



15'



2



10+

SUPÉRO

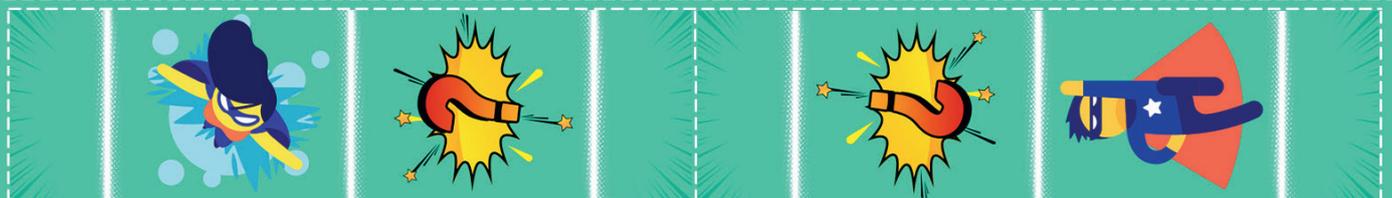
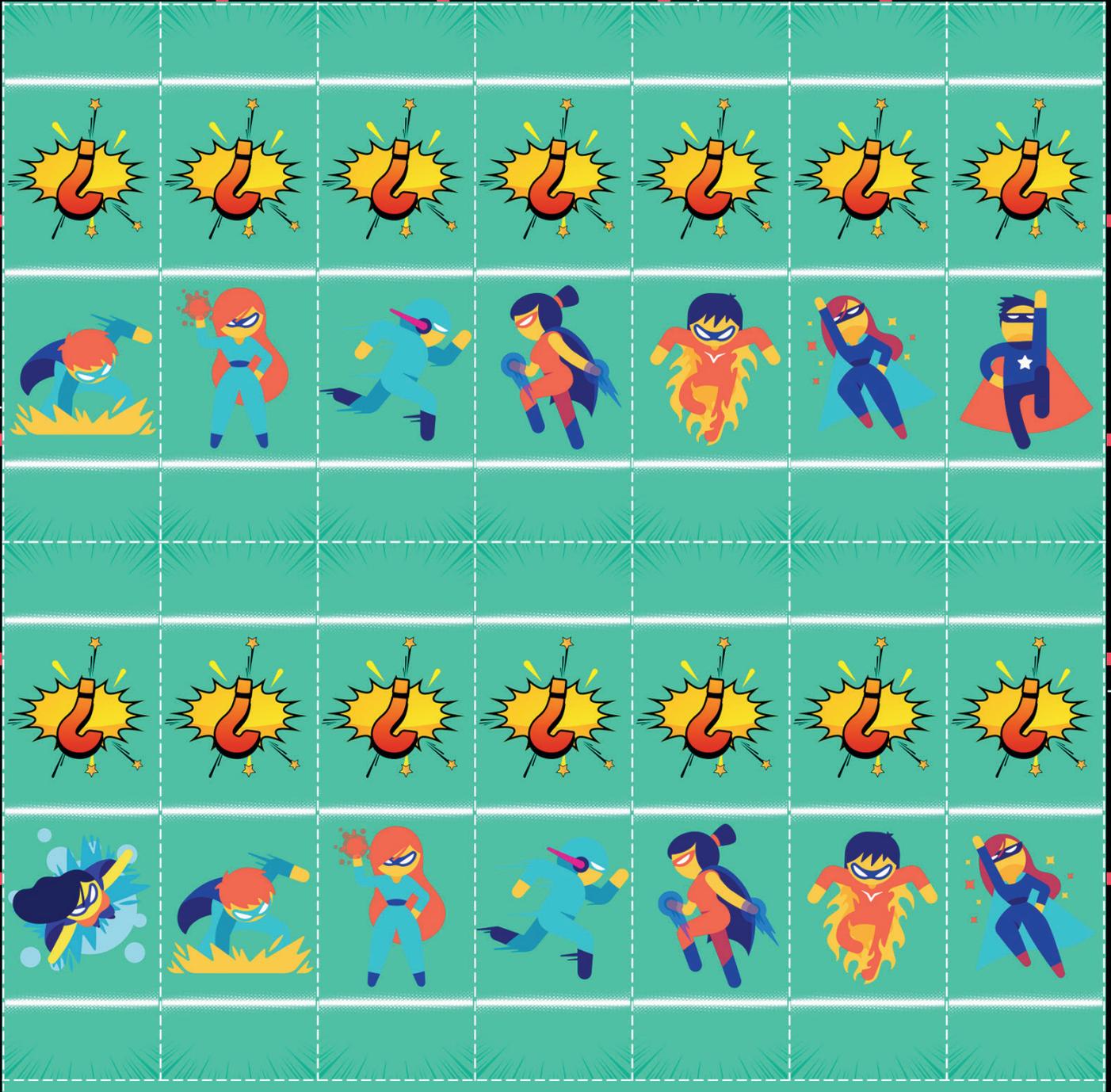
n°5

