Djeco kártyajáték – **Kalyatiks**

Cikkszám: **DJ05066**

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig
Játékosok száma: 2-6 játékos részére
A játék tartalma: 6 szuperHŐS kártya, 30 szuperERŐ kártya, 1 kezdőkorong

A játék célja: Összegyűjteni a legtöbb szuperERŐt és a leghatalmasabb szuperHŐSsé válni.

Előkészületek:

- Megkeverjük a szuperHŐS kártyákat és sorban egymás mellé tesszük őket az asztalon.
- Megkeverjük a szuperERŐ kártyákat is.
- Minden szuperHŐS kártya alá (síkban az alatta lévő sorba) teszünk egy ERŐ kártyát is a számozott oldalával felfelé (lásd a képen).
- A maradék szuperERŐ kártyákat lefordított pakliba rendezve a felfordított lapok mellé tesszük.
- A legfiatalabb játékos magához veszi a kezdő korongot és elkezdi a játékot, majd órajárás szerint folytatódik a játék.



A szuperHŐSök:
A játékban 4 féle szuperHŐS figura szerepel: Blaze, Nova, Rexon és Lira.



Minden kártyán másik szuperhős található a kártya elején, mint a hátulján. Minden HŐS összesen 3-szor szerepel a 6 kártyán. A kártyák látható oldalait nézve időnként könnyen eltalálható, mi van a hátoldalon. De egyet ne felejtsünk: a jó memória mellé egy kis szerencsére is szükségünk lehet!

A játék menete: A soron lévő játékos kiválaszt egy szuperHŐS kártyát. Hangosan megtippeli, hogy ki lehet a kártya hátoldalán, majd megfordítja a lapot.
Megjegyzés: A tippelés előtt érdemes átgondolni, hogy mely kártyák voltak már megfordítva és melyikek nem.

A tipp helyes:
A játékos elnyeri a szuperHŐS kártya alatti ERŐ kártyá(ka)t.



A tipp helytelen:
A játékos elveszi a szuperHŐS alatti ERŐ kártyát és: VAGY egy másik ERŐ kártyához VAGY egy HŐS kártyához teszi, ahonnan már hiányzik az ERŐ kártya.



Így történhet, hogy 1 szuperHŐS kártyánál több ERŐ kártya is lehet. Abban az esetben, ha 1 játékos megcéloz egy szuperHŐS kártyát, de rosszul tippel, akkor az összes ott lévő ERŐ kártyát át kell helyeznie máshová a fentebb leírtak szerint.
Ezután a következő játékos jön, és a játék addig folytatódik, míg a játékban lévő összes (felfordított) szuperERŐ kártyát el nem nyeri valamelyik játékos. Ahogy mind a 6 ERŐ kártya elfogy az asztalról, véget ér a kör.

Rexon különleges képessége: Ha egy játékos arra tippel, hogy „Rexon” van a kártya hátoldalán, és helyes a tippje, akkor megkapja a hozzá tartozó szuperERŐ kártyát és még egyszer ő következhet.
Ha azonban téves a tippje, véget ér a köre és az ERŐ kártyát egy másik szuperHŐS alá teszi.

Új kör kezdődik: Jól megforgatjuk, megkeverjük a 6 szuperHŐS lapot, majd kirakjuk sorban az asztalra. Újabb 6 ERŐ kártyát rakunk a HŐS kártyákhoz képpel felfelé. A következő játékos megkapja a kezdő korongot és elindul az új kör.

A játék vége: A játék akkor ér véget, ha az összes szuperERŐ kártya elfogy (mind a 30). A játékosok összeszámolják az ERŐ kártyákon található pontokat: az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb pontja lett. Ő lett a leghatalmasabb SZUPERHŐS!

Jean-Jacques Derghazarian játéka, Design: Ben Newman