



**HERO TOWN**

# HERO TOWN



Âge : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2-4



**But du jeu :** Vaincre les Super-Méchants avant que le building ne soit détruit.



**Contenu :** 24 cartes "accessoire", 12 cartes "Super-Méchant", 6 cartes "Super-Héros" et 6 cartes buildings.



**Préparation du jeu :** Reconstituer le puzzle building faces "bon état" sur un coté de la table. Étaler, faces visibles, les 6 cartes Super-Héros au milieu des joueurs. Mélanger les cartes Super-Méchants et poser les en pile, faces cachées, à côté des Super-Héros.



Distribuer les cartes accessoires à chaque joueur :

- A 2 joueurs : 12 cartes par joueur disposées en rectangle de 3 x 4



- A 3 joueurs : 8 cartes par joueur disposées en rectangle de 2 x 4



- A 4 joueurs : 6 cartes par joueur disposées en rectangle de 2 x 3



Les joueurs mémorisent les cartes accessoires posées faces visibles devant eux, puis les retournent.

**Principe du jeu :** Les joueurs affrontent ensemble les Super-Méchants. Ceux-ci craignent 1 ou 2 Super-Héros. Les joueurs invoquent les Super-Héros pour vaincre les Super-Méchants. Pour cela, ils doivent retrouver dans leurs jeux les accessoires nécessaires aux Super-Héros.

**Déroulement du jeu :** Au début d'un tour, 2 cartes Super-Méchants sont retournées, faces visibles, sur la table. Les joueurs vont retourner des cartes accessoires de leur jeu et tenter de retrouver les accessoires nécessaires pour invoquer les Super-Héros capables de vaincre les Super-Méchants dévoilés.

- A 2 joueurs : en commençant par le premier joueur, chacun retourne 2 cartes Accessoire ;
- A 3 joueurs : en commençant par le premier joueur, celui-ci retourne 2 cartes Accessoire, les autres 1 seule carte ;
- A 4 joueurs : en commençant par le premier joueur, chacun retourne 1 carte accessoire.

Lors de cette phase de jeu, les joueurs peuvent discuter entre eux avant de choisir la ou les carte(s) qu'ils vont retourner.

**NB1 :** Certains Super-Méchants craignent 2 Super-Héros. Il n'est pas nécessaire d'invoquer les 2, un seul suffit pour vaincre le Super-Méchant.

Une fois toutes les cartes retournées, on regarde quels sont les Super-Héros qui peuvent être invoqués puis on vérifie si ces Super-Héros peuvent vaincre des Super-Méchants retournés.

Pour invoquer un Super-Héros, on défausse les cartes accessoires correspondantes.

Il n'est pas possible d'invoquer un Super-Héros qui n'est pas utile pour combattre un Super-Méchant.

- Si un Super-Méchant est **vaincu**, sa carte est défaussée, les cartes accessoires utilisées sont défaussées.

- Si un Super-Méchant est **invaincu**, sa carte reste en place, les cartes accessoires non utilisées restent sur la table faces visibles et une carte du puzzle building est retournée coté "building en feu".

Puis on démarre un nouveau tour de jeu : 2 nouveaux Super-Méchants sont dévoilés, le joueur à gauche du premier joueur devient le premier joueur.

**NB 2** : Il peut donc arriver qu'il y ait plus de deux Super-Méchants à combattre par tour de jeu. Les joueurs doivent alors utiliser les cartes accessoires qu'ils vont retourner plus celles déjà faces visibles devant eux.

**Bonus** : Les Super-Méchants sont en double. Dès qu'un même Super-Méchant est vaincu une deuxième fois, les joueurs obtiennent un Super-Pouvoir : chacun peut regarder une de ses cartes accessoire face cachée.

**Fin du jeu** : La partie s'arrête après 6 tours quand tous les Super-Méchants ont été dévoilés.

Si le building n'est pas totalement en feu, **Bravo**, tous les joueurs ont gagné ! L'attaque des Super-Méchants a été contenue et la ligue des Super-héros va pouvoir sauver la ville.

Par contre, si au cours de la partie le building est entièrement en feu ou, si à la fin d'un tour, il reste 3 Super-Méchants, la partie est perdue. L'attaque des Super-Méchants est trop forte et il faut évacuer la ville !

Auteur : Vincent BONNARD

# HERO TOWN



**Ages**: 6-99 years



**Number of players**: 2-4



**Object**: To defeat the Super-Villains before the skyscraper is destroyed.



**Contents**: 24 "Accessory" cards, 12 "Super-Villain" cards, 6 "Super-Hero" cards and 6 double-sided skyscraper cards.



**Preparing to play**: Assemble the skyscraper puzzle on one side of the table, with the undamaged side of the pieces face up. Spread out the 6 Super-Hero cards face up in the middle of the players. Shuffle the Super-Villain cards and stack them, face down, next to the Super-Heroes.



Deal the accessory cards out between the players:

- For 2 players: 12 cards per player arranged in a 3 x 4 rectangle



- For 3 players: 8 cards per player arranged in a 2 x 4 rectangle



- For 4 players: 6 cards per player arranged in a 2 x 3 rectangle



Players memorise the accessory cards placed in front of them, then turn them face down.

**Principle of the game:** The players all confront the Super-Villains together. Each Super-Villain fears 1 or 2 Super-Heroes. Players summon Super-Heroes to defeat the Super-Villains. In order to do so, they have to find the right accessories for the Super-Heroes in question in their hands.

