



Ce jeu vous est offert par
Léandre Proust

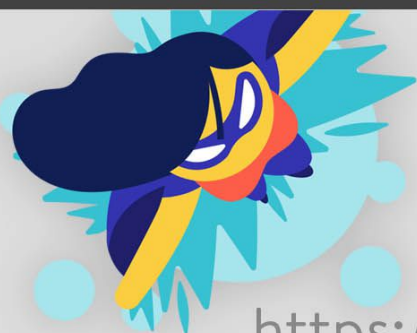


Chaque mois, je vous propose
un nouveau jeu de société minimaliste.

Vous pouvez l'acquérir gratuitement
auprès d'un partenaire ou
directement sur ma page Tipeee.



Vous aimez ce jeu ? N'hésitez pas à faire un **Tip** pour me soutenir.



tipeee
.com

<https://tipeee.com/leandreproust>



<https://facebook.com/leandre.proust>



15'



2



10+

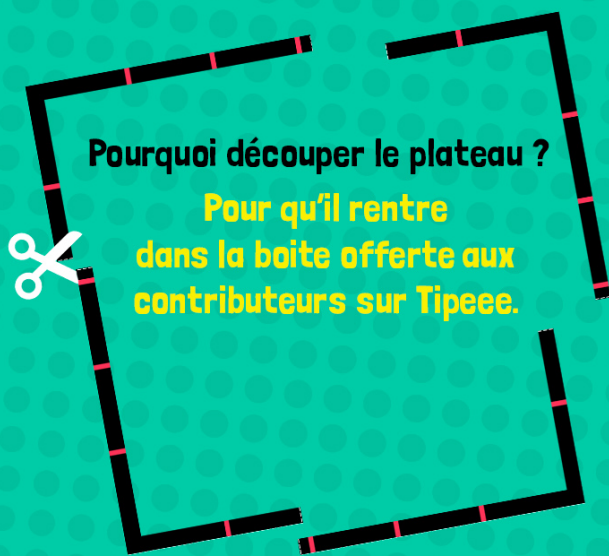
SUPÉRO
created by Léandre Proust

n°5

**RÈGLE
DU JEU**

TUTORIEL DE FABRICATION

Découpez la partie noire, c'est votre plateau !



Pourquoi découper le plateau ?

Pour qu'il rentre
dans la boîte offerte aux
contributeurs sur Tipeee.

