

# SUPER ZINGS<sup>®</sup>

RIVALS OF KABOOM



## SPIELEBOX CENTER STAGE MADNESS

### INHALT:

1 Anleitung



1 Spielplan



2 silberne  
SuperZings-Figuren



Augenwürfel



Schlüssel- und Kampf-Plättchen  
(rot und blau)

### HINTERGRUNDSTORY:

Im Herzen von "Kaboom City" ist die supermächtige "Kazoom Power" sicher verwahrt. Doch beide Seiten versuchen Zugang zum Supertresor zu bekommen, um sich die Energien der "Kazoom Power" zunutze zu machen. Welche Seite schafft es, die nötigen Schlüssel zu aktivieren und den Kristall zu erbeuten?

# SPIELAUFBAU:

Der Spielplan wird auf dem Tisch offen ausgelegt. Die Schlüssel- und Kampf-Plättchen werden als Vorrat bereitgelegt.

Jeder Spieler stellt seine SuperZings-Figur auf das Startfeld des jeweiligen Teams.



# SPIELABLAUF:

## A. Im Überblick:

Der jüngste Spieler beginnt und wirft den Würfel. Dann rückt er die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung. Dabei muss er nicht die gesamte Augenzahl rücken und darf auch Schritte verfallen lassen.

Betritt oder überschreitet er dabei Kampf- oder Schlüsselfelder, markiert er diese mit dem entsprechenden Plättchen seiner Teamfarbe. Dabei legt er das Plättchen mit seiner Teamfarbe nach oben, um zu signalisieren, dass das Feld von seinem Team kontrolliert wird.



**Hinweis:** Es dürfen nie 2 Figuren auf demselben Feld stehen.

Danach ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an der Reihe.

## B. Spielemente im Detail:

### 1. Startfelder und Wände:

Auf den **Startfeldern** starten die jeweiligen Teams.



Auf dem Spielplan gibt es einige **Wände**; über diese kann nicht hinweggezogen werden.



### 2. Kampffelder:

Kampffelder werden beim Darauf- oder Darüberrücken aktiviert. Legt dazu ein Plättchen mit eurer

Teamfarbe nach oben auf das Feld.



Die Zahl in den blauen/ roten Ecken gibt dabei an, um wieviel sich der Kampfwert des Teams erhöht. Wenn ihr mit einem Würfelwurf eine gegnerische SuperZings-Figur erreicht, dann könnt ihr versuchen, diese auf ihr Startfeld zurückzuschicken. Dazu rückt ihr auf das Feld der gegnerischen SuperZings-Figur und addiert die Werte der Kampffelder,

die jedes Teams für sich aktiviert hat. Das Team mit dem höheren Kampfwert gewinnt. Der Verlierer muss seine SuperZings-Figur auf sein Startfeld zurücksetzen. Bei einem Gleichstand müssen beide SuperZings-Figuren wieder auf ihr Startfeld zurückgesetzt werden!

### 3. Schlüsselfelder:

Diese werden beim Darauf- oder Darüberziehen aktiviert. Legt dazu ein Plättchen mit eurer Teamfarbe nach oben auf das Feld. Schlüsselfelder zu aktivieren ist die Voraussetzung, um Barrieren in Pfeilrichtung durchschreiten zu dürfen. Es liegen nie

mehrere Schlüsselplättchen auf einem Feld.



Um eine **Barriere in Pfeilrichtung** durchschreiten zu können, muss das Team ausreichend viele Schlüssel markiert haben. Nur dann können Barrieren in Pfeilrichtung durchschritten werden. **Entgegen der Pfeilrichtung** kann immer gerückt werden.



=

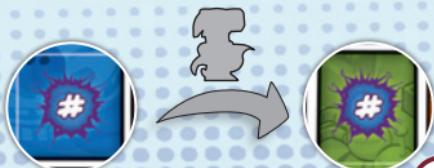


=



### 4. Teleporter-Felder:

Betrifft eine SuperZings-Figur ein **Teleporter-Feld** wird sie automatisch zum anderen Feld mit dem gleichen Symbol gestellt.



