

ŽAIDIMO RINKINYS

- 12 superherojų kortelių (mėlynos spalvos, pelno teigiamus taškus, 1a pav.)
- 12 piktadarių kortelių (oranžinės spalvos, pelno neigiamus taškus, 1b pav.)
- 5 žaidimo kauliukai (1c pav.)

ŽAIDIMO TIKSLAS IR IDĖJA

Šiame žaidime žaidėjai tampa įkvėpimo ieškančiais komiksų autoriais. Jie turi stengtis išlaikyti kūrinio pusiausvyrą, pasirinkdami kuo tinkamesnius personažus, ir pelnyti taškų, kai jų herojai laimi! Superherojų kortelės pelno žaidėjams teigiamų taškų, padedančių jiems siekti pergalės, o piktadarių kortelės pelno žaidėjams neigiamų taškų. Tačiau norėdami tarp piktadarių ir superherojų išlaikyti pusiausvyrą, žaidėjai turi pasistengti, kad turėtų ir pakankamai piktadarių, nes žaidimo pabaigoje kortelių krūvelės bus suvienodinamos. Taip pat jie turi būti atsargūs, nes kiti žaidėjai gali pavogti jų korteles! Žaidimas baigiamas, kai stalo viduryje baigiasi kortelės, o daugiausiai taškų turintis žaidėjas laimi žaidimą.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Atskirai sumaišykite mėlynų ir oranžinių kortelių krūveles ir išdėliokite jas į dvi atskiras atverstų kortelių eiles stalo viduryje (2 pav.) taip, kad jose pavaizduoti personažai būtų nukreipti ta pačia kryptimi. Norėdami atskirti kortelių kairę pusę nuo dešinės, kaip žymeklį galite padėti dėžutę ar kitą daiktą. Žaidėjas, kuris neseniai skaitė komiksus ar žiūrėjo filmą apie superherojus, pradeda žaidimą ir išridena visus 5 žaidimo kauliukus.

ŽAIDIMO EIGA

1. RIDENKITE ŽAIDIMO KAULIUKUS

Žaidėjas pradeda savo ėjimą išridendamas visus 5 kauliukus, o tada nusprendžia, ar sustoti ir pasiimti kortelę, ar toliau ridenti kauliukus. Savo ėjimo metu žaidėjas gali ridenti kauliukus ne daugiau kaip 3 kartus. Jei žaidėjas nori dar kartą ridenti kauliukus, prieš tai jis turi į šalį atidėti vieną ar daugiau kauliukų nepakeisdamas jų rezultato, o tada vėl ridenti likusius kauliukus. Atidėti kauliukus jis turi prieš kiekvieną papildomą kauliukų ridenimą. Į šalį atidėtų kauliukų ridenti negalima;



j juos bus atsižvelgiama įvertinant galutinį žaidėjo rezultatą.

Jei žaidėjas nusprendžia kauliukų daugiau neberidenti, jis turi pasiimti kortelę.

2. PAIMKITE KORTELĘ

Baigęs ridenti kauliukus žaidėjas TURI paimti vieną kortelę, atsižvelgdamas į išridentų kauliukų rezultatą. Yra 3 variantai, kokias korteles galima paimti; jei pagal kauliukų rezultatą žaidėjas turi galimybę pasirinkti iš kelių variantų, jis gali pasirinkti jam labiausiai patinkantį variantą:

1. Paimkite superherojaus kortelę. Jei baigus ridenti kauliukus išridentas bent vienas mėlynas skydas, iš stalo viduryje esančios kortelių eilės žaidėjas gali paimti vieną superherojaus kortelę. Kurį būtent kortelę jis turi paimti nurodo išridentų mėlynų skydų skaičius, o imti reikia iš kairės į dešinę (tai gali būti pirma, antra, trečia, ketvirta ar penkta superherojaus kortelė iš kairės).

2. Paimkite piktadario kortelę. Jei baigus ridenti kauliukus išridenta bent viena oranžinė kaukolė, iš stalo viduryje esančios kortelių eilės žaidėjas gali paimti vieną piktadario kortelę. Taip pat kaip imant superherojaus kortelę, kurią būtent kortelę žaidėjas turi paimti nurodo išridentų oranžinių kaukolių skaičius, o imti reikia iš kairės į dešinę (tai gali būti pirma, antra, trečia, ketvirta ar penkta piktadario kortelė iš kairės).

