

Kalyatiks

NL



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 2 tot 6 spelers



Inhoud: 6 Superheldkaarten
+ 30 Superkrachtkaarten + 1 'Eerste speler'-fiche



Doel van het spel: De machtigste superheld worden door het hoogste aantal Superkrachtpunten te behalen.



Vorbereiding: Schud de 6 Superheldkaarten en leg ze in een horizontale rij in het midden van de tafel. Schud daarna de Superkrachtkaarten. Leg één kaart met het getal zichtbaar onder elke Superheld. De overige kaarten vormen een stapel en worden met de afbeelding naar beneden naast de rij gelegd.



De jongste speler pakt de 'Eerste speler'-fiche en begint het spel. Dan gaat het spel verder en wordt er met de klok mee gespeeld.



De Superhelden

In dit spel komen vier helden voor: **Blaze**, **Nova**, **Rexon** en **Lira**.



Elke Superheldkaart is dubbelzijdig en toont op elke kant een andere held. Zo komt elke held **in totaal drie keer** voor in het spel.

Door goed naar de zichtbare kaarten te kijken, kun je soms raden welke held zich aan de andere kant verstopt... Maar let op: een goed geheugen en een beetje geluk zijn je beste bondgenoten!

Spelverloop:

De actieve speler wijst een Superheldkaart aan, noemt de naam van de held die hij aan de **achterkant** verwacht en draait **dan** de kaart om om het te controleren.

Hij baseert zich hierbij op de zichtbare kaarten voor hem en op zijn geheugen, als bepaalde kaarten al eens zijn omgedraaid, om zijn aankondiging te doen voordat hij de aangewezen kaart omdraait.

• **Goed antwoord:** de speler wint de Superkrachtkkaart die onder de aangewezen Superheldkaart ligt en legt deze voor zich neer.



• **Fout antwoord:** de speler pakt de Superkrachtkkaart die bij de superheld hoort en legt deze onder een andere Superkrachtkkaart of onder een Superheld wiens Superkracht al is gewonnen.



Er kunnen zo meerdere Superkrachtkkaarten onder één held komen te liggen. Als de actieve speler een superheld met meerdere Superkrachtkkaarten probeert en zich vergist, worden al deze Superkrachtkkaarten verplaatst. Ze worden teruggelegd volgens dezelfde regels die hierboven zijn uitgelegd.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Het spel gaat zo door tot alle zichtbare Superkrachtkkaarten op tafel zijn gewonnen.

Zodra de zes Superkrachtkkaarten in het spel zijn gewonnen, eindigt de ronde.

★ Speciale kracht van Rexon ★

Als een speler 'Rexon' roept en zijn antwoord is correct, wint hij de Superkrachtkkaart en speelt hij meteen nog een keer.

Als zijn aankondiging echter onjuist is, mag hij niet nog een keer spelen en plaatst hij de Superkrachtkkaart onder een andere Superheld.

Nieuwe ronde: Schud de 6 Superheldkaarten opnieuw en leg ze weer op een rij.

Leg 6 nieuwe Superkrachtkkaarten neer, één onder elke held. De 'Eerste speler'-fiche gaat naar de volgende speler, waarna een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel: Het spel eindigt wanneer alle Superkrachtkkaarten zijn gewonnen.

Elke speler telt de punten van zijn Superkrachtkkaarten bij elkaar op.

Degene met de meeste punten wordt de machtigste superheld!

*Een spel van Jean-Jacques Derghazarian
Illustraties: Ben Newman*