created by Léandre Proust

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.





15'



2



10+

SUPÉRO

n°5

created by Léandre Proust

RÈGLE
DU JEU

TUTORIEL DE FABRICATION

Découpez la partie noire, c'est votre plateau !



PLIER ET COLLER



BUT DU JEU

Dans SUPÉRO vous devez capturer le Super-Weak de votre adversaire tout en protégeant votre propre Super-Weak. Pour vous aider dans cette mission, vous choisirez une équipe de 5 Super-Héros parmi les 8 dont vous disposez. Tous les Super-Héros sont uniques et disposent d'un pouvoir qui leur est propre.

MATERIEL

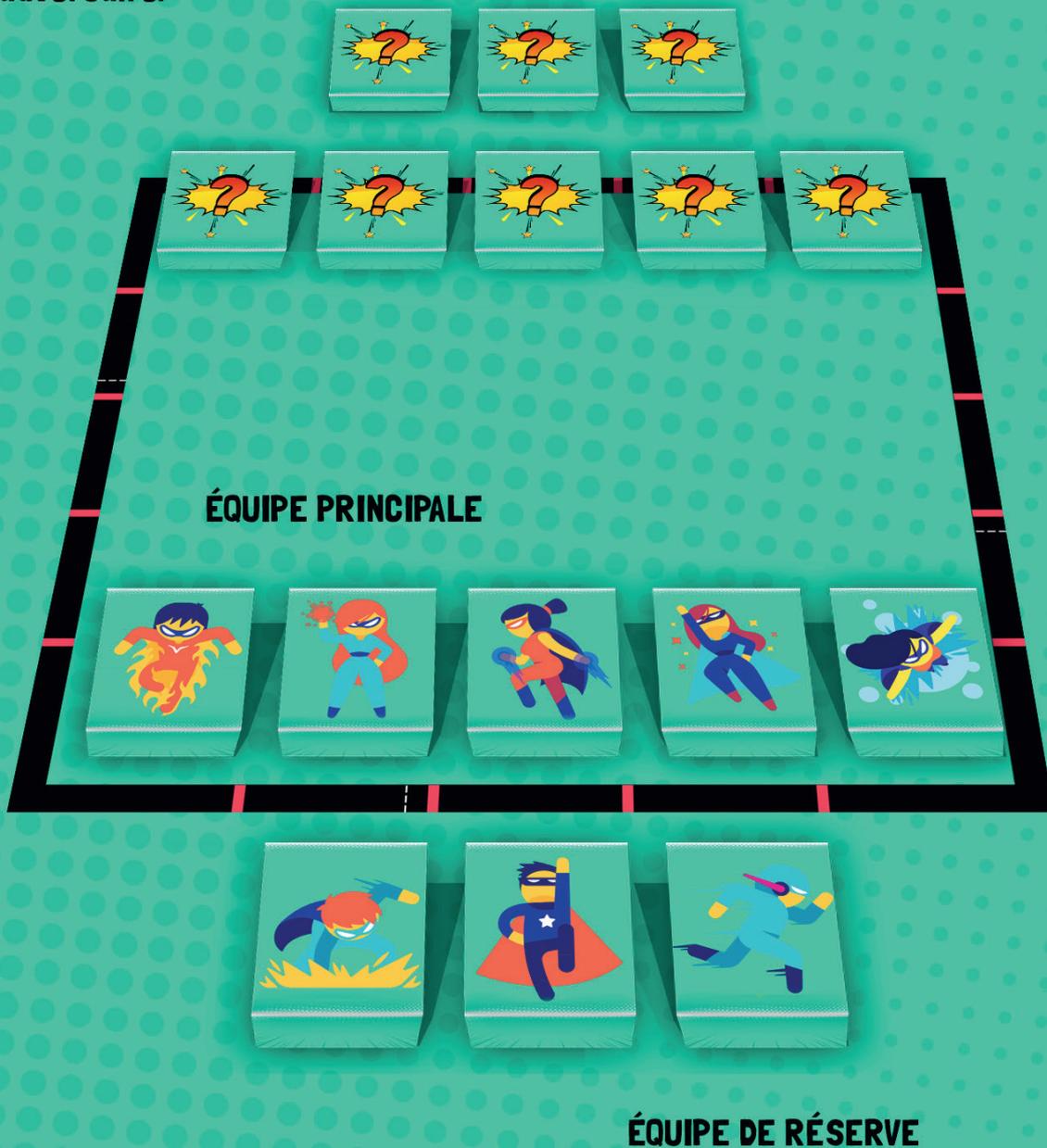
Le jeu se compose d'une feuille cartonnée au format A5 que vous pouvez acquérir auprès de nos partenaires distributeurs pendant le mois de juin 2019. Après avoir découpé, plié et collé le matériel de jeu, vous aurez en votre possession :

