

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 супергерой 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