



But du jeu: remporter le plus grand nombre de combats face aux Super-Méchants.

Préparation du jeu

- Séparer les **12 cartes Super-Méchants** des **36 cartes Super-Héros**.
- Distribuer toutes les **cartes Super-Héros** face cachée.
- Mélanger les **cartes Super Méchants** et les empiler face cachée.

Les cartes Super Méchants (rouges)

ont 3 types d'attaques. Chacun porte le symbole de son attaque: cracher du **feu**, mordre avec sa terrible **mâchoire** ou étouffer avec ses **tentacules**.



Les cartes Super Héros (bleues)

portent aussi ces 3 symboles, en quantité variable selon la force du héros face à chaque attaque. Dans un combat, la carte Super-Héros avec le plus de symboles identiques



carte gagnante

à ceux du Super-Méchant gagne car c'est celle qui a la meilleure parade: la glace contre le feu, les bulles de chewing-gum contre les mâchoires d'acier et le lasso contre les tentacules.

Déroulement du jeu

Les joueurs posent leurs cartes en pile, face cachée.

- 1 On retourne à côté de la pile la première **carte Super-Méchant** qui révèle la nature de l'attaque: feu, mâchoire ou tentacules.

- 2 Les joueurs retournent tous en même temps une **carte Super-Héros** (comme à la bataille) et la posent devant eux.
- 3 Celui qui a joué la **carte Super-Héros** avec la plus grande quantité du symbole demandé emporte la bataille. Il garde la **carte Super-Méchant** devant lui, et les **cartes Super-Héros** jouées sont défaussées.

Égalité: si la plus grande quantité du symbole demandé est présente sur plusieurs cartes, on enlève ces cartes. Parmi les cartes restantes, le joueur qui a la plus grande quantité du symbole gagne. S'il y a encore égalité, tous les joueurs jouent une nouvelle carte pour venir à bout de ce Super-Méchant.

Si les **cartes Super-Héros** sont épuisées avant les **cartes Super-Méchants**, on reprend les **cartes Super-Héros** déjà jouées, on les mélange et on les redistribue aux joueurs.

Fin du jeu: quand toutes les **cartes Super-Méchants** ont été jouées, le joueur qui en a le plus a gagné!

Pour les plus grands

Les étapes 1 et 3 sont identiques, seule l'étape 2 change. Les joueurs prennent en main **5 cartes** de leur pile. À chaque combat, ils choisissent celle qu'ils veulent jouer. Puis ils piochent une nouvelle carte de leur pile, de façon à toujours en avoir **5 en main** avant de jouer.

 **Nathan**

Un jeu créé par *Les Fées Hilares*
et illustré par Deborah Pinto

© Dujardin, 2024

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin: Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France. Jumbo Group

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs: sav@jumboplay.com

réf. 1 130 600 214