



20-30 MIN 7+ 2-6 SPELARE



- 1 x Regler
- 1 x Poster
- 6 x Superskurkar, värde 11
- 20 x Vapen, värde 2-5 eller 14
- 32 x Superhjältar, värde 6-13

## INNEHÅLL

NINJA PRINT



Illustrationer: Kim W. Andersson  
 Grafisk form: Richard Höök  
 Spelidé: Thomas Medelheim  
 Utgivet av: Ninja Print

VÄLKOMMEN TILL  
 DEN SLUTLIGTA  
 UPPGÖRELSEN  
 OM VEM SOM ÄR  
 MÄKTIGAST  
 I UNIVERSUM!  
 HÄR SLÄSS OMAKA  
 SUPERHJÄLTAR I  
 ETT ORGANISERAT  
 KAOSS DÄR ALLA MÖTER  
 ALLA MED BISARRA VAPEN  
 OCH KRAFTER ATT VÄLJA  
 BLAND SUPERSKURKAR  
 HUR NATURLIGTVIS OCKSÅ  
 GÖTT SIG IN I LEKEN, MEN  
 DE SPELAR SOM VANLIGT  
 EFTER EGNA REGLER.  
 LÅT KAMPEN BÖRJAS!

## HUR MAN VINNER



**KAPOW!** går ut på att bli universums mästare genom att övermanna dina motståndares försvar och därefter deras högkvarter. Den spelare som har högst värde på sina kort när inga fler attacker kan genomföras vinner!

## SPELVARIANTER

Innan ni börjar spela kommer ni överens om en av följande spelvarianter:

### FALLNA HJÄLTAR (kortare speltid)

Förbrukade kort läggs uppåtvända i en vaskhög och används inte mer under spelets gång. När kortleken tar slut får inga spelare fler kort och endast en runda till spelas. Om ingen hinner bli universums mästare under denna runda avgörs spelet genom slutstrid.

### TILL OÄNDLIGHETEN! (längre speltid)

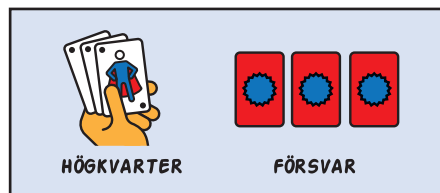
Förbrukade kort läggs uppåtvända i en vaskhög, men när kortleken tar slut blandas vaskhögen till en ny kortlek. Spelet fortsätter tills det finns en vinnare.

## FÖRBEREDELSE

Blanda kortleken. Varje spelare får tre kort var på hand och tre dolda kort (med framsidan nedåt) på bordet framför sig. Spelare får aldrig ha mer än tre kort på hand.

Korten på hand är ditt högkvarter och med dem kan du attackera andra spelare. Korten på bordet är ditt försvar.

Lägg resten av kortleken mitt på bordet.



## SPELET'S GÅNG

Yngst börjar och turen går vidare medurs. När det är din tur väljer du en av fyra handlingar:



### 1. ATTACKERA

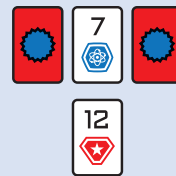
Du kan attackera med hjältar eller skurkar. Hjältar kan använda vapen men du kan inte attackera med bara ett vapen. Lägg din attack (ett eller två kort, se **Komboattacker**) synligt framför valfritt kort i valfri motståndares försvar. Försvararens kort vänds upp för att försvara sig, och högst värde vinner. Den som attackerar (Utmanaren) har överraskningsmomentet på sin sida och vinner om det blir lika! Såvida vi inte har att göra med superskurkar (se **Superskurkar**)!

### LYCKAD ATTACK

Vid lyckad attack läggs såväl attackerande som försvarande kort i vaskhögen. Försvararens försvar minskar med ett kort. Utmanaren drar så många kort ur kortleken att handen återigen är full (tre kort).

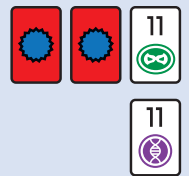
#### LYCKAD ATTACK, EXEMPEL

##### EXEMPEL 1



Utmanaren spelar ett kort med värde 12, mot försvararens kort som har värde 7. Utmanaren vinner!

##### EXEMPEL 2

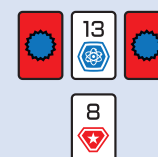


Utmanaren spelar ett kort med värde 11, samma som försvararen. Utmanaren vinner!

### LYCKAT FÖRSVAR

Om värdet på försvararens kort är högst läggs endast utmanarens kort i vaskhögen. Utmanarens hand minskar med samma antal kort som lyckats försvara sig ligger kvar på bordet med framsidan uppåt. Ett sådant blottat kort kan attackeras (och besegras) av kort med samma eller högre värde. Den som framgångsrikt försvarar sig belönas med ett nytt kort från kortleken till handen – om spelaren inte redan har tre kort på hand!

