SUPER COMICS

Un jeu de Roberto Fraga,
développé avec Christian Lemay

Pour 3 à 20 joueurs, à partir de 12 ans

But du jeu

Chaque joueur incarne un super héros qui cherche à obtenir le titre du meilleur super héros. Le premier à remporter 5 duels en face à face remporte la partie !

Matériel

100 cartes Duel
5 cartes Sauvetage
1 carte Cible
4 cartes de règlement

Munissez chaque joueur d'un crayon et d'une feuille de papier.

Quelques défis demandent un chronomètre. Ignorez-les si vous n'avez pas.

Le jeu

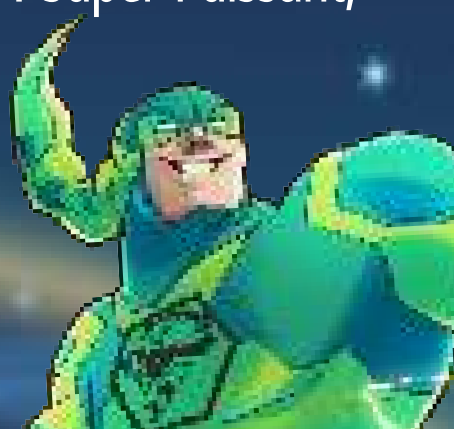
Il existe deux façons de jouer à SUPER COMICS. Une première, plus classique, où chacun joue à son tour, et une seconde, plus explosive, où tout le monde joue en même temps. Nous vous suggérons cette dernière version en présence de plus de 10 héros.

Préparation

Disposez les 5 cartes Sauvetage face cachée dans différents endroits de la pièce en vous assurant que tous savent où elles sont. Mélangez les cartes Duel et placez la pile au centre de la table. Placez la carte Cible à côté.

Héros solitaires

Le joueur le plus musclé commence la partie. Il est le joueur actif. Chaque joueur se donne un nom de super héros et l'inscrit sur sa feuille : Super Puissant, Invincible Man, Le Vengeur Masqué



À son tour, un super héros en défie un autre en disant : « Moi, Super Puissant, je te défie, Vengeur Masqué ! ». Ces deux joueurs sont appelés les « concurrents ». Un troisième joueur appelé « arbitre », choisi par le joueur actif, tire la première carte de la pile sans la montrer et en prend connaissance.



Si c'est une carte **VERTE**, il la lit et la pose face visible sur la table. Les concurrents réalisent le duel lorsqu'ils sont prêts.

Si c'est une carte **ORANGE**, il s'agit d'un duel de vitesse. L'arbitre prend le temps de lire dans sa tête (pour lui-même) le duel. Cette règle est importante. Puis, rapidement, il le lit aux concurrents. Il importe que le lecteur ne bafouille pas. Le premier à réaliser l'action demandée remporte le duel. Attention : dans tous les duels, une erreur d'un concurrent entraîne automatiquement une défaite. La carte « Alerte générale » concerne tout le monde.

Les cartes **BLEUES** concernent TOUS les joueurs. On pose la carte face visible sur la table. Il s'agit d'une épreuve d'endurance qui ne sera pas remportée immédiatement. Une contrainte est imposée à tous les concurrents. Par exemple, interdiction de dire le mot « oui ». Une fois la règle comprise, l'arbitre tire une nouvelle carte Duel pour le joueur actif et son adversaire et la partie se poursuit normalement. Désormais, les héros se surveillent les uns les autres. Le premier qui repère un autre joueur transgressant l'interdit remporte le duel. Une nouvelle carte bleue en remplace une déjà présente.

Lorsque les joueurs ont besoin d'une carte pour réaliser un duel (pour un lancer, par exemple), ils la prennent dans la pile de cartes Duel et la défaussent après utilisation.



Un joueur conserve la carte d'un duel qu'il remporte. Le joueur à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

Fin de la partie

Quand un joueur remporte sa cinquième carte (son cinquième duel), il est immédiatement nommé super héros de la soirée et la partie se termine! Au cours de la partie, les héros peuvent cacher le nombre de duels qu'ils ont remportés.

Code d'éthique des Super Comics

- Un concurrent est toujours tenu de faire tout en son pouvoir pour remporter les duels auxquels il participe. Dans le cas contraire, il perd automatiquement ce duel et il donne une de ses cartes remportées précédemment à son adversaire.

- Veillez à ce que chaque joueur dispute un nombre similaire de duels. Le joueur actif doit défier un joueur qui ne l'a pas été lors de ce tour de table. On complète un tour de table quand tous les joueurs ont été actifs une fois. Avec un nombre impair de joueurs, un joueur sera forcément défié plus d'une fois.

- Les joueurs qui jugent de la « performance » de deux concurrents, par exemple dans une imitation, doivent faire preuve d'un grand sens moral. Interdiction formelle de défavoriser un joueur simplement parce qu'il risque de gagner la partie!!



Royal Rumble (pour grands groupes)

Retirez les 20 cartes avec un astérisque (*). Mélangez les cartes restantes et distribuez-les équitablement entre les joueurs (maximum de 5 cartes par joueur). On ne regarde pas les cartes reçues. Jouez selon les mêmes règles, mais tout le monde en même temps ! Au signal, un joueur peut défier n'importe quel héros libre (qui n'est pas déjà impliqué dans un autre duel), mais jamais la même personne deux fois de suite. Lors d'un duel, les deux joueurs forment une pile avec leurs cartes Duel non utilisées. Ils tirent une carte au hasard, en prennent connaissance rapidement par EUX-MÊMES et réalisent l'épreuve. Certains duels nécessitent l'intervention rapide d'un arbitre, pour

donner un mot ou un nom par exemple. On demande alors au joueur le plus près. On conserve la carte d'un duel que l'on remporte, en prenant soin de ne pas confondre avec ses cartes Duel non réalisées. Les concurrents se séparent les cartes Duel non utilisées.

Lorsque vous tombez sur des cartes bleues, assurez-vous de dire très fort la contrainte, pour que tous comprennent. Laissez les duels bleus non résolus près de la carte cible, de façon à ce qu'on puisse les récupérer facilement.

Quand tous les défis ont été réalisés, le héros qui en a remporté le plus gagne la partie! Pour éviter toute triche, il informe l'assemblée des duels qu'il a remportés.

Jeu en équipe

Super Comics se prête très bien au jeu en équipe. Formez 3 équipes avec les joueurs présents. À chaque

tour, chaque équipe choisit un héros pour la représenter lors du duel. Une équipe en défie une autre et la troisième agit comme arbitre. Donnez un nom à votre équipe. L'équipe 1 défie d'abord l'équipe 2. Ensuite la 2 défie la 3 et enfin la 3 défie la première; on recommence jusqu'à ce qu'une équipe ait remporté 5 duels (ou tout autre nombre que vous jugerez convenable!).

Si vous avez aimé SUPER COMICS, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres (*J'te gage que…*, *Miss Poutine*, *Grimpe!*, *Où étiez-vous?*) : www.scorpionmasque.com

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *SUPER COMICS*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2010 Le Scorpion masqué inc.