- 16 pions Super-Héros
- 1 plateau de 5x5 cases



MISE EN PLACE

D'abord, disposez le plateau entre les deux joueurs. Puis, chaque joueur choisit 5 de ses 8 Super-Héros qui seront affectés à son équipe principale, dont obligatoirement Super-Weak. Les 3 Super-Héros restants forment l'équipe de réserve, disposez-les à proximité du plateau. Chaque joueur arrange secrètement son équipe principale sur la première ligne de cases devant soi. On ne peut placer qu'un Super-Héros par case. Placez les 5 Super-Héros de votre équipe principale sur les cases de telle sorte que vous puissiez les identifier mais pas votre adversaire.



DÉROULEMENT DU JEU

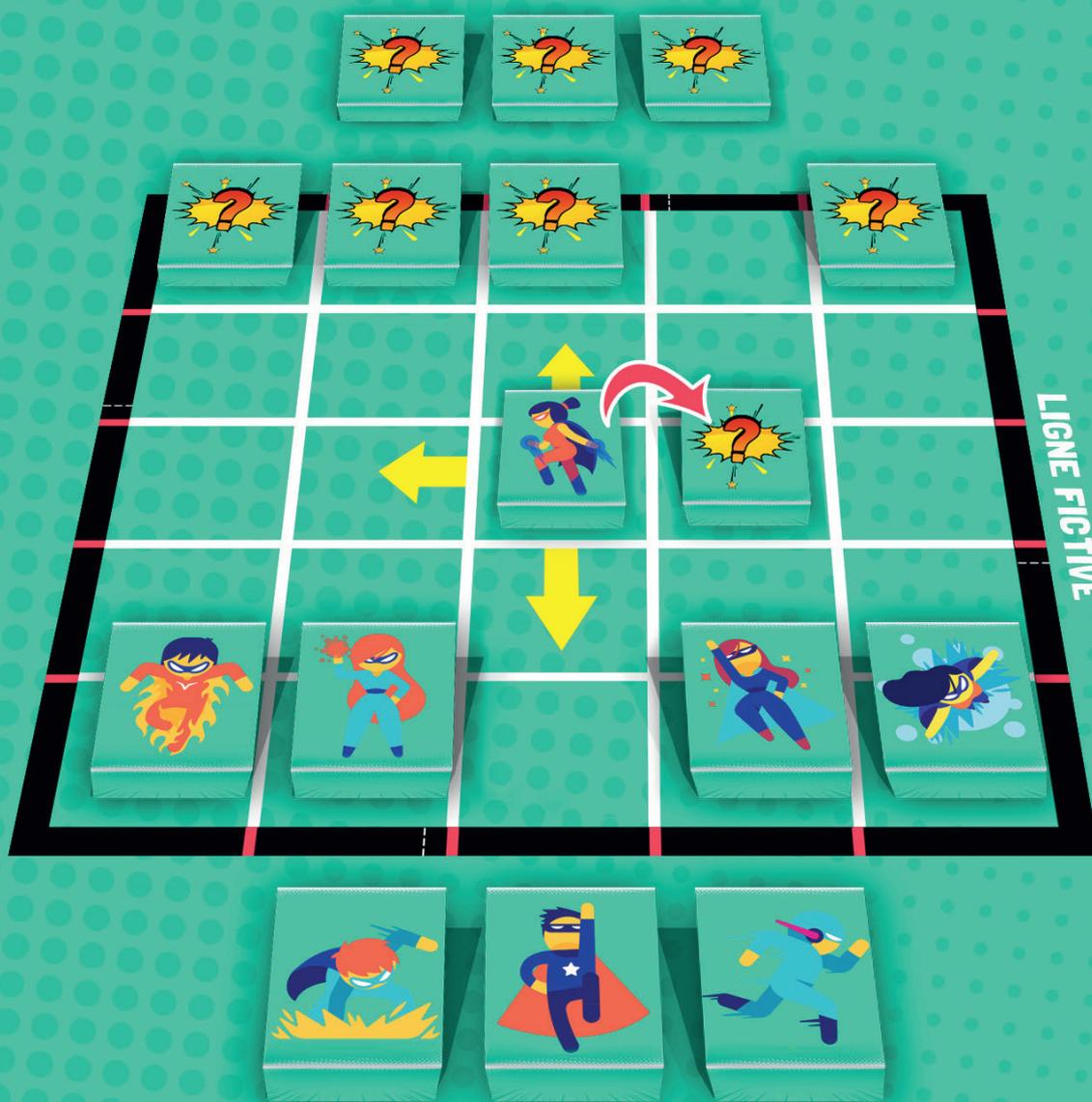
Les joueurs jouent chacun leur tour. Le plus jeune commence. A son tour, le joueur doit réaliser une des deux actions suivantes :

- Jouer un de vos Super-Héros : dans l'ordre de votre choix, le déplacer et/ou activer un pouvoir.
- Ou,
- Échanger la place de deux de vos Super-Héros

Une fois l'action réalisée, c'est à l'autre joueur de jouer.