**How to play:** At the beginning of a turn, 2 Super-Villain cards are turned face up on the table.

Players then turn up accessory cards from their hand in an attempt to find the accessories necessary to summon the Super-Heroes able to defeat the revealed Super-Villains.

- For 2 players: starting with the first player, each player turns up 2 accessory cards;

- For 3 players: starting with the first player, 1 player turns up 2 accessory cards, the others only 1 card;

- For 4 players: starting with the first player, each player turns up just 1 accessory card.

During this phase of the game, players can talk to each other to choose the card(s) they will turn up.

**NB1:** Some Super-Villains fear 2 Super-Heroes. There is no need to summon both of them, one is enough to defeat the Super-Villain.

Once all the cards have been turned up, players all check which Super-Heroes can be summoned with the revealed accessories and whether those Super-Heroes can defeat the revealed Super-Villains.

To summon a Super-Hero, players discard the corresponding accessory cards.

It is not possible to summon a Super-Hero who is not needed to fight a Super-Villain.

- If a Super-Villain is defeated: that card is discarded, and used cards are discarded.

- If a Super-Villain remains undefeated: that card remains in place, the unused accessory cards remain face up on the table and one piece of the skyscraper puzzle is turned over to reveal the "building on fire" side.

Then we start a new round of play: 2 new Super-villains are revealed, the player to the left of the first player becomes the first player.

**NB2:** It may therefore be the case that there are more than two Super-Villains to fight on each turn. Players can then use the accessory cards they will turn up as well as those already visible in front of them.

**Bonus:** There are two of each Super-Villain card. As soon as a Super-Villain has been defeated twice, the players earn a Superpower and can each take a peek at one accessory card still face down in their hand.

### **Winning:**

The game ends after 6 rounds when all the Super-Villains have been exposed.

If the skyscraper has not gone completely up in flames: Bravo, the players have won! The Super-Villains' attack has been held off, and the league of Super-Heroes will be able to save the city.


On the other hand, if the skyscraper goes entirely up in flames during the game, or if at the end of a turn, there are still 3 Super-Villains on the loose: the players lose the game! The Super-Villains' attack is too powerful, and the city will have to be evacuated!

# HERO TOWN

 **Alter:** 6-99 Jahre  **Anzahl der Spieler:** 2-4

 **Ziel des Spiels:** Die Superschurken müssen besiegt werden, bevor der Wolkenkratzer zerstört ist.

 **Inhalt:** 24 Accessoires-Karten, 12 Superschurken-Karten, 6 Superhelden-Karten und 6 Wolkenkratzer-Karten (beidseitig).

 **Vorbereitung des Spiels:** Auf einer Tischseite wird das Gebäude-Puzzle mit der Seite in „gutem Zustand“ zusammengesetzt. Die 6 Superhelden-Karten werden aufgedeckt in die Mitte der Spieler gelegt. Die Superschurken-Karten werden gemischt und dann verdeckt auf einen Stapel neben die Superhelden gelegt.

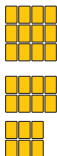


Die Accessoires-Karten werden an jeden Spieler folgendermaßen ausgelegt:

- Bei 2 Spielern: 12 Karten pro Spieler werden in einem Rechteck von 3 x 4 Karten ausgelegt

- Bei 3 Spielern: 8 Karten pro Spieler werden in einem Rechteck von 2 x 4 Karten ausgelegt

- Bei 4 Spielern: 6 Karten pro Spieler werden in einem Rechteck von 2 x 3 Karten ausgelegt



Die Spieler merken sich die vor ihnen liegenden Accessoires-Karten und drehen sie dann um.

**Spielprinzip:** Die Spieler spielen zusammen gegen die Superschurken, die einen oder zwei Superhelden fürchten. Die Spieler schalten daher die Superhelden ein, um die Superschurken zu besiegen. Dazu müssen sie in ihren Karten die von den Superhelden benötigten Accessoires finden.

**Spielablauf:** Zu Beginn eines Spielzugs werden 2 Superschurken-Karten auf dem Tisch umgedreht. Die Spieler drehen ihre Accessoires-Karten um und versuchen, die notwendigen Accessoires zu finden, um die Superhelden einzuschalten, die die entlarvten Superschurken besiegen können.

- Bei 2 Spielern: Der erste Spieler beginnt und jeder Spieler dreht 2 Accessoires-Karten um;
- Bei 3 Spielern: Der erste Spieler beginnt und 1 Spieler dreht 2 Accessoires-Karten um, die anderen nur 1 Karte;
- Bei 4 Spielern: Der erste Spieler beginnt und jeder Spieler dreht 1 Accessoires-Karte um.

In dieser Spielphase können die Spieler miteinander diskutieren, welche Karte(n) sie wählen, die sie dann umdrehen.

**Anmerkung 1:** Manche Superschurken fürchten 2 Superhelden. Es müssen nicht beide Superhelden eingesetzt werden; ein einziger genügt, um den Superschurken zu besiegen.

Wenn alle Karten umgedreht sind, sieht man sich die Superhelden an, die eingesetzt werden können, und prüft, ob diese Superhelden die aufgedeckten Superschurken besiegen können.

Um einen Superhelden einzusetzen, werden die entsprechenden Accessoires-Karten abgelegt.

