

# HERO TOWN



**Vek:** 6 – 99 rokov



**Počet hráčov:** 2 – 4



**Cieľ hry:** Poraziť záporákov skôr než zhorí celý mrakodrap.



**Obsah:** 24 kariet výstroja, 12 kariet záporákov, 6 kariet superhrdinov, 6 obojstranných kariet mrakodrapu (spolu 48 kariet)



**Príprava hry:** Karty mrakodrapu otočte tou stranou nahor, ktorá je bez plameňov a poskladajte mrakodrap; umiestnite ho na kraj stola. Karty superhrdinov uložte doprostred stola, otočené lícom nahor. Karty záporákov premiešajte a otočené lícom nadol uložte na kôpku vedľa superhrdinov.



Karty výstroja otočte lícom nahor a rozdeľte ich:

- pri 2 hráčoch: 12 kariet na hráča, pričom karty treba uložiť do 3 radov po 4 karty (3 x 4)



- pri 3 hráčoch: 8 kariet na hráča, 2 x 4



- pri 4 hráčoch: 6 kariet na hráča, 2 x 3.



Hráči si skúsia zapamätať svoje karty výstroja a následne ich otočia lícom nadol.

**Princíp hry:** Hráči bojujú proti záporákovi spoločnými silami. Na každého záporáka môže byť nasadený 1 alebo aj 2 konkrétni superhrdinovia. Superhrdina môže ísť do boja vtedy, keď mu hráči nájdu správny výstroj.

**Priebeh hry:** Na začiatku kola hráči otočia 2 vrchné karty z kôpky záporákov. Následne otočia karty výstroja, aby našli vhodný výstroj pre superhrdinov, ktorí môžu bojovať proti záporákovi. Karty výstroja otáčajú podľa nasledovných pravidiel:

- pri 2 hráčoch: počnúc prvým hráčom otočí každý hráč 2 karty
- pri 3 hráčoch: prvý hráč otočí 2 karty, ostatní dvaja po 1 karte
- pri 4 hráčoch: počnúc prvým hráčom otočí každý hráč 1 kartu.

Pri hľadaní výstroja sa môžu hráči poradiť, kto skúsi nájsť (otočiť) ktorú časť výstroja.

**POZNÁMKA 1:** Proti záporákovi, na ktorého môžu byť nasadení 2 superhrdinovia, stačí poslať do boja len 1 zo superhrdinov. Treba sa rozhodnúť (dohodnúť) ktorého.

Keď majú hráči otočené karty výstroja, overia si, či sú vhodné pre tých superhrdinov, ktorých potrebujú do boja. Nesprávneho superhrdinu nemožno poslať do boja!

- Keď sa záporáka podarí poraziť (nájde sa vhodný výstroj pre potrebného superhrdinu), položia hráči kartu tohto záporáka, a tiež karty použitého výstroja stranou.

- Keď sa záporáka nepodarí poraziť (nenájde sa vhodný výstroj pre potrebného superhrdinu), zostane karta záporáka v hre, karty nepoužitého výstroja zostanú otočené lícom nahor a hráči otočia 1 kartu mrakodrapu stranou s horiacim mrakodrapom nahor.

Nasleduje ďalšie kolo: hráči otočia ďalšie 2 karty záporákov a hráč naľavo od začínajúceho hráča je teraz prvým hráčom (ako prvý otočí kartu/karty výstroja).

**POZNÁMKA 2:** Neporazený záporák zostáva v hre, a tým sa počet záporákov, ktorých treba poraziť, zvýši na viac než 2. Hráči potom môžu pri zostavovaní výstroja využiť nielen karty, ktoré otočia, ale aj už otočené karty.

**Bonus:** Z každého záporáka sú po 2 rovnaké karty. Keď sa hráčom podarí poraziť aj druhého rovnakého záporáka, získajú supersilu, vďaka ktorej si každý hráč môže vyhliadnuť 1 zo svojich ešte neotočených kariet výstroja a nakuknúť, aká to je.

**Koniec hry:** Hra končí po 6 kolách, keď už hráči otočili všetky karty záporákov. Hráči zvíťazili, ak mrakodrap nehorí celý. Bravó, superhrdinom sa podarilo mesto ochrániť!

Naopak, keď hráči otočia všetky karty mrakodrapu stranou s horiacim mrakodrapom nahor, alebo keď na konci niektorého kola zostanú 3 neporazení záporáci, hráči prehrali. Superhrdinom sa nepodarilo mesto ochrániť a musí byť evakuované!