Pavyzdys (4 pav.): Martynas išrideno kauliukus trečią kartą ir dabar jis turi du kauliukus, kuriuose pavaizduotas mėlynas skydas, ir tris kauliukus, kuriuose pavaizduota oranžinė kaukolė. Jis gali pasirinkti ir iš stalo viduryje esančių kortelių eiliių pasiimti antrą superherojaus kortelę arba trečią piktadario kortelę.

3. Pavokite kito žaidėjo kortelę. Jei baigęs ridenti kauliukus žaidėjas turi išridenęs tris vienodos spalvos kalbos debesėlius, jis gali pavogti kortelę iš kito žaidėjo.

- Žaidėjas išrideno 3 mėlynos spalvos debesėlius — jis gali pavogti bet kurio vieno pasirinkto žaidėjo viršutinę superherojų krūvelės kortelę.
- Žaidėjas išrideno 3 oranžinės spalvos debesėlius — jis gali pavogti bet kurio vieno pasirinkto žaidėjo viršutinę piktadarių krūvelės kortelę.
- Žaidėjas išrideno 4 ar 5 vienodos spalvos debesėlius — jis gali iš pasirinkto žaidėjo pavogti BET KURIĄ vieną kortelę tokios pat spalvos kaip debesėliai. Norėdamas pavogti kortelę žaidėjas prieš tai turi pasakyti, kurio žaidėjo kortelę jis nori pavogti, bei norimos pavogti kortelės vietą krūvelėje.

Pavyzdys (5 pav.): Liucija išrideno 4 mėlynus kalbos debesėlius, ji sako: „Aš imu antrą kortelę nuo viršaus iš Nedo superherojų kortelių krūvelės.“ (Ji prisiminė, kad Nedas anksčiau gavo vertingą kortelę.)

Jei pagal išridentus kauliukus žaidėjas negali iš stalo viduryje esančių kortelių paimti jokios kortelės arba pavogti kito žaidėjo kortelės, jis privalo iš ant stalo išdėliotų kortelių paimti piktadario kortelę, kurioje nurodytas didžiausias neigiamas skaičius. Jei piktadario kortelės paimti neįmanoma, tada vietoj jos jis turi paimti superherojaus kortelę, kurioje nurodytas mažiausias teigiamas skaičius.

Kai žaidėjas pasiima pirmą kortelę, jis turi ją pasidėti priešais save, suformuodamas dvi skirtingas atverstas krūvelės: vieną krūvelę iš superherojų kortelių, kitą — iš piktadarių kortelių (3 pav.).

Kai žaidėjas pasiima kitą tos pačios rūšies kortelę, jis turi ją atverstą dėti į krūvelę taip, kad ji uždengtų po ja esančią kortelę; ir toliau kortelės dedamos į krūvelę šia tvarka. Žaidimo metu į uždengtas korteles žiūrėti negalima.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi iš karto, kai iš stalo vidurio paimama paskutinė kortelė (t. y.: abi vidurinės eilės yra tuščios).

Visi žaidėjai turi pasidėti abi savo kortelių krūvelės vieną šalia kitos. Jei superherojų kortelių krūvelė yra aukštesnė nei piktadarių krūvelė, nuo superherojų krūvelės viršaus žaidėjas turi nuimti tiek kortelių, kad abi krūvelės būtų vienodo aukščio. Štai kodėl žaidimo metu labai svarbu pasiimti ir piktadarių kortelių (istorija nėra gera, jei joje nėra blogų veikėjų!). Tačiau piktadarių kortelės visada skaičiuojamos visos, nesvarbu, kiek žaidėjas turi superherojų kortelių! Kiekvienas žaidėjas sudeda superherojų kortelėse pavaizduotus skaičius ir iš jų atima bendrą piktadarių kortelėse nurodytų skaičių sumą. Žaidėjas, turintis daugiausiai taškų, laimi žaidimą.

Taškų skaičiavimo pavyzdys (6 pav.):

A. Martynas turi 5 superherojus, tačiau sugebėjo gauti tik 4 piktadarius. Todėl jis turi į šalį padėti viršutinę superherojų kortelių krūvelės kortelę. Jis sudeda likusių keturių superherojų kortelių taškus (+12), tada atima už piktadarių korteles pelnytus taškus (-8). Martynas iš viso pelno 4 taškus.

B. Nedas turi daugiau piktadarių, o ne superherojų kortelių. Skaičiuojant taškus papildomi piktadariai neatidedami į šalį, todėl jis turi pasilikti juos visus. Nedas iš viso pelno 2 taškus (+12 - 10 = 2).

C. Liucija negali priskaičiuoti viršutinės superherojų krūvelės kortelės, todėl padeda ją į šalį. Ji turi 6 taškus (+11 - 5 = 6) ir laimi žaidimą.