Es können nur Superhelden eingesetzt werden, die geeignet sind, einen Superschurken zu bekämpfen.

- Wenn ein Superschurke besiegt ist, wird seine Karte abgeworfen. Die verwendeten Accessoires-Karten werden abgelegt.

- Wird ein Superschurke nicht besiegt, bleibt die Karte an ihrem Platz, die nicht verwendeten Accessoires-Karten bleiben aufgedeckt auf dem Tisch liegen und eine Karte des Wolkenkratzer-Puzzles wird auf die Seite mit dem „Brennenden Gebäude“ umgedreht.

Dann beginnt ein neuer Spielzug, 2 neue Superschurken-Karten werden umgedreht. Der Spieler links vom ersten Spieler wird zum ersten Spieler.

**Anmerkung 2:** Es ist möglich, dass mehr als zwei Superschurken in einem Spielzug bekämpft werden müssen. Die Spieler müssen daher zusätzlich zu den Accessoires-Karten, die schon aufgedeckt vor ihnen liegen, Karten verwenden, die sie umdrehen.

**Bonus:** Die Superschurken kommen doppelt vor. Wenn die Spieler den gleichen Superschurken ein zweites Mal besiegt haben, erhalten Sie eine Superkraft und jeder Spieler kann eine seiner verdeckten Accessoires-Karten ansehen.


**Ende des Spiels:** Die Partie ist nach 6 Spielzügen zu Ende, wenn alle Superschurken entlarvt wurden. Bravo: Wenn der Wolkenkratzer nicht vollkommen in Flammen aufgegangen ist, haben die Spieler gewonnen! Der Angriff der Superschurken wurde abgewehrt und der Bund der Superhelden kann die Stadt retten.


Brennt jedoch während eines Spielzugs das gesamte Gebäude oder verbleiben am Ende eines Spielzugs 3 Superschurken, ist die Partie verloren. Der Angriff der Superschurken war zu stark und die Stadt muss evakuiert werden!


Autor: Vincent BONNARD

# HERO TOWN

 **Edades:** de 6 a 99 años  **Nº de jugadores:** 2-4

 **Objetivo del juego:** vencer a los supervillanos antes de que el edificio sea destruido.

 **Contenido:** 24 cartas «accesorios», 12 cartas «supervillanos», 6 cartas «superhéroes» y 6 cartas de edificio.

 **Preparación del juego:** se monta el rompecabezas del edificio por el lado «buen estado» en un lado de la mesa. Se colocan, boca arriba, las 6 cartas de los superhéroes en el centro de la mesa. Se barajan las cartas de los supervillanos y se forma una pila, boca abajo, junto a la de los superhéroes.



Se reparten las cartas de accesorios a cada jugador:

- Con 2 jugadores: 12 cartas por jugador colocadas formando un rectángulo de 3x4



- Con 3 jugadores: 8 cartas por jugador colocadas formando un rectángulo de 2x4



- Con 4 jugadores: 6 cartas por jugador colocadas formando un rectángulo de 2x3



Los jugadores memorizan las cartas de accesorios situadas delante de ellos y, a continuación, les dan la vuelta.

**Principio del juego:** los jugadores se enfrentan juntos a los supervillanos. Estos temen a 1 o 2 superhéroes. Los jugadores invocan a los superhéroes para vencer a los supervillanos. Para ello, tienen que encontrar en sus manos los accesorios que necesitan los superhéroes.

**Desarrollo del juego:** Al comenzar un turno se da la vuelta a 2 cartas de supervillanos, que se ponen boca arriba sobre la mesa. Los jugadores le van a dar la vuelta a cartas de accesorios de su mano e intentar encontrar los accesorios necesarios para invocar a los superhéroes capaces de vencer a los supervillanos mostrados.

- Con 2 jugadores: empezando por el primer jugador, cada uno le da la vuelta a 2 cartas de accesorios.

- Con 3 jugadores: empezando por el primer jugador, 1 jugador le da la vuelta a 2 cartas de accesorios, los otros solo a 1 carta.

- Con 4 jugadores: empezando por el primer jugador, cada uno le da la vuelta a 1 carta de accesorios.

Durante esta fase del juego, los jugadores pueden hablar entre ellos antes de elegir la o las cartas a las que le van a dar la vuelta.

**Nota 1:** Algunos supervillanos temen a 2 superhéroes. No es necesario invocar a los dos; basta con uno para vencer al supervillano.

Después de darle la vuelta a todas las cartas, se comprueba cuáles son los superhéroes que pueden ser invocados y se verifica si estos superhéroes pueden vencer a los supervillanos mostrados.

Para invocar a un superhéroe, se descartan las cartas de accesorios correspondientes.

No es posible invocar a un superhéroe que no sea útil para combatir a un supervillano.

- Si se vence a un supervillano, su carta es descartada, al igual que las cartas de accesorios utilizadas.

- Si no se vence a un supervillano, su carta permanece en su sitio, las cartas de accesorios no utilizadas permanecen en la mesa boca arriba y se le da la vuelta a una carta del rompecabezas del edificio, mostrando el lado «edificio en llamas».

Entonces se empieza un nuevo turno : se presentan 2 nuevos Super-Méchants. El jugador a la izquierda del primer jugador se convierte en el primer jugador.

