

# SUPER ZINGS

RIVALS OF KABOOM



## MISSION

### CENTER STAGE MADNESS

**CONTENIDO:** Instrucciones

?  
**TOP-SECRET**

2 figuras plateadas de  
SuperZings



Dado



Fichas de llave y combate  
(rojo y azul)

### HISTORIA:

En el corazón de "Kaboom City", la superpoderosa "Kazoom Power" se encuentra a buen recaudo. Pero ambos bandos intentan acceder al supertesoro para hacerse con los poderes de la "Kazoom Power". ¿Qué bando logrará activar las llaves necesarias y quedarse con el cristal?

## COLOCACIÓN DE INICIO:

El tablero se coloca boca arriba sobre la mesa. Las fichas de llave y de combate se colocan aparte.

Cada jugador coloca su figura de SuperZings en la casilla de salida de su respectivo equipo.



## DESARROLLO DEL JUEGO:

### A. Vista general:

El jugador más joven empieza y lanza los dados. Luego mueve el número del dado en la dirección que quiera. No es necesario que se mueva según la puntuación total que ha salido, también puede avanzar menos de lo que le ha salido en la tirada.

Si entra o cruza una casilla de combate o de llave, la marcará con la ficha correspondiente del color de su equipo. Para ello debe colocar la ficha con el color de su equipo boca arriba para indicar que la casilla está controlado por su equipo.



**Regla:** Nunca puede haber 2 figuras en la misma casilla.

A continuación pasará (en sentido de las agujas del reloj) el turno al siguiente jugador.

### B. Elementos del juego en detalle:

#### 1. Casillas de salida y muros:

Los respectivos equipos comienzan en las casillas de salida.



Hay varios muros en el tablero a través de los cuales no se puede pasar.



#### 2. Casillas de combate:

Las casillas de combate se activan cuando te colocas o te mueves encima de ellas. Para ello deberéis colocar



en la casilla una ficha boca arriba con el color de tu equipo.

El número en las esquinas azules y rojas indica cuánto aumenta el valor de combate del equipo. Si alcanzáis una figura oponente de SuperZings con una tirada, podéis intentar enviarla de regreso a su casilla de salida. Para ello, desplazaros a la casilla de la figura oponente de SuperZings y sumad los valores de los campos de combate que cada equipo ha activado por sí

mismo. El equipo con mayor valor de combate gana. El perdedor debe volver a poner su figura de SuperZings en su casilla de salida. ¡En caso de empate, ambas piezas de SuperZings deben volver a colocarse en su casilla de salida!

### 3. Casillas de llave:

Estas casillas se activan cuando te colocas o te mueves encima de ellas. Para ello debéis colocar en dicha casilla una ficha boca arriba con el color de vuestro equipo. La activación de las casillas de llave os permitirá cruzar barreras en la dirección de la flecha.



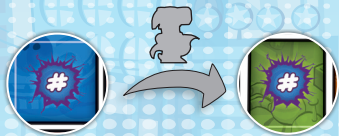
Nunca se podrán colocar varias fichas de llave en una misma casilla.

Para poder cruzar una **barrera en la dirección de la flecha**, el equipo deberá haber marcado un número suficiente de llaves. Solo de esta manera se pueden cruzar las barreras en la dirección de la flecha. Siempre puedes moverte en contra de la **dirección de la flecha**.



### 4. Casillas de teletransporte:

Si una figura de SuperZings entra en una **casilla de teletransporte**, se moverá automáticamente a la siguiente casilla con el mismo símbolo.

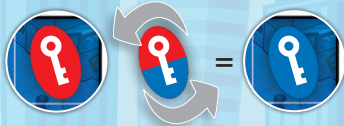


Este movimiento no cuenta como un avance de la figura, por lo que no "cuesta" ninguna tirada de dados.

Si una figura de SuperZings ya se encuentra en una casilla de teletransporte, esta no podrá ser ocupada por otras figuras de SuperZings. Si una figura de SuperZings comienza su turno en una casilla de teletransporte, el jugador puede decidir desde cuál de las dos casillas de teletransporte con este símbolo quiere comenzar; si mueve su figura, no le "costará" ningún punto de su tirada de dados.

