas której gracze-milionery rywalizują o najcenniejsze dobra luksusowe. Aby wygrać, muszą rozsądnie inwestować swoje miliony oraz unikać złodziei i problemów podatkowych.



3-5
graczy



10+
lat



30
min

autor: Reiner Knizia
ilustracje: Mateusz Bielski



Trzymająca w napięciu gra blefu w gangsterskim klimacie. Gracze wcielają się w mafiosów dzielących się tępem. Wymieniają się walizkami pełnymi banknotów lub... pociętych gazet!

W tej grze nikomu nie można ufać.



2-6
graczy



10+
lat



20
min

autor: Dominique Ehrhard
ilustracje: Tomek Larek

