



**A**

**WHAM!**



**B**

**WHAM!**  
**Splash!**



**C**

**BAM!**





7+


 2-5


 15 min

### CONTENTS

- 65 Action cards
- 10 Superpower cards (5 colors)
- Game rules

### OBJECT OF THE GAME

Be the first player to get rid of all your cards and win the game.

the play area. The other players place their active card at the bottom of their deck and a new round starts.

### GAME SETUP

1. Each player takes one superpower card of a **different color**.
2. Shuffle thoroughly the action cards and give a stack of **8 cards** to each player. Each player places their stack of cards in front of them. Place the remaining stack of cards on the side of the table.
3. Place one action card in the center of the table.

### IMPORTANT NOTES

- When invoking a match, **ALL** overlapping icons **MUST** match.
- If a player makes a **mistake** (e.g. The icons do not overlay correctly or they shout the wrong superhero cry), they will pick their card back up, place it at the bottom of their deck, and receive a penalty card from the discard deck.
- If no player can make a match, all players change their card and a new round starts.
- Players cannot flip their Action card to the other side during a round
- When a player has only one card remaining, they flip their card to the other side at the beginning of each round.

### HOW TO PLAY

All players flip, at the same time, the top card of their pile outward. They then rush to find at **least two parallel icons** on their card that are identical with the icons on the card on the table.

1. The first player to find such a match, slams the card into place ensuring the matching icons overlay each other and shouts the superhero cry written at the **center of their card** (fig. A).
2. When finding an icon match, where one of the colors used, matches their superpower color, player shouts the word at the center of their card together with their own superpower cry (fig.B). This combo move allows them to get rid of **one extra card**. The card is placed at the bottom of the discard deck.
3. If a player is able to match 3 icons at the same time they slam the card into place shouting **BAM!** (fig. C). This move allows them to get rid of **two additional cards**. The cards that were played remain in place expanding

### WINNING

The first player to get rid of all their cards wins!

### TIPS

For beginners, you can remove the superpower cards and play only with the action cards. Or you can make the game longer and more challenging by increasing the number of action cards each player starts with.



### INNEHÅLL

- 65 mönsterkort
- 10 superhjältekort (5 olika färger)
- Spelregler

### SPELETS MÅL

Bli den första som blir av med alla sina mönsterkort och du vinner spelet.

### SPELETS INLEDNING

1. Varje spelare får ett **olikfärgat superhjältekort**.
2. Blanda mönsterkorterna och dela ut **åtta kort** i en hög framför varje spelare. Resten av korten placeras i en packe vid kanten av spelområdet.
3. Ta upp ett kort från packen och placera det i mitten av spelområdet.

### SPELETS GÅNG

Spelarna vänder samtidigt det översta kortet från sin hög och letar efter **minst två intilliggande mönster** som stämmer ihop med mönstret på kortet på bordet.

1. Spelaren som först hittar motsvarigheten i sitt kort lägger sitt kort på kortet på bordet så att de motsvarande mönstren placeras på varandra och samtidigt hojtar superhjalteropet **på sitt mönsterkort** (bild A).
2. Om det i mönsterkombinationen även finns samma färg som i spelarens superhjältekort, hojtar hen mönsterkortets superhjalterop som fortsättning efter superhjältekortets rop (bild B) och lägger undan **ett tilläggskort**. Kortet placeras underst i packen.
3. Om spelaren lyckas kombinera tre mönster, ropar hen "BAM!" (bild C) och lägger undan **två tilläggskort**.

Korten som kombinerats blir kvar på bordet och utvidgar spelområdet. De andra spelarna placerar sina kort underst i sin hög och en ny omgång börjar.

### OBS!

- **Alla mönster** som lagts på varandra måste stämma överens.
- Om en spelare gör ett **fel** (t.ex. mönster stämmer inte överens, fel superhjalterop etc.) lägger hen sitt kort tillbaka underst i sin hög och tar ett kort från packen som bestraffning.
- Om ingen spelare lyckas kombinera kortet lägger alla spelare sina kort underst i sin hög och en ny omgång börjar.
- Mönsterkorterna får inte vändas mitt i omgången.
- När en spelare bara har ett kort kvar vänder hen det varje omgång.

### SPELETS SLUT

Spelaren som först blir av med sina kort vinner spelet!

