

# 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 !