**Nota 2:** Por lo tanto, puede suceder que haya más de dos supervillanos que combatir en cada turno.

En ese caso, los jugadores deben utilizar las cartas de accesorios a las que acaben de dar la vuelta más aquellas que ya estaban boca arriba frente a ellos.

**Bonus:** Los supervillanos están duplicados. Cuando se ha vencido a un mismo supervillano por segunda vez, se obtiene entonces un superpoder y cada jugador puede ver una de sus cartas de accesorios que están boca abajo.

**Final de la partida:** La partida termina después de seis turnos en que se hayan descubierto todos los supervillanos. Si el edificio no está totalmente en llamas, ¡bravo!; ganan todos los jugadores. Se ha contenido el ataque de los supervillanos y la liga de los superhéroes va a poder salvar a la ciudad.

Por el contrario, si durante la partida todo el edificio se ha incendiado o, si al final de un turno, quedan tres supervillanos, los jugadores habrán perdido. ¡El ataque de los supervillanos es demasiado fuerte y hay que evacuar la ciudad!

*Autor: Vincent BONNARD*

# HERO TOWN



**Età:** 6-99 anni



**Numero di giocatori:** 2-4



**Scopo del gioco:** sconfiggere i Supercattivi prima che il palazzo venga distrutto.



**Contenuto:** 24 carte "accessorio", 12 carte "Supercattivo", 6 carte "Supereroe" e 6 carte "palazzo" fronte-retro.



**Preparazione del gioco:** ricomporre il puzzle del palazzo dal lato "ottimo stato" in un angolo del tavolo.

Disporre tra i giocatori le 6 carte dei Supereroi, a faccia in su. Mescolare le carte dei Supercattivi e impilarle a faccia in giù accanto ai Supereroi.



Distribuire le carte degli accessori a ciascun giocatore.

- Con 2 giocatori: 12 carte ciascuno, disposte a rettangolo 3 x 4



- Con 3 giocatori: 8 carte ciascuno, disposte a rettangolo 2 x 4



- Con 4 giocatori: 6 carte ciascuno, disposte a rettangolo 2 x 3



I giocatori memorizzano le carte degli accessori poste davanti a loro e poi le rigirano.

**Principio del gioco:** i giocatori combattono tutti insieme contro i Supercattivi. Questi temono 1 o 2 Supereroi. I giocatori ricorrono ai Supereroi per poter sconfiggere i Supercattivi. Per riuscirci, devono ritrovare tra le proprie carte gli accessori che serviranno ai Supereroi.

**Svolgimento del gioco:** quando si inizia un turno, si girano sul tavolo 2 carte dei Supercattivi, a faccia in su. I giocatori girano le carte "accessorio" in proprio possesso e cercano di ritrovare gli accessori necessari per chiamare i Supereroi in grado di sconfiggere i Supercattivi che sono stati scoperti.

- Con 2 giocatori: iniziando dal primo giocatore, ognuno gira 2 carte "accessorio".

- Con 3 giocatori: iniziando dal primo giocatore, uno gira 2 carte "accessorio", mentre gli altri una sola.

- Con 4 giocatori: iniziando dal primo giocatore, ognuno gira 1 carta "accessorio".

Durante questa fase del gioco, i giocatori possono discutere tra di loro prima di scegliere le carte che gireranno.

**N.B.(1)** Alcuni Supercattivi temono 2 Supereroi. Non serve chiamarli entrambi, ne basta uno solo per sconfiggere i Supercattivi.

Dopo che tutte le carte sono state girate, si osserva quali Supereroi possono essere chiamati e poi si verifica se sono in grado di sconfiggere i Supercattivi rigirati.

Per chiamare un Supereroe, si scartano le carte "accessorio" corrispondenti.

Non è consentito chiamare un Supereroe non necessario per combattere un Supercattivo.



- Se un Supercattivo viene sconfitto, la sua carta e le carte "accessorio" utilizzate vengono scartate.

- Se un Supercattivo resta imbattuto, la sua carta rimane, le carte "accessorio" non utilizzate rimangono sul tavolo a faccia in su e una carta del puzzle del palazzo viene girata dal lato "palazzo in fiamme".

Quindi si inizia un nuovo turno di gioco e si scoprono 2 nuovi Supercattivi. Il giocatore a sinistra del primo giocatore diventa il primo giocatore.

**N.B.(2)** Può succedere che in un turno di gioco ci siano più di 2 Supercattivi da combattere. I giocatori devono quindi utilizzare le carte "accessorio" che gireranno e quelle che sono già a faccia in su davanti a loro.

**Bonus:** ogni Supercattivo ha un proprio doppione. Quando lo stesso Supercattivo viene sconfitto per la seconda volta, i giocatori ricevono un Superpotere e ciascuno di loro può guardare una delle proprie carte "accessorio" a faccia in giù.

**Fine del gioco:** la partita termina dopo sei turni quando tutti i Supercattivi sono stati scoperti.

Se il palazzo non è del tutto in fiamme, complimenti: tutti i giocatori hanno vinto! L'assalto dei Supercattivi è stato frenato e l'alleanza dei Supereroi potrà salvare la città.


Se, invece, nel corso della partita il palazzo viene totalmente avvolto dalle fiamme oppure rimangono 3 Supercattivi alla fine di un turno, la partita è persa. L'assalto dei Supercattivi è troppo forte e bisogna evacuare la città!