Dies zählt nicht als Rücken der Spielfigur, es „kostet“ also keine Würfelaugen vom Würfelwurf.

Steht bereits eine SuperZings-Figur auf einem Teleporter-Feld, kann dieses Feld nicht mehr von anderen SuperZings-Figuren genutzt werden.

Startet eine SuperZings-Figur ihren Spielzug auf einem Teleporter-Feld, kann der Spieler entscheiden, von welchem der beiden Teleporter-Felder mit diesem Symbol er starten will; versetzt er seine Figur, „kostet“ dies keine Würfelaugen vom Würfelwurf.

### 5. Schlüssel- und Kampffelder erobern:

Rückt eine SuperZings-Figur über ein Feld (z.B.: ein Kampffeld oder ein Schlüsselfeld), auf dem das andere Team ein Plättchen gelegt hat, dann übernimmt er das Feld für sein Team. Dazu dreht er das Plättchen auf die Seite mit seiner Teamfarbe (blau zu rot oder rot zu blau). Dieses Feld zählt dann sofort für sein Team.



Das Beispiel zeigt ein Schlüsselfeld. Das gleiche gilt bei den Kampffeldern.

## SPIELENDE:



Das Spiel endet, sobald eine SuperZings-Figur in der Mitte des Spielplans das **„Kazoom Power“-Feld** besetzt. Dieses Team gewinnt das Spiel.

## OPTIONALE REGELN:

### Superpower-Felder

Diese Erweiterung kann nach einigen Kennenlern-Runden ausprobiert werden. Einige Felder sind farblich markiert und gewähren dadurch den SuperZings-Figuren des entsprechenden Teams eine Superkraft, die sie einsetzen können, wenn sie auf diesem Feld starten.

### Die Superkräfte im Einzelnen:



3 zusätzliche Felder vorrücken



die Figur teleportiert zu einem anderen lila Feld



der Kampfwert ist in diesem Zug um 3 höher



die Position mit einer anderen SuperZings-Figur tauschen



zweimal würfeln und einen Würfelwurf auswählen



auf ein beliebiges Teleporter-Feld springen

## VARIANTE FÜR 3 UND 4 SPIELER:

Habt ihr **zusätzliche SuperZings-Figuren**, dann versucht ein Spiel zu dritt oder zu viert. Dabei erhält jedes Team mehrere Figuren und ist abwechselnd an der Reihe. Vergesst dabei die Super-Power der einzelnen Teams nicht. Wenn ihr diese geschickt kombiniert, verschafft das eurem Team schon zu Beginn einen guten Vorteil.

**Spiel zu dritt:** Hier besteht ein Team aus 2 Spielern mit jeweils 1 SuperZings-Figur und einem Team aus einem Spieler der 2 Figuren steuert. Auch so ist immer abwechselnd ein anderes Team an der Reihe.

**Spiel zu viert:** Hier spielen 2 Teams mit jeweils 2 Spielern, die eine Figur steuern. Die Teams sind immer abwechselnd an der Reihe. Setzt euch am besten so hin, dass links und rechts von euch ein gegnerisches Teammitglied ist, dann könnt ihr im Uhrzeigersinn spielen und die Teams sind automatisch abwechselnd an der Reihe.





# SUPER ZINGS<sup>®</sup>

## RIVALS OF KABOOM

### BOÎTE DE JEUX CENTER STAGE MADNESS



#### CONTENU:

1 règle du jeu



2 miniatures  
SuperZings en argent



Dé à points



Plaquettes clé et combat  
(rouge et bleue)

#### TRAME:

Le « Kazoom Power » super puissant est conservé en sécurité au cœur de « Kaboom City ». Mais les deux côtés tentent d'accéder au super trésor pour tirer profit des énergies du « Kazoom Power ». Quel côté va réussir à activer les clés nécessaires et à s'emparer du cristal ?

# PRÉPARATION:

Le plateau est placé ouvert sur la table. Les plaquettes clé et combat sont mise à disposition en réserve.

Chaque joueur place une miniature SuperZings sur la case départ de l'équipe respective.