#### LYCKAT FÖRSVAR, EXEMPEL



Utmanaren spelar ett kort med värde 8 mot försvararens kort som har värde 13. Försvararen vinner och låter kortet ligga kvar uppått.

Lyckad attack = Dra till full hand

Lyckat försvar = Dra 1 kort (om handen inte är full)

VÄND FÖR FORTSÄTTNING! →

## 2. BARRIKADERA

Lägg ett av dina kort från handen nedåtvänt framför dig. Försvaret har blivit ett kort starkare, men högkvarteret ett kort svagare! Högkvarteret kan dock senare förstärkas genom lyckad attack, lyckat försvar eller rekrytering. **Du får ha upp till fem kort i försvaret.**

## 3. REKRYTERA

Dra översta kortet från leken till din hand. Har du tre kort, vaskar du valfritt och drar sedan översta kortet från leken till din hand.

## 4. PASSA

Om du inte kan, vill, eller törs göra något annat kan du välja att passa. Turen går då vidare till nästa spelare. Men hur kul är det egentligen? **Du får inte passa två gånger i rad.**

**TUREN GÅR SEDAN VIDARE MEDURS.**

# SPELKORT

## SUPERHJÄLTAR

Superhjältar har värde 6–13 och det finns åtta hjältar vardera från följande fyra ursprung:



### STJÄRNOR

Fenomenala främlingar från yttre rymden!



### TALANGER

Självlärd brottsbekämpare utan superkrafter som kämpar för rättvisan på sitt eget sätt!



### MUTANTER

Muterade mirakelmänniskor med medfödda förmågor!



### FORSKARE

Fantastiska figurer som fått sina krafter vid experiment som gått snett!

## KOMBOATTACKER

Nu börjar det hetta till ordentligt! Det är möjligt att **kombinera två kort** för att få en starkare attack. Attackens värde utgörs då av kortens sammanlagda värde.

Superhjältar går att kombinera med superhjältar av **samma ursprung** och med alla vapen (se **Vapen**).

Vinnande komboattacker belönas som vanligt med att spelaren drar kort till full hand.

Men akta dig! Dolda superskurkar står emot vad som helst ... ja, förutom andra superskurkar, så klart!



## VAPEN

Vapen har värde 2–5 eller 14.

Ett vapen kan kombineras med vilken superhjälte som helst.



## SUPERSKURKAR

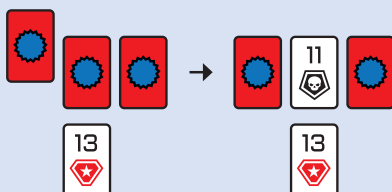
Superskurkar har värdet 11 och kan inte kombineras med något.

### SUPERSKURK I FÖRSVARET

Dolda superskurkar vinner mot alla komboattacker, oavsett värde – men superskurkar kan inte kombineras. Efter lyckat försvar är superskurken dock inte längre dold.

**Blottade** superskurkar har värde 11 och besegras av en attack med samma eller högre värde. Det enda som kan besegra en dold superskurk är en annan superskurk! Undantag: vid slutstrid (se **Spelet är slut!**) har även en dold superskurk värde 11.

### DOLD SUPERSKURK, EXEMPEL



Utmanaren attackerar det mittersta kortet i försvararens försvar, ett dold kort. Det visar sig vara en superskurk. Försvararen vinner, även om utmanaren har högre värde, eftersom en dold superskurk står emot alla attacker förutom om den attackerats av en annan superskurk.

### SUPERSKURK SOM ATTACKERARE

En superskurk som går till attack har värde 11, och är alltså det enda som kan besegra dolda superskurkar.

## ATTACKERA EN MOTSTÄNDARES HÖGKVARTER

När en motståndares försvar är besegrat är det fritt fram att attackera motståndarens högkvarter (hand). Lägg din attack på bordet och dra sedan ett slumpmässigt kort från försvararens hand. Attack mot högkvarter går till på samma vis som attack mot försvar. Vid lyckat försvar ligger försvararens kort kvar på bordet.

## ENDAST EN AKTIV SPELARE

Om alla utom en spelare har barrikaderat alla sina kort får du som enda aktiv spelare bara attackera eller barrikadera. Vid framgångsrik attack belönas du som vanligt med att dra kort till full hand och får dessutom fortsätta attackera tills en attack misslyckas. Försvararen belönas då som vanligt med ett kort från kortleken till handen och turen går vidare till denna spelare.

# SPELET ÄR SLUT!

**KAPOW!** går att vinna på två sätt:

Den spelare som lyckats slå ut alla motståndares försvar och högkvarter vinner och blir universums mästare!

eller

Om ingen spelare har kort kvar på hand blir det **SLUTSTRID!** Alla spelare lägger ihop sitt dolda och synliga försvar och den med högst sammanlagt värde blir universums mästare!

**SKYND ER ATT BÖRJA SPELA!**