Comment déplacer un Super-Héros ?

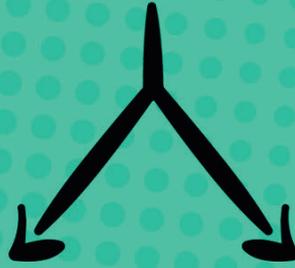
Tous les Super-Héros se déplacent de la même manière. Un Super-Héros peut bouger **d'une case en avant, en arrière ou sur les côtés**. Un Super-Héros ne peut pas se déplacer sur une case où il y a déjà un Super-Héros allié. Cependant, un de vos Super-Héros peut se déplacer sur la case où il y a un Super-Héros adverse qui sera alors **capturé** et placé dans la défausse de l'adversaire face visible.



La défausse de chaque joueur est l'endroit où vont les Super-Héros qui ont été capturés. Elles se situent à l'extérieur du plateau. Les Super-Héros capturés sont face visible.

Comment activer un pouvoir ?

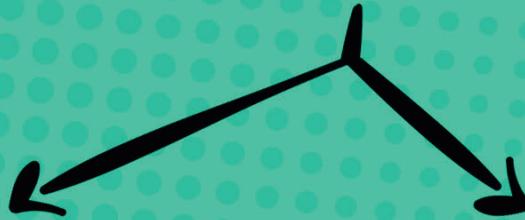
Comme tous les Super-Héros ne sont identifiable que par leur propriétaire, les joueurs ont le droit de bluffer quand ils utilisent les pouvoirs des Super-Héros. Dès qu'un joueur annonce l'utilisation d'un pouvoir, son adverse peut le mettre en doute.