# DÉROULEMENT:

## A. Un aperçu :

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

Il avance ensuite dans une direction quelconque en fonction du nombre de points obtenus. Ce faisant, il n'est pas obligé d'avancer du nombre total de points et il peut aussi renoncer à certains de ces points.

Si, ce faisant, il pénètre sur une case combat ou clé ou la dépasse, il marque celle-ci avec la plaquette correspondante de la couleur de son équipe. Il pose la plaquette avec la couleur de son équipe orientée vers le haut pour signaler que la case est contrôlée par son équipe.



**Remarque : Il ne peut jamais y avoir 2 miniatures sur la même case.**

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer (dans le sens des aiguilles d'une montre).

## B. Éléments de jeu en détail:

### 1. Cases départ et murs:

Les équipes respectives démarrent sur les **cases départ**.



Le plateau comporte quelques **murs**; il n'est pas possible de les franchir.

### 2. Cases combat:

Les cases combat sont activées lorsqu'on se place sur elles ou les franchit. Pour cela, placez une plaquette



avec la couleur de votre équipe vers le haut sur la case.

Le nombre figurant dans les cases bleues/rouges indique de combien de points la valeur de combat de l'équipe augmente. Si vous avez rejoint une miniature SuperZings adverse par un lancer de dé, vous pouvez alors essayer de renvoyer celle-ci à la case départ. Pour cela, avancez sur la case de la miniature SuperZings adverse et ajoutez les valeurs

des cases combat que chaque équipe a activées pour soi. L'équipe dont la valeur de combat est la plus élevée gagne. Le perdant doit renvoyer sa miniature SuperZings à la case départ. En cas d'égalité, les deux miniatures SuperZings doivent retourner à leur case départ!

### **3. Cases clé:**

Elles sont activées lorsqu'on se place sur elles ou les franchit. Pour cela, placez une plaquette avec la couleur de votre équipe vers le haut sur la case. L'activation des cases clé est la condition préalable pour pouvoir traverser les barrières dans le sens

de la flèche. Il n'y a jamais plusieurs plaquettes clé sur une même case.

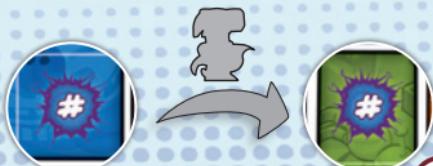
Pour franchir une

**barrière dans le sens de la flèche**, l'équipe doit avoir obtenu un nombre suffisamment élevé de clés. C'est seulement ainsi qu'il est possible de franchir les barrières dans le sens de la flèche. Il est toujours possible de reculer **dans le sens inverse de la flèche**.



### **4. Cases téléporteur:**

Si une miniature SuperZings pénètre sur une **case téléporteur**, elle est automatiquement placée sur une autre case comportant le même symbole.



Cela n'est pas considéré comme reculer un pion, cela ne « coûte » donc aucun point obtenu lors du lancer de dé. Si une miniature SuperZings se trouve déjà sur la case téléporteur, cette case ne peut plus être utilisée par d'autres miniatures SuperZings. Si une miniature SuperZings commence son tour sur une case téléporteur, le joueur peut décider de laquelle des deux cases téléporteur comportant ce symbole il souhaite commencer ; s'il déplace sa miniature, cela ne « coûte » aucun point obtenu lors du lancer de dé.

### **5. Conquérir des cases clé et combat:**

Si une miniature SuperZings passe par une case (par ex. : une case combat ou une case clé), sur laquelle l'autre équipe a déposé une plaquette, il prend la case pour son équipe. Pour cela, la plaquette est retournée du côté de la couleur de son équipe (du bleu au rouge ou du rouge au bleu). Cette case compte donc immédiatement pour son équipe.



Une case clé est présentée dans cet exemple. La même règle s'applique pour les cases combat.

## **FIN DE LA PARTIE:**



La partie s'achève dès qu'une miniature SuperZings occupe la case « **Kazoom Power** ». Cette équipe gagne la partie.