### 5. Conquistar casillas de llave y de combate:

Si una figura de SuperZings se mueve sobre una casilla (por ejemplo, una casilla de combate o de llave) en donde el otro equipo ha colocado una ficha, entonces toma el control de la casilla para su equipo. Para ello deberá girar la ficha por el lado del color de su equipo. (azul a rojo o rojo a azul). Esta casilla pasa a estar de manera inmediata en posesión de su equipo.



El ejemplo muestra una casilla de llave. Lo mismo se aplica a las casillas de combate.

### FIN DE LA PARTIDA:



El juego termina cuando una figura de SuperZings llega al centro del tablero.






El equipo que ocupe la casilla "Kazoom Power" gana la partida.

## REGLAS OPCIONALES:

### Campos de superpoderes

Esta ampliación se puede probar después de algunas rondas de familiarización. Algunos campos están marcados por colores y permiten que las figuras de SuperZings del equipo correspondiente adquieran un superpoder que pueden usar cuando comiencen en esta casilla.

### Los superpoderes en detalle:

-   avanza 3 casillas adicionales
-   la figura se teletransporta a otro campo lila
-   el valor de combate se multiplica x 3 en este turno
-   intercambia posiciones con otra figura de SuperZings
-   tira los dados dos veces y elige una tirada
-   salta a la casilla de teletransporte que desees

## VARIANTE PARA 3 Y 4 JUGADORES:

Si tenéis **figuras de SuperZings adicionales**, probad de jugar con tres o cuatro jugadores. En este caso, cada equipo recibe varias figuras y se van turnando para jugar. No olvidéis el superpoder de los diferentes equipos. Si los combináis con habilidad, le dará a vuestro equipo una buena ventaja de salida.

**Juego para tres jugadores:** En este caso, hay un equipo que consta de 2 jugadores, cada uno con 1 figura de SuperZings y un equipo de un jugador que controla 2 figuras. Aun así, los turnos se irán alternando por equipo y no por jugador.

**Juego para cuatro jugadores:** Aquí juegan 2 equipos de 2 jugadores en donde cada equipo controla una figura. Los equipos se turnarán de manera alterna. Será más sencillo si os colocáis de manera que tengáis a vuestra izquierda y derecha dos miembros oponentes para que podáis jugar en sentido horario de manera alterna.



# SUPERZINGS

RIVALS OF KABOOM

## CAIXA DE JOGO CENTER STAGE MADNESS

**CONTEÚDO:** 1 Instruções

?  
**TOP-SECRET**

2 figuras SuperZings  
prateadas



Dado



Placas de chave e de combate  
(vermelhas e azuis)

### A HISTÓRIA DE BASE:

O superpoder "Kazoom Power" está guardado com a máxima segurança no coração da "Kaboom City". Mas ambos os lados tentam obter acesso ao cofre para usar as energias do "Kazoom Power". Qual lado consegue ativar as chaves necessárias e roubar o cristal?



1 Tabuleiro do jogo



## PREPARAÇÃO DO JOGO:

O tabuleiro do jogo é aberto e colocado na mesa. As placas de chave e de combate são guardadas como reserva.

Cada jogador coloca uma figura SuperZings no campo de partida da respetiva equipa.



## COMO JOGAR:

### A. Vista geral:

O jogador mais novo começa e lança o dado. Avança o número de casas indicada pelo dado em qualquer direção. Não é obrigado a avançar todo o número e também pode não avançar alguns passos.

Se parar ou ultrapassar campos de chave ou de combate, marca-os com a placa correspondente na cor da sua equipa. Coloca a placa com a cor da sua equipa voltada para cima, para assinalar que o campo é controlado pela sua equipa.



**Indicação:** Nunca podem estar 2 figuras no mesmo campo.

Então, passa a vez ao jogador seguinte (no sentido dos ponteiros dos relógios).

### B. Elementos do jogo em pormenor:

#### 1. Campos de partida e paredes:

As equipas começam o jogar nos **campos de partida**.



No tabuleiro de jogo existem paredes que impedem a passagem.



#### 2. Campos de combate:

Os campos de combate são ativados quando os jogadores passam ou param sobre eles. Para tal, coloquem uma placa da cor da vossa equipa



neste campo, voltada para cima.

O número de cantos azuis/ vermelhos indica o quanto o valor de combate da equipa aumenta. Se, após lançar o dado, alcançarem uma figura SuperZings adversária, podem tentar voltar a enviá-la para o campo de partida. Para isso, avancem para o campo

da figura SuperZings adversária e somem os valores dos campos de combate que cada equipa ativou para si própria. Ganha a equipa com o valor de combate mais alto. Quem perder, deve retirar a sua figura SuperZings para o campo de partida. Em caso de empate, ambas as figuras SuperZings devem voltar ao campo de partida!

