

КОМПОНЕНТЫ

- 12 тайлов Супергероев (синие, с победными очками, рис. 1а)
- 12 тайлов Суперзлодеев (оранжевые, со штрафными очками, рис. 1б)
- 5 кубиков с разными изображениями (рис. 1с): синий щит (символ Супергероев); оранжевый череп (символ Суперзлодеев); синий восклицательный знак (взять тайл Супергероя у оппонента); оранжевый восклицательный знак (взять тайл Суперзлодея у оппонента).

ПРИНЦИП И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки примеряют на себя роль автора комиксов в поисках вдохновения. Они выстраивают сюжет, выбирая лучших персонажей с подходящим балансом добра и зла. В свой ход игрок может бросить кубики до трёх раз, чтобы взять тайл. Игрок старается заполнить тайлы Супергероев, которые принесут ему как можно больше победных очков, и тайлы Суперзлодеев, которые принесут ему как можно меньше штрафных очков. Нужно всегда быть настороже, ведь оппоненты могут увести из-под носа самые ценные тайлы! Игра завершается, как только в центре стола не останется тайлов. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте сначала синие, а затем оранжевые тайлы. Выложите их на стол в два отдельных ряда лицевой стороной вверх (рис. 2). Для удобства можете положить коробку от игры слева от карт. Игру начинает тот, кто последним смотрел фильм про супергероев: он первым бросает 5 кубиков.

ХОД ИГРЫ

1. БРОСИТЬ КУБИКИ

В свой ход игрок бросает все 5 кубиков и принимает решение: взять тайл или перебросить кубики. Игрок может бросить кубики не больше 3 раз за ход.

Игрок должен отложить в сторону хотя бы один кубик с выпавшим на нём значением каждый раз, прежде чем перебросить кубики. Он уже не может перебросить отложенные в сторону кубики. После своего третьего броска (или раньше) игрок должен взять тайл.

2. ВЗЯТЬ ТАЙЛ

Как только игрок бросил кубики (и, при желании, перебросил их разрешённое количество раз), он ДОЛЖЕН взять тайл в соответствии с выпавшими значениями. Игрок складывает свои тайлы перед собой лицевой стороной вверх в две стопки: стопку тайлов Супергероев и стопку тайлов Суперзлодеев (рис. 3). Каждый новый тайл игрок кладёт на предыдущий тайл того же типа. Игроки не могут просматривать свои стопки тайлов в ходе игры.

Есть три возможных варианта, откуда и какой тайл может взять игрок, в зависимости от выпавших значений. Иногда игроку может быть доступно сразу несколько вариантов. В таком случае он выбирает один из них:

1. Взять тайл Супергероя: Если игрок выбросил на кубиках хотя бы 1 синий щит, он может взять тайл Супергероя из центра стола. От количества выброшенных на кубиках синих щитов зависит, какой именно тайл Супергероя игрок может взять — первый, второй, третий, четвёртый или пятый слева.

2. Взять тайл Суперзлодея: Если игрок выбросил на кубиках хотя бы 1 оранжевый череп, он может взять тайл Суперзлодея из центра стола. Аналогично от количества выброшенных на кубиках оранжевых черепов зависит, какой именно тайл Суперзлодея игрок может взять — первый, второй, третий, четвёртый или пятый слева.

Пример (рис. 4): После первого броска у Мартина выпало два синих щита и три оранжевых черепа. Он может взять из центра стола либо второй тайл Супергероя, либо третий тайл Суперзлодея слева.

3. Взять тайл у другого игрока: Если после одного или нескольких бросков у игрока выпало несколько восклицательных знаков одного цвета, он может взять тайл у другого игрока.

- 3 кубика с синим восклицательным знаком: игрок может взять верхний тайл из стопки Супергероев перед любым другим игроком.
- 3 кубика с оранжевым восклицательным знаком: игрок может взять верхний тайл из стопки Суперзлодеев перед любым другим игроком.
- 4 или 5 кубиков с восклицательным знаком одного цвета: игрок может взять любой тайл из стопки Супергероев или Суперзлодеев (в зависимости от цвета выброшенных восклицательных знаков) перед любым другим игроком. Для этого игрок должен объявить, у кого и какой по счёту тайл в стопке он хочет взять.

Пример (рис. 5): У Люси выпало на кубиках 4 синих восклицательных знака. Она говорит: «Я хочу взять второй тайл Супергероя сверху из стопки перед Нейтом...» (Она вспомнила, что ранее Нейт взял тайл с большим количеством победных очков).

Если выпавшие на кубиках значения не позволяют игроку взять тайл из центра стола или у другого игрока, он должен взять из центра стола тайл Суперзлодея с наибольшим количеством штрафных очков. Если в центре стола не осталось тайлов Суперзлодеев, он должен взять тайл Супергероя с наименьшим количеством победных очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только один из игроков берёт последний тайл из центра стола. Каждый игрок сдвигает вместе свои две стопки тайлов. Если его стопка Супергероев выше, чем стопка Суперзлодеев, игрок должен снять с неё столько тайлов, чтобы обе стопки были одинаковой высоты. Именно поэтому в ходе игры важно брать не только тайлы Супергероев, но тайлы Суперзлодеев (какая же история без отрицательного персонажа!). Все тайлы Суперзлодеев учитываются при подсчёте очков, сколько бы их ни было у игрока! Затем каждый игрок складывает победные очки на тайлах Супергероев из стопки перед ним и вычитает из получившейся суммы штрафные очки со всех своих тайлов Суперзлодеев. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

Пример подсчёта очков (рис. 6):

А. У Мартина 5 тайлов Супергероев и лишь 4 тайла Суперзлодеев. Он вынужден отложить в сторону верхний тайл из своей стопки Супергероев. Затем он складывает победные очки на всех оставшихся перед ним тайлах Супергероев (+12) и вычитает из получившейся суммы штрафные очки со всех своих тайлов Суперзлодеев (-8). Мартин получает 4 очка. wB. У Нейта оказалось больше тайлов Супергероев, чем Супергероев. Лишние тайлы Суперзлодеев учитываются при подсчёте очков. Нейт получает 2 очка ($+ 12 - 10 = 2$).

С. Люси откладывает в сторону верхний тайл из своей стопки Супергероев — он не учитывается при подсчёте очков. Она получает 6 очков ($+ 11 - 5 = 6$) и становится победителем.