




SuperHeros

 Dès 5 ans

 2 à 4 joueurs

 Contenu : 30 cartes", 3 cartes rondes "pouvoirs magiques", 8 personnages, 24 éléments de costumes de super héros.

 But du jeu : être le premier joueur à avoir complété son costume de super héros (un sigle, un masque et une cape).

 Règle du jeu : Disposer les 3 cartes rondes (représentant chacune un pouvoir magique) au centre.



Super-costaud



Super-Elastique



Super-Protection

Mettre à disposition l'ensemble des éléments du costume de super héros (sigles "S", capes et masques) sur la table.

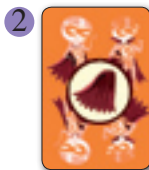


Chacun des joueurs prend une figurine, fille ou garçon et la place devant lui.



Mélanger les cartes et les placer en pile faces cachées au milieu.
Le joueur le plus jeune commence. On joue dans les sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, les joueurs retournent une carte de la pile, la posent à côté, sur le "pot", et agissent en fonction de la carte :



- 1- Carte Sigle "S" : il prend un sigle et le place sur son personnage
- 2- Carte Cape : il prend une cape et le place sous son personnage
- 3- Carte Masque : il prend un masque, et le place sur les yeux de son personnage



- 1-Carte "Monstre", le joueur enlève un élément de son costume de super héros, au choix
- 2-Carte "Chance" : le joueur prend la carte, et la conserve pour annuler les pouvoirs maléfiques du prochain monstre
- 3- Cartes situations nécessitant les pouvoirs "super costaud", "écran de protection", "bras élastiques" : tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur la carte ronde correspondant à ce pouvoir. Le dernier des joueurs à avoir tapé enlève un élément de son costume de super héros.

En fonction des cartes et des actions, les joueurs placent des éléments de leur costume de super héros ou les enlèvent.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a complété sa tenue avec les 3 éléments.