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

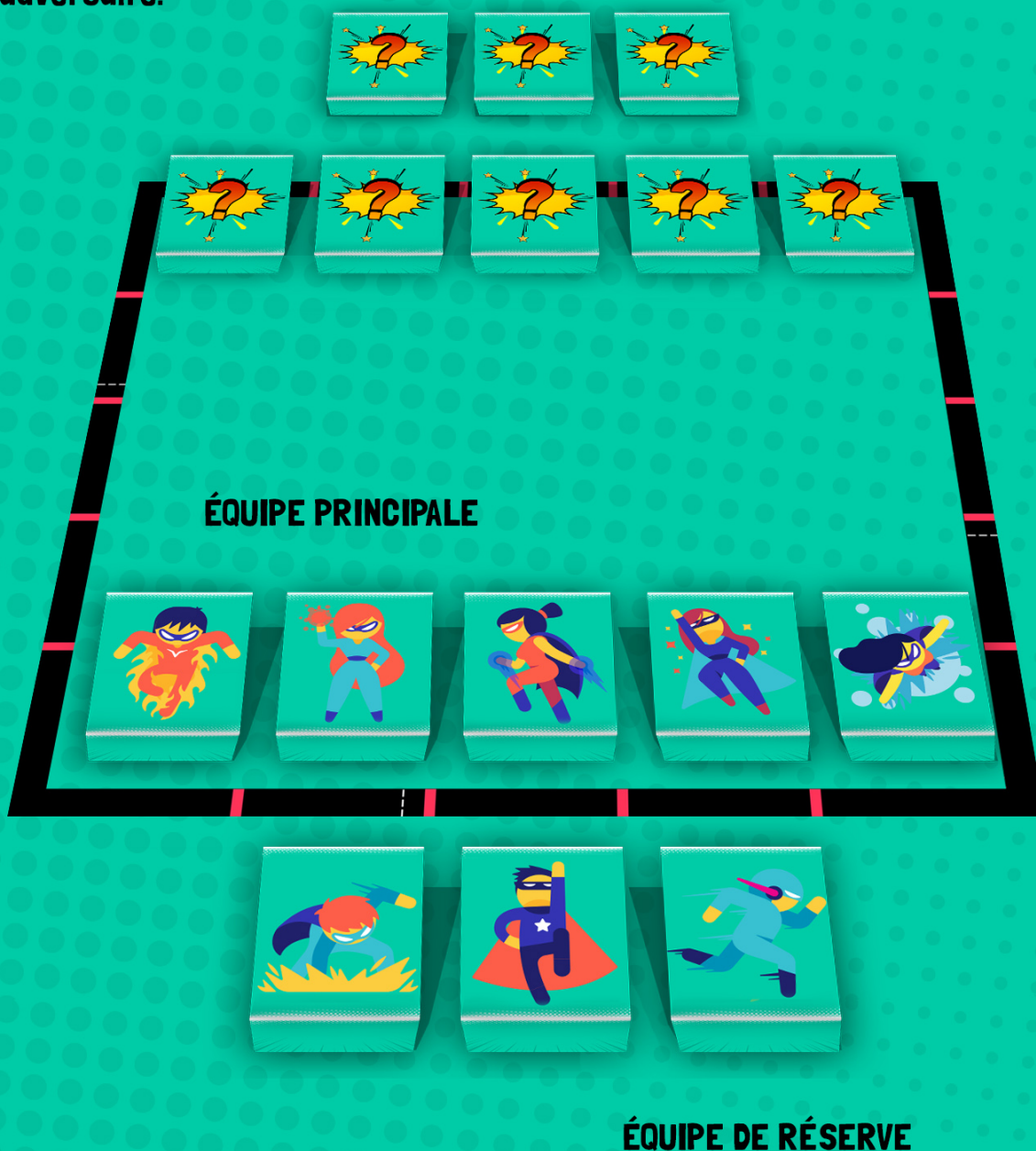
Le jeu se compose d'une feuille cartonnée au format A5 que vous pouvez acquérir auprès de nos partenaires distributeurs pendant le mois de juin 2019. Après avoir découpé, plié et collé le matériel de jeu, vous aurez en votre possession :

- 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.

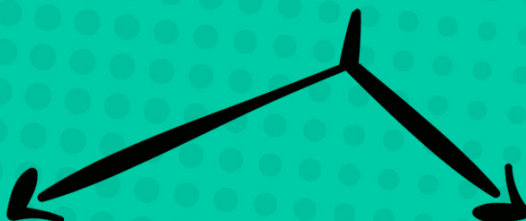
Comment activer un pouvoir ?

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.



REMERCIEMENTS

MERCI AUX TIPEURS D'AVRIL

allyric
Antoine Gallée
Arnaud Bulif
Aymerick
Azmohan
Benjamin ANCHE
Brigitte
brilam
Bubufrance
Bébert
Cahado
cecile33
cfloutier
Colibry
Cyril
Cyrille
Céci
Cédric
Delphine Senez
Denny Colt
Dott
Dydikong
Einal
Ericcerisier
Falko
Formieres
Fran6co
Franck Bouvot
Fred
GillesP
Xavier M

GManitou
Gregor
Grollbe
Guillaume PNP
Gâtinaise
Hervine
Héralya
Ivan
jcmag
Jean Christophe
Jean de la Roche
JeRie
Jocelyn
Jordan.C
Juanita Martinez
Jul
Julien
Jérémy
Jérôme Fauvel
Ka
Kakiman
Kikivanderbuild
kubenbois
Legacer
letatas
livres-jeux.fr
Loute79
Luc
Ludar
Ludilab

Ludilab
Ludodelaludo
Luteuchio
Magic_Bob
mamieyannick
Marine Jardinier
MAURICEDESLAIS
Monsieur Patate
Mylene Dussaulx
Mélanie
Nicolas Boz
Passenger69
patrice renaud
Phaenira
PhilippeLeray
phracktale
Plateau Marmots
Pyrrhus
RogueShadow
Romain
saigneur
Sigfried38
Stephane
stouph
sylweb
Sébastien
Toma
toyotomi toyo
Valérie
Vinciane Tilkin
Yannick bernard darlington