## RÈGLES OPTIONNELLES:

### Cases Superpower

Cette extension peut être essayée après quelques tours d'introduction. Certaines cases sont en couleur et octroient ainsi aux miniatures SuperZings de l'équipe correspondante un superpouvoir qu'elles peuvent utiliser si elles commencent sur cette case.

### Les superpouvoirs individuels:



avancer de 3 cases supplémentaires



la miniature est téléportée jusqu'à une autre case lilas



la valeur de combat est 3 fois supérieure pendant ce tour



changer de position avec une autre miniature SuperZings



lancer deux fois le dé et choisir un des lancers



aller sur une case téléporteur quelconque

## VARIANTE POUR 3 ET 4 JOUEURS:

Si vous avez des **miniatures SuperZings supplémentaires**, tentez alors une partie à trois ou à quatre. Pour ce faire, chaque équipe reçoit plusieurs miniatures et les tours sont alternés. N'oubliez pas les superpouvoirs de l'équipe respective. Leur combinaison avec adresse confère un bon avantage à votre équipe dès le début.

**Partie à trois:** Ici, une équipe est composée de 2 joueurs avec respectivement 1 miniature SuperZings et un joueur qui commande 2 miniatures compose une autre équipe. Ainsi, les deux équipes jouent toujours en alternant

**Partie à quatre:** Ici, ce sont 2 équipes composées de 2 joueurs qui commandent une miniature. Les équipes jouent toujours en alternant. Asseyez-vous de préférence de manière à avoir un membre de l'équipe adverse à votre gauche et à votre droite, vous pouvez ainsi jouer dans le sens des aiguilles d'une montre et les équipes jouent automatiquement en alternant.





# SUPER ZINGS<sup>®</sup>

RIVALS OF KABOOM

## SCATOLA GIOCHI

CENTER STAGE ADDRESS



### CONTENUTO:

1 Manuale istruzioni



2 personaggi  
d'argento SuperZings



Dado



Tessere chiave e combattimento  
(rosse e blu)

### STORIA:

Nel cuore di „Kaboom City“ il super potente „Kazoom Power“ è al sicuro, ma i due contendenti stanno cercando di accedere alla super cassaforte per sfruttare l'energia del „Kazoom Power“. Da quale lato è possibile attivare le chiavi necessarie per riuscire ad aggredire il cristallo?

## **STRUTTURA DEL GIOCO:**

Aprire il tabellone di gioco e appoggiarlo sul tavolo. Si preparano le tessere chiave e combattimento di scorta.

Ogni giocatore piazza il proprio personaggio SuperZings sulla casella di partenza della rispettiva squadra.



## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

### **A. In breve:**

Parte il giocatore più giovane e lancia il dado. Poi avanza in una direzione qualsiasi del numero di punti ottenuti con il dado. Non deve per forza spostarsi del numero totale di punti, ma può anche tralasciare dei passi.

Se entra o attraversa caselle combattimento o chiave, le evidenzia con la tessera corrispondente al colore della sua squadra. Mette la tessera con il colore della sua squadra per segnalare che la casella è controllata dalla sua squadra.



**Avvertenza: Nella stessa casella non possono mai stare due personaggi.**

Il turno passa poi al giocatore successivo (in senso orario).

### **B. Elementi di gioco in dettaglio:**

#### **1. Caselle di partenza e pareti:**

Le squadre partono dalle **caselle di partenza**.



Sul tabellone di gioco ci sono alcune **pareti**; non è possibile attraversarle.



#### **2. Caselle combattimento:**

Le caselle combattimento si attivano passandoci sopra o oltre. A tale scopo posizionare una tessera del vostro colore di squadra in alto sulla casella.



I numero di angoli blu/rossi indica di quanto aumenta il valore di combattimento della squadra. Quando raggiungete un personaggio SuperZings avversario, potete provare a rimandarlo alla sua casella di partenza. Per farlo, spostarsi sulla casella del personaggio SuperZings avversario e sommare i valori delle caselle di combattimento che

ciascuna squadra ha attivato per sé. Vince la squadra con il valore di combattimento più alto. Chi perde deve riportare il suo personaggio SuperZings alla sua casella di partenza. In caso di pareggio, entrambi i personaggi SuperZings devono essere rimessi in posizione di partenza!