*Autor: Vincent BONNARD*

# HERO TOWN

 **Idades:** 6-99 anos  **N.º de jogadores:** 2-4

 **Objetivo do jogo:** Derrotar os Supervilões antes do edifício ser destruído.

 **Conteúdo:** 24 cartas "acessório", 12 cartas "Supervilão", 6 cartas "Super-herói" e 6 cartas de edifícios frente e verso.

 **Preparação do jogo:** Reconstituir o puzzle "edifício" com as faces "bom estado" numa parte da mesa. Disponer, com as faces visíveis, as 6 cartas "Super-Herói" no centro da mesa, entre os jogadores. Baralhar as cartas "Supervilão" e colocá-las num monte, com as faces ocultas, ao lado dos Super-Heróis.



Distribuir a cada jogador as cartas "acessório":

- Com 2 jogadores: 12 cartas por jogador, dispostas num retângulo de 3 x 4



- Com 3 jogadores: 8 cartas por jogador, dispostas num retângulo de 2 x 4



- Com 4 jogadores: 6 cartas por jogador, dispostas num retângulo de 2 x 3



Os jogadores memorizam as cartas "acessório" colocadas na sua frente e, depois, viram-nas.

**Princípio do jogo:** Os jogadores combatem juntos os Supervilões. Estes temem 1 ou 2 Super-Heróis. Os jogadores invocam os Super-Heróis para vencer os Supervilões. Para tal, terão que encontrar nos seus jogos os acessórios necessários para os Super-Heróis.

**Desenrolar do jogo:** No início de uma jogada, são colocadas em cima da mesa 2 cartas "Supervilão", com as faces visíveis.

Os jogadores irão virar as cartas "acessório" dos seus jogos e tentar encontrar os acessórios necessários para invocar os Super-Heróis capazes de derrotar os Supervilões revelados.

- Com 2 jogadores: começando pelo primeiro jogador, cada um vira 2 cartas "acessório";

- Com 3 jogadores: começando pelo primeiro jogador, 1 jogador vira 2 cartas "acessório", os outros 1 só carta;

- Com 4 jogadores: começando pelo primeiro jogador, cada um vira 1 carta "acessório";

Durante esta fase do jogo, os jogadores podem conversar uns com os outros antes de escolherem a(s) carta(s) que irão virar.

**N.B. 1:** Alguns Supervilões temem 2 Super-Heróis. Não é necessário invocar os 2, um é suficiente para derrotar o Supervilão.

Uma vez todas as cartas viradas, é preciso ver quais os Super-Heróis que podem ser invocados e, em seguida, verificar se esses Super-Heróis podem derrotar Supervilões que forem virados.

Para invocar um Super-Herói, descartam-se as cartas "acessório" correspondentes.

Não é possível invocar um Super-Herói que não é útil para combater um Supervilão.

- Se um Supervilão for derrotado, a sua carta é descartada, sendo as cartas "acessório" usadas também descartadas.

- Se um Supervilão for invencível: a sua carta permanece no seu lugar, as cartas "acessório" não utilizadas mantêm-se na mesa viradas para cima e uma carta do puzzle do edifício é virada do lado "edifício em chamas".

Em seguida, inicia-se uma nova jogada e 2 novos Supervilões são revelados. O jogador à esquerda do primeiro jogador torna-se o primeiro jogador.

**N.B. 2:** Pode acontecer que haja mais de dois Supervilões para derrotar em cada jogada. Os jogadores devem então utilizar as cartas "acessório" que irão virar mais as que já se encontram viradas à sua frente.

**Bónus:** Os Supervilões estão em duplicado. Assim que um Supervilão seja vencido uma segunda vez, eles obtêm, então, um Superpoder e cada jogador pode ver uma das suas cartas "acessório" com a face oculta.

**Fim do jogo:** A partida termina depois de seis voltas, quando todos os Supervilões tiverem sido desvendados. Se o edifício não estiver totalmente em chamas, bravo, todos os jogadores venceram! O ataque dos Supervilões foi travado e a liga dos Super-Heróis vai poder salvar a cidade.

Em contrapartida, se durante a partida, o edifício ficar totalmente em chamas ou, se no fim da volta, restarem 3 Supervilões, a partida está perdida. O ataque dos Supervilões é muito forte e é preciso evacuar a cidade!

*Autor: Vincent BONNARD*

# HERO TOWN



**Leeftijd:** 6-99 jaar



**Aantal spelers:** 2-4



**Doel van het spel:** de Superschurken verslaan voordat het gebouw wordt verwoest.



**Inhoud:** 24 accessoirekaarten, 12 Superschurkkaarten, 6 Superheldkaarten en 6 gebouwkaarten (voor- en achterzijde).



**Voorbereiding van het spel:** maak de gebouwpuzzel op tafel, zodat de niet-brandende zijde van het gebouw zichtbaar is. Leg de 6 Superheldkaarten tussen de spelers in, met de plaatjes zichtbaar. Schud de Superschurkkaarten en leg ze op een stapeltje met de plaatjes naar beneden naast de Superhelden.



Verdeel de accessoirekaarten als volgt onder de spelers:

- Als er 2 spelers zijn: 12 kaarten per speler, neergelegd in een rechthoek van 3 x 4



- Als er 3 spelers zijn: 8 kaarten per speler, neergelegd in een rechthoek van 2 x 4



- Als er 4 spelers zijn: 6 kaarten per speler, neergelegd in een rechthoek van 2 x 3



De spelers onthouden de accessoirekaarten die voor hen liggen en draaien ze vervolgens om.