### TIPS

Med familjens minsta kan man spela spelet utan superhjältekort och ropen som hör till dem. Om du istället saknar mer utmaning kan ni dela ut fler kort än åtta till varje spelare.



### INDHOLD

- 65 mønsterkort
- 10 superheltekort (5 forskellige farver)
- Spilleregler

## MÅLET MED SPILLET

Bliv den første, der kommer af med alle sine mønsterkort, så vinder du spillet.

## SPILLETS START

1. Hver spiller får et forskelligfarvet superheltekort.
2. Bland mønsterkortene, og uddel **otte kort** i en bunke foran hver spiller. Resten af kortene placeres i en stak i kanten af spilleområdet.
3. Tag et kort fra stakken, og læg det i midten af spilleområdet.

## SPILLETS FORLØB

Spillerne vender samtidigt det øverste kort fra sin bunke og leder efter **mindst to tilstødende mønstre**, der passer med mønsteret på kortet på bordet.

1. Den spiller, der først finder det tilsvarende mønster i sine kort, lægger sit kort på kortet på bordet, så de tilsvarende mønstre placeres på hinanden og råber samtidigt superhelteråbet **på sit mønsterkort** (billede A).
2. Hvis der i mønsterkombinationen endda findes samme farve som i spillerens superheltekort, råber denne mønsterkortets superhelteråb bagefter superheltekortets råb (billede B) og smider **et tillægskort** væk. Kortet placeres nederst i stakken.
3. Hvis det lykkes spilleren at kombinere tre mønstre, råber denne "BAM!" (billede C) og smider **to tillægskort** væk.

De kort, der blev kombineret, bliver på bordet og

udvider spilleområdet. De andre spillere lægger sine kort nederst i deres bunker, og en ny omgang begynder.

### OBS!

- Alle mønstre, der er lagt på hinanden, skal stemme overens.
- Hvis en spiller laver en **fejl** (f.eks. stemmer mønsteret ikke overens, forkert superhelteråb osv.) lægger denne sit kort tilbage nederst i sin bunke og tager et kort fra stakken som straf.
- Hvis det ikke lykkes nogen spiller at kombinere med kortet, lægger alle spillere sine kort nederst i deres bunker, og en ny omgang begynder.
- Mønsterkortene må ikke vendes midt i omgangen.
- Når en spiller kun har ét kort tilbage, vender denne det i hver omgang.

## SPILLETS AFSLUTNING

Den spiller, der først kommer af med sine kort, vinder spillet!

### TIP

Med familiens mindste kan man spille spillet uden superheltekort og de råb, der hører til dem. Hvis du i stedet savner mere udfordring, kan du uddele mere end otte kort til hver spiller.



### INNHOLD

- 65 mønsterkort
- 10 superhelte kort (5 ulike farger)
- Spilleregler

### SPILLETS MÅL

Bli den første til å bli kvitt alle mønsterkortene, og du vinner spillet.

### SPILLETS INNLEDNING

1. Hver spiller får et **ulikt farget superhelte kort**.
2. Bland mønsterkortene og del ut **åtte kort** i en haug foran hver spiller. Resten av kortene plasseres i en bunke ved kanten av spilleområdet.
3. Trekk ett kort fra bunken, og plasser det på midten av spilleområdet.

### SPILLETS GANG

Spillerne snur samtidig det øverste kortet fra sin bunke og leter etter **minst to mønstre ved siden av hverandre** som stemmer overens med mønsteret på kortet på bordet.

1. Spilleren som først finner tilsvarende på sitt kort, legger sitt kort på kortet på bordet slik at de tilsvarende mønstrene plasseres oppå hverandre og samtidig vræler superhelte ropet på sitt mønsterkort (bilde A).
2. Om det i mønsterkombinasjonen også finnes samme farge som i spillerens superhelte kort, vræler hen mønsterkortets superhelte rop som fortsettelse etter superhelte kortets rop (bilde B) og legger vekk **ett tilleggs kort**. Kortet plasseres nederst i bunken.
3. Om spilleren lykkes i å kombinere tre mønstre, roper hen «**BAM!**» (bilde C) og legger vekk **to tilleggs kort**.

Kortene som kombineres blir liggende på bordet og utvider spilleområdet. De andre spillerne plasserer sine kort nederst i sin bunke, og en ny omgang starter.