Si votre adversaire vous croit, utilisez le pouvoir que vous avez annoncé (même si ce n'est pas le pouvoir du Super-Héros que vous avez joué!).



S'il ne vous croit pas, votre adversaire devra dire « Je te mets en doute ! ». Vous devrez alors révéler l'identité du Super-Héros mis en doute en le retournant de façon à ce que votre adversaire puisse voir son identité réelle.



Si le Super-Héros révélé correspond au pouvoir que vous avez annoncé, vous appliquez son pouvoir.



Si par contre, le Super-Héros révélé ne correspond pas au pouvoir que vous avez annoncé, le pouvoir ne s'applique pas et votre tour de jeu prend fin immédiatement.



Quand un joueur met en doute à tort un autre joueur ou quand un joueur qui bluff se fait mettre en doute, ce joueur doit alors choisir un Super-Héros de son équipe de réserve et le placer face visible dans sa défausse.

Comment échanger la place de deux Super-Héros ?

Choisissez deux Super-Héros, de votre équipe principale ou de votre équipe de réserve. Quand vous échangez la place de deux Super-Héros, prenez les deux pions Super-Héros sélectionnés et faites-les passer sous la table à l'abri des regards afin de les changer de place... ou pas !

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

La partie prend fin immédiatement lorsque l'une de ces conditions est atteintes :

- Le Super-Weak d'un joueur est capturé, son adversaire est déclaré vainqueur.
- Il n'y a plus que le Super-Weak dans l'équipe principale d'un joueur, son adversaire est déclaré vainqueur.
- Il n'y a plus aucun Super-Héros dans l'équipe de réserve d'un joueur, son adversaire est déclaré vainqueur.
- Le Super-Weak d'un joueur a atteint une case de la ligne de départ de son adversaire, ce joueur est déclaré vainqueur.

POUVOIRS DES SUPER-HÉROS



Super-Spy

Peut regarder l'identité d'un super-héros en ligne de mire*.



Super-Weak

Aucun pouvoir - doit toujours être présent en jeu. Vous gagnez la partie s'il atteint la ligne adverse.



Super-Heal

Ressuscite un super-héros allié quand elle est capturée (ce pouvoir peut être annoncé pendant le tour de l'adversaire)



Super-Gravity

Attire tous les super-héros en ligne de mire* d'une case dans sa direction.



Super-Block

Annule le pouvoir d'un super-héros en ligne de mire* (ce pouvoir peut être annoncé pendant le tour de l'adversaire)



Super-Flash

Avance d'une case supplémentaire.



Super-Fly

Traverse les bords latéraux du plateau de jeu.



Super-Boom

Quand il est capturé, il explose. Capturez alors le super-héros sur la case sur laquelle il explose ainsi que les super-héros sur les 4 cases adjacentes (ce pouvoir peut être annoncé pendant le tour de l'adversaire)

* ligne de mire : tous les Super-Héros sur la même ligne et la même colonne.



SUPÉRO

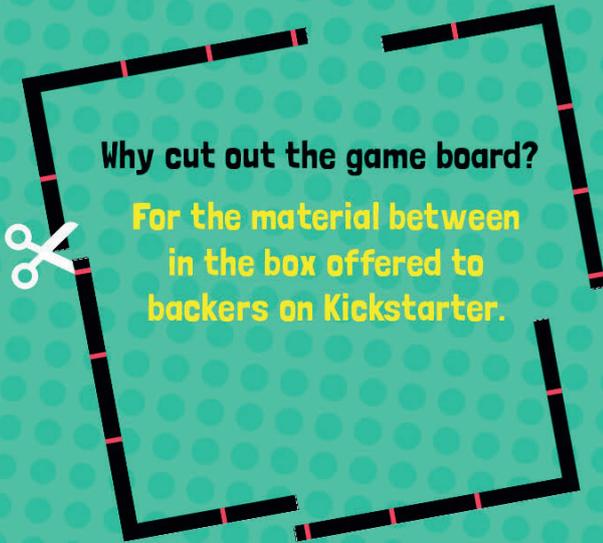
created by Léandre Proust

n°5

GAME RULES

Assembly Instructions

Cut the black section, it's your Game Board!