**Spelprincipe:** de spelers binden gezamenlijk de strijd aan met de Superschurken. Elke Superschurk is bang voor 1 of 2 Superhelden. De spelers roepen de Superhelden op om de Superschurken te verslaan. Om dit te kunnen doen, moeten ze de accessoirekaarten van de Superhelden terugvinden tussen hun kaarten.

**Verloop van het spel:** aan het begin van een spelronde worden 2 Superschurkkaarten omgedraaid en op tafel gelegd, zodat de afbeeldingen zichtbaar zijn.

De spelers moeten proberen in hun spel de nodige accessoirekaarten te vinden, zodat ze de Superhelden kunnen oproepen die de omgedraaide Superschurken kunnen verslaan.

- Als er 2 spelers zijn: beginnend met de eerste speler draait elke speler 2 accessoirekaarten om.

- Als er 3 spelers zijn: beginnend met de eerste speler draait 1 speler 2 accessoirekaarten om, de anderen maar 1.

- Als er 4 spelers zijn: beginnend met de eerste speler draait elke speler 1 accessoirekaart om.

Tijdens deze spelfase mogen de spelers onderling overleggen voordat ze besluiten welke kaart(en) ze gaan omdraaien.

**Opmerking 1:** sommige Superschurken zijn bang voor 2 Superhelden. In dit geval hoeft maar één van de twee Superhelden te worden opgeroepen om de Superschurk te verslaan.

Zodra alle kaarten zijn omgedraaid, kijken de spelers welke Superhelden kunnen worden opgeroepen. Daarna controleren ze of deze Superhelden de omgedraaide Superschurken kunnen verslaan.

Om een Superheld op te roepen, worden de bijbehorende accessoirekaarten uit het spel gehaald.

Het is niet mogelijk een Superheld op te roepen die niet nuttig is om een Superschurk te verslaan.

- Als een Superschurk wordt verslagen, wordt zijn kaart uit het spel verwijderd. De gebruikte accessoirekaarten worden uit het spel gehaald.

- Als een Superschurk niet wordt verslagen, blijft zijn kaart liggen, de ongebruikte accessoirekaarten blijven op tafel liggen met de plaatjes zichtbaar en een kaart van de gebouwpuzzel wordt omgedraaid, zodat de 'brandend gebouw'-zijde zichtbaar wordt.

Vervolgens beginnen de spelers met een nieuwe spelronde en worden er twee nieuwe Superschurken omgedraaid. De speler links van de eerste speler wordt de eerste speler.

**Opmerking 2:** soms moeten tijdens één spelronde meer dan twee Superschurken worden verslagen. De spelers moeten dan de accessoirekaarten gebruiken die ze gaan omdraaien, plus de kaarten die al met de plaatjes naar boven voor hen liggen.

**Bonus:** de Superschurken zijn dubbel in het spel aanwezig. Wanneer dezelfde Superschurk voor de tweede keer wordt verslagen, krijgen de spelers een Superkracht. Alle spelers mogen dan één accessoirekaart bekijken die met het plaatje naar beneden voor hen ligt.

**Einde van het spel:** het spel eindigt na 6 rondes, wanneer alle Superschurken zijn onthuld. Als het gebouw niet helemaal in brand staat: gefeliciteerd, alle spelers hebben gewonnen! De aanval van de Superschurken is afgeslagen en het verbond van Superhelden heeft de stad gered.

Maar als het gebouw volledig in brand staat tijdens het spel of als er na afloop van een spelronde 3 Superschurken over zijn, hebben de spelers verloren. De aanval van de Superschurken is te krachtig en de stad moet worden ontruimd!

Auteur: Vincent BONNARD

# HERO TOWN



**Ålder** 6-99 jaar



**Antal spelare:** 2-4



**Spelets mål:** Besegra superskurkarna innan byggnaden förstörs.



**Innehåll:** 24 tillbehörskort, 12 kort med "Superskurkar", 6 kort med "Superhjältar" och 6 dubbelsidiga pusselbitar som bildar en byggnad.



**Spelförberedelser:** Lägg ut pusselbitarna med sidan som visar en oskadd byggnad uppåt. Placera ut de 6 Superhjälte-korten mellan spelarna. Blanda Superskurk-korten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt bredvid Superhjältarna.



Dela ut tillbehörskorten till spelarna:

- Med 2 spelare: 12 kort per spelare som läggs i en rektangel med 3 x 4 kort



- Med 3 spelare: 8 kort per spelare som läggs i en rektangel med 2 x 4 kort



- Med 4 spelare: 6 kort per spelare som läggs i en rektangel med 2 x 3 kort



Tillbehörskorten placeras framför spelarna som försöker memorera dem innan de vänder på korten.

**Spelets grundregler:** Spelarna slåss tillsammans mot Superskurkarna som fruktar 1 eller 2 Superhjältar. Spelarna behöver Superhjältarnas hjälp för att besegra Superskurkarna. För att göra det måste de hitta rätt tillbehör bland sina kort som Superhjältarna behöver.