### 3. Campos de chave:

São ativados quando os jogadores passam ou param sobre eles. Para tal, coloquem no campo uma placa na cor da vossa equipa, voltada para cima. A ativação dos campos de chave é um pré-requisito para poder ultrapassar barreiras no sentido da seta.



Nunca podem estar várias placas de chave num único campo.

Para poder ultrapassar uma **barreira no sentido da seta**, a equipa deve ter marcado o número suficiente de chaves. Só então, é possível ultrapassar barreiras no sentido da seta. É sempre possível recuar no **sentido contrário ao da seta**.



=



=



### 4. Campos Teletransporte:

Se uma figura SuperZings parar num **campo Teletransporte**, é colocada automaticamente noutro campo com o mesmo símbolo.



Isto não conta como um recuo da figura de jogo, por isso não "custa" números do dado durante o lançamento dos dados.

Se já existir uma figura SuperZings num campo Teletransporte, este campo não pode ser utilizado por outras figuras SuperZings. Se uma figura SuperZings começar uma jogada num campo Teletransporte, o jogado pode decidir de qual dos campos Teletransporte com este símbolo quer jogar. Se decidir mover a sua figura, não lhe custa nenhum número do dado.

### 5. Conquistar campos de chave e de combate:

Se uma figura SuperZings se mover sobre um campo (por exemplo, um campo de combate ou um campo de chave) no qual a outra equipa tenha colocado uma placa, conquista esse campo para a sua equipa: Para tal, roda a placa para o lado com a cor da sua equipa (muda de azul para vermelho ou de vermelho para azul). Este campo passa imediatamente para a sua equipa.



=



exemplo mostra um campo de chave. O mesmo se aplica aos campos de combate.

### FIM DO JOGO:



O jogo acaba assim que uma figura SuperZings ocupar o campo "**Kazoom Power**" ao centro do tabuleiro de jogo. Esta equipa ganha o jogo.

## REGRAS OPCIONAIS:

### Campos Superpower

Esta expansão pode ser experimentada após alguns jogos de teste. Alguns dos campos estão assinalados a cores e garantem às figuras SuperZings da equipa correspondente um superpoder que podem usar quando iniciam a jogada a partir deste campo.

### Os superpoderes:



recuar 3 campos adicionais



a figura teletransporta-se para outro campo lilás



o valor de combate aumenta 3 nesta jogada



trocar de posição com outra figura SuperZings



lançar o dado duas vezes e escolher o melhor lançamento



saltar para qualquer campo Teletransporte

## VARIANTE PARA 3 E 4 JOGADORES:

Se tiverem figuras SuperZings adicionais, podem tentar jogar com três ou quatro jogadores. Neste caso, cada equipa recebe várias figuras e joga à vez. Não esqueçam os superpoderes de cada equipa. Se estes forem combinados de forma inteligente, a vossa equipa pode ter uma boa vantagem logo de início.

**Jogar com três jogadores:** Neste caso, uma equipa tem 2 jogadores com 1 figura SuperZings cada um e a outra equipa tem um jogador, que controla as suas 2 figuras. Também neste caso, cada equipa joga na sua vez.

**Jogar com quatro jogadores:** Aqui, cada equipa joga com 2 jogadores, que controlam uma figura. As equipas jogam sempre alternadamente. É melhor sentarem-se de forma a que haja um membro da equipa adversária à vossa esquerda e à vossa direita. Assim, podem jogar no sentido dos ponteiros do relógio e as equipas jogam automaticamente cada uma na sua vez.

XXXXXXXX

### DISTRIBUÍDO POR:

Dispersa Juguetes S.L.  
Avda. Real de Pinto, 126 Nave 7-8  
28021 Madrid (España)  
[www.dispersajuguetes.com](http://www.dispersajuguetes.com)

Cefatoys S.A.U.  
Santo Domingo 10  
P.I. Centrovía  
50196 La Muela, Zaragoza  
[www.cefatoys.com](http://www.cefatoys.com)  
consumidor@cefatoys.com // TF: 976144606

Art.-Nr. 00686

**magicbox**  
TOYS

SUPERZINGS © 2020  
MAGIC BOX INT. TOYS, S.L.U.