### **3. Caselle chiave:**

Queste si attivano passandoci sopra o oltre. A tale scopo posizionare una tessera del vostro colore di squadra in alto sulla casella. L'attivazione delle caselle chiave è il prerequisito per poter attraversare le barriere in direzione della freccia. Non c'è mai più

di una tessera chiave su una casella.



Per poter attraversare una **barriera nel senso della freccia**, la squadra deve aver evidenziato un numero sufficiente di chiavi. Solo così si possono attraversare le barriere in direzione della freccia. È sempre possibile spostarsi in **senso contrario alla direzione della freccia**.



### **4. Caselle teletrasporto:**

Quando un personaggio SuperZings entra in una **casella teletrasporto**, viene automaticamente spostato nell'altra casella con lo stesso simbolo.



Non valendo come spostamento del personaggio di gioco, non "costa" quindi nessun punto del tiro del dado.

Se sulla casella di teletrasporto è già presente un personaggio SuperZings, questa casella non può più essere usata da altri personaggi SuperZings. Se un personaggio SuperZings inizia il suo turno su una casella di teletrasporto, il giocatore può decidere da quale delle due caselle di teletrasporto con questo simbolo vuole iniziare; se sposta il suo personaggio, questo "non costa" nessun punto del tiro del dado.

### **5. Conquista caselle chiave e combattimento:**

Se un personaggio SuperZings si muove su una casella (es. una casella combattimento o una casella chiave) su cui l'altra squadra ha posizionato una tessera, prende il controllo della casella per la sua squadra. Per farlo, ruotare la tessera sul lato con il colore della squadra (da blu a rosso o da rosso a blu). Questa casella viene immediatamente conteggiata per la rispettiva squadra.



Il gioco mostra una casella chiave. Lo stesso vale per le caselle combattimento.

## **FINE DEL GIOCO:**



Il gioco termina non appena un pesonaggio SuperZings al centro del tabellone di gioco **occupa la casella „Kazoom Power”**. Questa squadra vince il gioco.

## REGOLE OPZIONALI:

### Casella Superpower

Questa estensione si può provare dopo qualche giro di prova. Alcune caselle sono evidenziate con colori e pertanto conferiscono ai personaggi SuperZings della rispettiva squadra un super-potere, che questa può applicare quando parte da questa casella.

### I Super poteri in dettaglio:



Avanzare di 3 caselle aggiuntive



il personaggio viene teletrasportato a un'altra casella viola



il valore di combattimento in questo turno è superiore di 3



scambiare la posizione con un altro personaggio SuperZings



tirare i dadi due volte e selezionare un tiro



saltare a una casella teletrasporto qualsiasi

## VARIANTE PER 3 E 4 GIOCATORI:

Se si dispone di personaggi **SuperZings aggiuntivi**, prova a giocare la partita a tre o quattro. Ogni squadra riceve più personaggi e gioca a turno. Non dimenticare i super poteri delle singole squadre. Se li combini abilmente, la tua squadra avrà un buon vantaggio fin dall'inizio.

**Partita a tre:** In questo caso una squadra è composta da 2 giocatori con rispettivamente 1 personaggio SuperZings e una squadra da un giocatore che controlla 2 personaggi. Questo significa anche che tocca sempre a una squadra diversa a turno.

**Partita a quattro:** In questo caso giocano 2 squadre con 2 giocatori ciascuno, che controllano un personaggio. Le squadre fanno sempre a turno. Si ti sistemi con un membro della squadra avversaria alla tua sinistra e alla tua destra, puoi giocare in senso orario e le squadre si alternano automaticamente.

22029868

**Magicbox**  
TOYS

SUPERZINGS © 2019  
MAGIC BOX INT. TOYS, S.L.U.

### Spielidee:

Christian Fiore & Knut Happel

### Redaktion:

Elisa Posern

### Gestaltung:

Fiore GmbH

### Spielkartenfabrik

Altenburg GmbH

Leipziger Straße 7

D-04600 Altenburg

[www.spielkarten.com](http://www.spielkarten.com)



Art.-Nr. 225 10002