**Så här spelar man:** I början av en spelrunda vänds 2 Superskurk-kort upp så att framsidan blir synlig. Spelarna vänder sedan på sina tillbehörskort för att försöka hitta rätt tillbehör till de Superhjältar som kan besegra Superskurkarna.

- Med 2 spelare: med början av den första spelaren, var och en vänder på 2 tillbehörskort
- Med 3 spelare: med början av den första spelaren, 1 spelare vänder på 2 tillbehörskort, övriga spelare vänder på 1 kort
- Med 4 spelare: med början av den första spelaren, var och en vänder på 1 tillbehörskort

Under denna fas av spelet kan spelarna diskutera med varandra innan de väljer kortet/korten de kommer att vända på.

**OBS 1:** Vissa Superskurkar fruktar 2 Superhjältar. Det är inte nödvändigt att ta båda till hjälp. En enda räcker för att besegra Superskurken.

När tillbehörskorten har vänts upp kontrollerar spelarna vilka Superhjältar som kan tillkallas och om de kan besegra de uppvända Superskurkarna. För att tillkalla en Superhjärte kastar du motsvarande tillbehörskort.

Det går inte att tillkalla en Superhjärte som Superskurken inte fruktar.

- Om en Superskurk besegras kastas Superskurkkortet och använda tillbehörskort kastas.

- Om en Superskurk är obesegrad ligger kortet kvar på plats, de oanvända tillbehörskorten ligger kvar på bordet och en pusselbit på byggnaden vänds för att visa sidan med en brinnande byggnad.

Sedan börjar en ny spelrunda med att 2 nya Super-Wicked vänds upp. Spelaren till vänster om den första spelaren blir den första spelaren.

**OBS 2:** Det kan hända att det finns mer än två Superskurkar att bekämpa per spelrunda. Spelarna måste då både vända upp nya tillbehörskort och använda de tillbehörskort som redan är uppvända.

**Bonus:** Det finns två kort med varje Superskurk. Så snart samma Superskurk har besegrats två gånger får de en Superpower och varje spelare får lov att titta på ett av sina tillbehörskort som ligger med framsidan nedåt.

### **Spelets slut:**

Spelet slutar efter 6 rundor när alla Superskurkarna har avslöjats. Om byggnaden inte brinner helt, Bravo, alla spelare vinner! Superskurkarnas anfall är under kontroll och Superhjältarna kommer att kunna rädda staden.

Å andra sidan, om byggnaden står helt i brand eller om det finns kvar 3 Super-skurkar efter en runda förloras omgången. Superskurkarnas anfall var för starkt och du måste evakuera staden!

*Skapat av Vincent BONNARD*

# HERO TOWN



**Alder:** 6-99 år



**Antal spillere:** 2-4



**Spillets formål:** At vinde over de onde Super-Helte, før bygningerne bliver ødelagt.



**Indhold:** 24 kort med ting, 12 kort med onde Super-Helte, 6 kort med Super-Helte og 6 kort med bygninger på for- og bagsiden.



**Forberedelse af spillet:** Lav puslespillet med bygningen i god stand med forsiden af kortene i den ene ende af bordet. Læg så de 6 kort med Super-Helte med billedsiden opad mellem spillerne. Bland kortene med de onde Super-Helte, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad ved siden af Super-Heltene.



Del kortene med ting ud til spillerne:

- Hvis der er 2 spillere: 12 kort til hver spiller som lægges i et rektangel med 3 x 4 kort



- Hvis der er 3 spillere: 8 kort til hver spiller som lægges i et rektangel med 2 x 4 kort



- Hvis der er 4 spillere: 6 kort til hver spiller som lægges i et rektangel med 2 x 3 kort



Spillerne skal nu forsøge at huske, hvad der er på kortene foran dem og dernæst vende dem om.

**Princippet bag spillet:** Alle kæmper sammen mod de onde Super-Helte. De onde er bange for 1 eller 2 Super-Helte. Spillemens opgave er at få Super-Heltene til at komme og overvinde de onde Super-Helte. Det gør de ved at finde de ting, Super-Heltene har brug for blandt deres kort.

**Spillets forløb:** En runde begynder med, at man vender 2 kort med onde Super-Helte om, så de ligger med billedsiden opad på bordet.

Spillerne skal nu vende deres kort med ting om og forsøge at finde de ting, der er nødvendige for at få Super-Heltene til at komme og besejre de onde Super-Helte, som er kommet frem.

- Hvis der er 2 spillere: Første spiller begynder, og alle vender hver især 2 kort med ting om

- Hvis der er 3 spillere: Første spiller begynder, 1 spiller vender 2 kort om, og de andre 1 kort

- Hvis der er 4 spillere: Første spiller begynder, og alle vender hver især 1 kort med ting om

I denne fase af spillet må spillerne gerne snakke med hinanden, før de vælger det eller de kort, de vil vende om.

**NB1:** Nogle af de onde Super-Helte er bange for 2 Super-Helte. Det er ikke nødvendigt at forsøge at få dem begge til at komme. En enkelt superhelt kan besejre en ond Super-Helt.

Når alle kortene er vendt om, ser man efter hvilke Super-Helte, man kan få til at komme og tjekker derefter, om disse Super-Helte kan besejre de onde Super-Helte, som er vendt om.

Man får en Super-Helt til at komme ved at lægge de tilsvarende tingkort væk.

Det er ikke muligt at få en Super-Helt, som ikke kan besejre en bestemt ond Super-Helt, til at komme.