Game objective

In SUPERO, you must capture your opponent's Super-Weak while protecting your own one.

To help you in this mission, you choose a team of 5 Superheroes among the 8 at your disposal. Each Superhero is unique and has a special Power.

Game Components

One A5 cardboard sheet. Once all components are cut, fold and stick, you'll have:

- 16 Superhero Tokens.
- 15x5 squares Game Board



Setup

First, place the Game Board between the two players. Then, each player chooses 5 of his 8 Superheroes. These latter compose his Main Team, and Super-Weak must be part of this team. The 3 remaining Superheroes compose the Backup Team. Place them near the Game Board. Each player secretly places his Main Team on the first line of squares in front of him. Place only one Superhero per square. Arrange the 5 Superheroes of your Main Team in such a way you can identify them (but hidden from your opponent's view).



How to Play

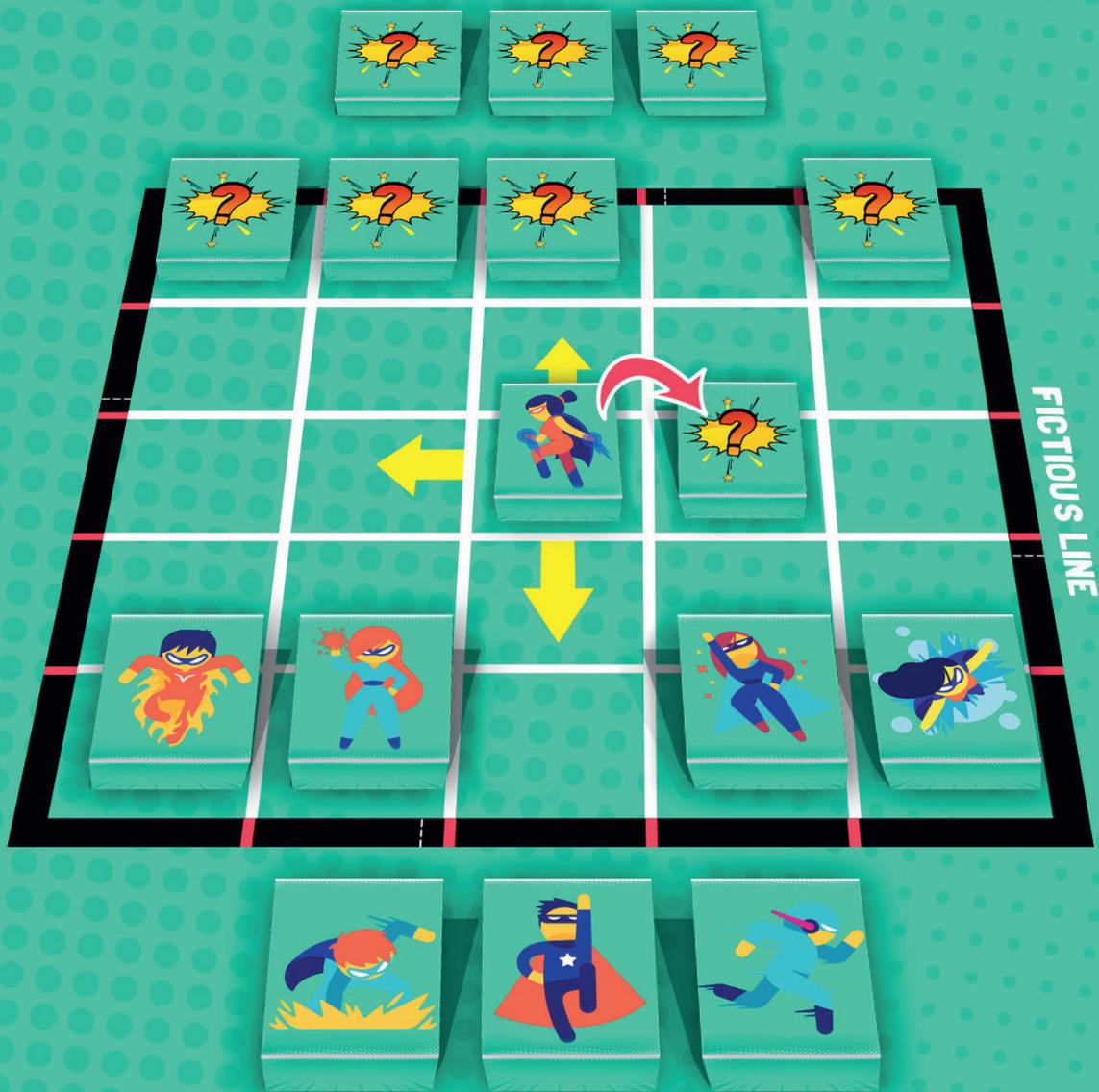
Players perform their turn one after the other. The youngest player plays first. During his turn, a player chooses one of the two following actions:

- Play one Superhero: in any order, move a Superhero and/or activate a power.
- Or,
- Exchange the position of two of your Superheroes.

Then, the second player performs his turn.

How to move a Superhero?

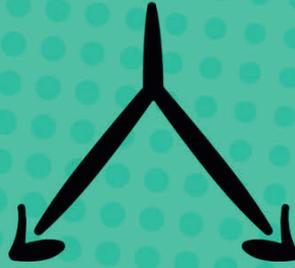
All Superheroes move the same way. A Superhero can move **one square forward, backward or sideward**. A Superhero cannot move on a square occupied by an allied Superhero. However, a Superhero can move on a square occupied by one of your opponent's Superhero. This latter will then be **captured** and placed in your opponent's Discard.



Captured Superheroes are placed in each player's Discard, outside the Game Board. Captured Superheroes are placed face up.

Activating Powers

As Superheroes can only be identified by their owners, players can bluff when activating their Powers. As soon as a player declares a specific Power activation, his opponent can put him in doubt.

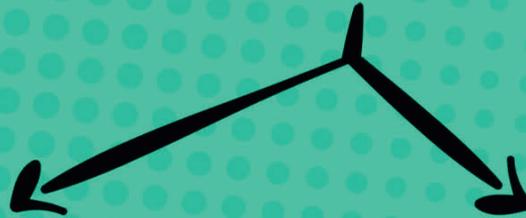


If your opponent doesn't put you in doubt, use the declared Power (even if it isn't the Power of the Superhero you played).

If your opponent doesn't believe you, he says "I put you in doubt!" You must then reveal the Superhero's identity by showing it to your opponent.



If the declared Power match the revealed Superhero, you can activate it.



If the declared Power doesn't match the revealed Superhero, you cannot activate it and your turn ends immediately.



When a player wrongly puts his opponent in doubt, or when a player who has bluffed is put in doubt, this latter must choose a Superhero of his Backup Team and place it in his Discard, face up.

Exchanging Superheroes' positions

Choose two Superheroes from your Main or Backup Teams. When you exchange the position of two Superheroes, put their Tokens under the table, out of sight, and exchange them... or not!

Victory Conditions & End of Play

The game ends when one of the following conditions occurs:

- One Super-Weak is captured. The opponent player wins.
- Super-Weak is the lone member of the Main Team of a player. The other player wins.
- The Backup Team of a player is empty. The other player wins.
- Your Super-Weak reaches one square of the starting line of your opponent. You win.

SUPERHEROES' POWERS



Super-Spy

Identifies a Superhero in Line of Sight*.



Super-Weak

No Power - must always be in play. You win if he reaches your opponent's starting line.



Super-Heal

Resurrects an allied Superhero when she's captured (this Power can be declared during your opponent's turn).



Super-Gravity

Attracts all Superheroes in his Line of Sight* (one square in his direction).



Super-Block

Cancels another Superhero's Power in her Line of Sight* (this Power can be declared during your opponent's turn).



Super-Flash

Moves one extra square.



Super-Fly

Goes through lateral sides of the Game Board.



Super-Boom

Explodes when captured. Capture the Superhero on the square where he exploded, and all Superheroes on adjacent squares (horizontally and vertically). This Power can be declared during your opponent's turn.

* Line of Sight: all Superheroes on the same line and the same column.