### OBS!

- **Alle mønstre** som er lagt oppå hverandre må stemme overens.
- Om en spiller **gjør feil** (f.eks. mønster ikke stemmer overens, feil superhelte rop etc.), legger hen sitt kort tilbake nederst i sin bunke og trekker et kort fra bunken som straff.
- Om ingen spillere lykkes i å kombinere kortet, legger alle spillere sine kort nederst i sin bunke og en ny omgang starter.
- Mønsterkortene kan ikke snus midt i omgangen.
- Når en spiller bare har ett kort igjen, snur hen det for hver omgang.

### SPILLETS SLUTT

Spilleren som først blir kvitt sine kort, vinner spillet!

### TIPS

Med familiens minste kan man spille spillet uten superhelte kort og tilhørende rop. Hvis dere imidlertid vil ha litt mer utfordring, kan dere dele ut flere kort enn åtte til hver spiller.



7+

2-5

15 min

### SISÄLTÖ

- 65 kuviokorttia
- 10 supersankarikorttia (5 eri väriä)
- Pelisäännöt

### PELIN TAVOITE

Hankkiudu ensimmäisenä eroon kaikista kuvio-korteistasi ja voitat pelin.

### PELIN ALOITUS

1. Jokainen pelaaja saa eri värisen supersankarikortin.
2. Sekoittakaa kuviokortit ja jakakaa jokaiselle pelaajalle kahdeksan korttia pinoon. Loput kortit jätetään pakaksi pelialueen laidalle.
3. Asettakaa pakasta yksi kortti pelialueen keskelle.

### PELIN KULKU

Pelaajat kääntävät pinonsa päällimmäisen kortin samanaikaisesti ja etsivät kortistaan vähintään kahta vierekkäistä kuviota, jotka täsmäyvät pöydällä olevan kortin kuvioihin.

1. Pelaaja, joka löytää kortistaan vastaavuuden ensimmäisenä, asettaa korttinsa pöydällä olevan kortin päälle niin, että vastaavat kuviot tulevat päällekkäin ja kajauttaa kuvio-korttinsa supersankarihuudon (kuva A).
2. Jos yhdistetyissä kuvioissa on myös pelaajan supersankarikortin väri, kajauttaa hän kuvio-korttinsa supersankarihuudon jatkoksi oman supersankarikorttinsa huudon (kuva B) ja saa laittaa pois yhden lisäkortin. Kortti asetetaan pakan alimmaiseksi.
3. Jos pelaaja onnistuu yhdistämään kolme kuviota, huutaa hän "BAM!" (kuva C) ja saa laittaa pois kaksi lisäkorttia.

Yhdistetyt kortit jäävät pöydälle laajentaen pelialuetta. Muut pelaajat asettavat korttinsa alimmaiseksi pinoonsa ja uusi kierros alkaa.

### HUOM!

- Kaikkien päällekkäin asetettujen kuvioiden tulee täsmätä.
- Jos pelaaja tekee virheen (esim. kuviot eivät täsmää, väärä supersankarihuuto tms.) laittaa hän korttinsa takaisin pinonsa alimmaiseksi ja ottaa pakasta kortin rangaistukseksi. Jos kukaan pelaajista ei onnistu yhdistämään korttia, kaikki pelaajat asettavat korttinsa pinon alimmaiseksi ja uusi kierros alkaa.
- Kuviokortteja ei saa kääntää kesken kierroksen.
- Kun pelaajalla on vain yksi kortti jäljellä, kääntää hän sen ympäri jokaisella kierroksella.

### PELIN PÄÄTTYMINEN

Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon korteistaan voittaa pelin!

### VINKKEJÄ

Pienempien kanssa voit pelata peliä ilman supersankarikortteja ja niihin liittyviä huutoja. Jos taas kaipaat lisää haastetta, jakakaa pelaajille enemmän kuin kahdeksan korttia.



© 2022 Leikkien Group

© 2022 FoxMind Group Ltd.

Author | Författare  
Forfatter | Forfatter | Suunnittelija: Kasper Lapp

Leikkien Group  
Sarankulmankatu 12, 33900 TAMPERE, FINLAND  
[www.leikkien.com](http://www.leikkien.com)