- Hvis en ond Super-Helt bliver besejret, lægges kortet væk, og tingkortene, der blev brugt, lægges væk.

- Hvis en ond Super-Helt ikke besejres, bliver kortet liggende, og de ubrugte tingkort bliver også liggende på bordet med billedsiden opad. Et af kortene i bygningen vendes om, så der er ild i bygningen.

Derefter går man i gang med næste runde og vender 2 nye onde Super-Helte om. Spilleren til venstre for den første spiller bliver den første spiller.

**NB2:** Det kan ske, at der er flere end 2 onde Super-Helte, som skal bekæmpes i løbet af en runde. Spillerne skal så bruge de tingkort, de vender om samt dem, som allerede ligger med billedsiden opad på bordet.

**Bonus:** De onde Super-Helte findes i 2 eksemplarer. Når en ond Super-Helt besejres 2. gang, får man superkræfter, og hver spiller må se et af de kort, der ligger med billedsiden nedad.

**Spillets afslutning:** Spillet slutter efter 6 runder, når alle de onde Super-Helte er afsløret. Hvis der ikke er ild i hele bygningen, så er det bare fantastisk, og alle spillere vinder! De onde Super-Heltes angreb er blevet bekæmpet, og Super-Heltene redder byen. Hvis der til gengæld er ild i hele bygningen i løbet af spillet, eller hvis der er 3 onde Super-Helte tilbage ved spillets afslutning, så taber alle. De onde Super-Helte er for stærke, og byen skal evakueres!

Forfatter: Vincent BONNARD

# HERO TOWN



**Возраст:** 6–99 лет



**Кол-во игроков:** 2–4



**Цель игры:** победить суперзлодеев, пока огонь не охватил всё здание.



**В комплекте:** 24 карточки «экипировка», 12 карточек «суперзлодей», 6 карточек «супергерой» и 6 двусторонних карточек здания.



**Подготовка к игре.** Соберите пазл здания «в хорошем состоянии» на одном краю стола.

Выложите 6 карточек супергероев лицевой стороной вверх посередине между игроками. Перемешайте карточки суперзлодеев и выложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с супергероями.



Раздайте игрокам карточки экипировки:

- 2 игрока: по 12 карточек каждому.  
Выложите их прямоугольником 3x4.



- 3 игрока: по 8 карточек каждому.  
Выложите их прямоугольником 2x4.



- 4 игрока: по 6 карточек каждому.  
Выложите их прямоугольником 2x3.



Игроки запоминают свои карточки экипировки, а затем переворачивают их.

## Принцип игры

Игроки все вместе сражаются против суперзлодеев. Те боятся одного или двух из супергероев. Игроки призывают супергероев, чтобы победить суперзлодеев. Для этого им нужно найти среди своих карточек необходимую экипировку для супергероев.

## Ход игры

В начале раунда откройте 2 карточки суперзлодеев и положите их на стол.

Затем игроки будут открывать свои карточки экипировки, стараясь найти необходимые вещи, чтобы призвать супергероев, способных победить выпавших суперзлодеев.

- 2 игрока: начиная с первого игрока, каждый открывает по 2 карточки экипировки.

- 3 игрока: начиная с первого игрока, один игрок открывает 2 карточки экипировки, а остальные по одной.

- 4 игрока: начиная с первого игрока, каждый открывает по 1 карточке экипировки.

На этом этапе игры игроки могут договариваться между собой, какие карточки им открыть.

**Примечание 1.** Некоторые суперзлодеи боятся двух супергероев. Но не нужно призывать их обоих — одного будет достаточно, чтобы победить суперзлодея.

Открыв все карточки, игроки смотрят, каких супергероев они могут призвать, а затем проверяют, могут ли эти супергерои победить выпавших суперзлодеев.

Чтобы призвать супергероя, нужно сбросить соответствующие карточки экипировки.

Если супергерою не может победить суперзлодея, призвать этого супергероя нельзя.

- Если суперзлодей побежден, его карточка и использованные карточки экипировки выходят из игры.

- Если суперзлодей не побежден, его карточка остается на месте, неиспользованные карточки экипировки остаются открытыми на столе, а одну карточку пазла здания следует повернуть стороной «здание в огне».

Затем начинается новый раунд игры — откройте двух следующих суперзлодеев. Игрок слева от первого игрока становится первым игроком.

**Примечание 2.** То есть может получиться так, что за один раунд нужно победить больше двух суперзлодеев. Тогда игроки должны использовать и новые открытые карточки экипировки, и те, которые уже лежат открытыми на столе.

**Бонус.** В комплект входит по два экземпляра каждого суперзлодея. Победив одного и того же суперзлодея дважды, игроки получают суперсилу — каждый игрок может посмотреть одну из своих закрытых карточек экипировки.

**Конец игры.** Партия заканчивается после шестого раунда, когда все суперзлодеи были открыты. Если огонь не успел охватить всё здание, вы молодцы! Все игроки побеждают! Атаку суперзлодеев удалось отбить, и лига супергероев сможет спасти город. Но если в ходе партии огонь охватил всё здание или если в конце одного из ходов осталось 3 суперзлодея, партия проиграна! Атака суперзлодеев оказалась слишком мощной, и город придется эвакуировать!

*Автор: Венсан БОННАР*



# HERO TOWN

DJ05143

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

