2–4
СУПЕРГЕРОЇ

15
ХВИЛИН

6
РОКІВ
І СТАРШЕ

СУПЕРНЯВ



Суперняв, кіт-супергерой, кудись зник! Якщо ви знайдете його першим, він неодмінно візьме вас у напарники. Збирайте рюкзаки — ви вирушаєте за пригодами!

МЕТА ГРИ

Станьте першим, хто знайде Супернява. Для цього купуйте предмети (карти), що допоможуть вам приманити його (котячими смаколиками) і вдягти (у неймовірний червоний плащ).

Якщо перед вами лежить карта *кота* й карта *плаща*, ви перемагаєте!





Космокорова, ваш міжгалактичний талісман!

Космокорова супроводжуватиме вас протягом усього читання правил. Вона стане вашою помічницею у грі.

ВМІСТ І ПРИГОТУВАННЯ



1 ІГРОВА КОРОБКА (ГОРИЗОНТАЛЬНА)

Дістаньте горизонтальну коробку, спорожніть її і переверніть.

Тепер це ваш **РИНОК**.

Розмістіть його на центрі стола.



КАРТИ РИНКУ ТА БАНК

Посортуйте карти за типами, перелі-ченими нижче, і розділіть їх на окре-мі колоди. Покладіть кожну колоду горілиць біля відповідного зображен-ня на **РИНКУ** чи **БАНКУ**.



- **10** карт
- **10** карт
- **4** карти *мишей*
- **8** карт *котячих смаколиків*
- **8** карт *котів*
- **8** карт *плащів*
- **1** карта *Супернява*

1 ІГРОВА КОРОБКА (ВЕРТИКАЛЬНА)

Візьміть вертикальну коробку й поставте її так, щоб отвір був згори й гравці могли бачити **СМІТНИК**.

Примітка. У цих правилах **СМІТНИК** завжди означає ігровий смітник.



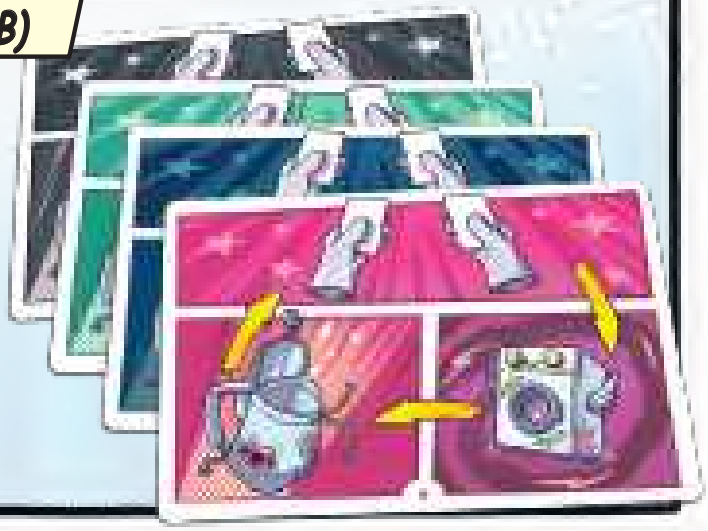
1 ПЛИТКА БАНКУ

Покладіть цю плитку біля **РИНКУ**, як показано на малюнку. Тепер це ваш **БАНК**.

4 КАРТИ ГРАВЦІВ (4 КОЛЬОРІВ)

Кожен гравець бере карту *гравця* і кладе її перед собою.

Невикористані карти покладіть у **СМІТНИК**.



Перетасуйте свої 4 **початкові** карти й покладіть їх долілиць ліворуч від своєї карти *гравця*.

Цей стос — ваш **РЮКЗАК**.







Якщо вам складно із цим допоможуть

4 ПОЧАТКОВІ КАРТИ (4 КОЛЬОРІВ)

Кожен гравець бере по 4 *початкові* карти того самого кольору, що й карта цього *гравця*.

Невикористані карти покладіть у **СМІТНИК**.





Потім кожен гравець бере 2 верхні карти зі свого **РЮКЗАКА** й кладе їх долілиць над своєю картою *гравця*. Ці 2 карти — ваша **РУКА**.

Примітка. У цих правилах слово **РУКА** завжди означає ігрову зону, а не чиюсь справжню руку.

Зона праворуч від вашої карти *гравця* — це **ПРАЛЬНА МАШИНА**.

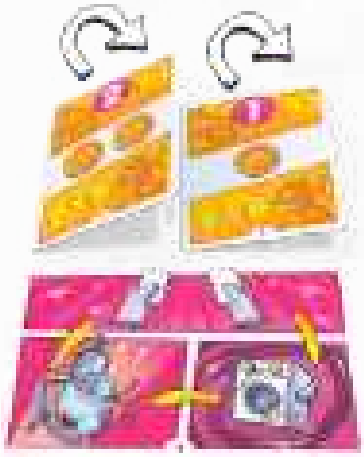


розрізняти кольори, фігури: ♦, ▲, ■, ●.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи по черзі, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою. Першим гравцем стає той, чиє нявкання буде найбільш схоже на котяче.

1 ВІДКРИЙТЕ КАРТИ НА РУЦІ



У свій хід переверніть свої 2 карти з **РУКИ** горілиць. Саме їх ви можете використовувати протягом ходу.

2 ВИКОНАЙТЕ ДІЮ

Використовуючи 2 карти з **РУКИ**, ви можете виконати <u>одну з таких дій</u>:

- **КУПИТИ КАРТУ**
- **ВИКИНУТИ КАРТУ**
- **ВИКОРИСТАТИ КАРТУ МИШІ**
- **ПРОПУСТИТИ ХІД**



КУПИТИ КАРТУ



Ви можете купити 1 карту з **РИНКУ** або **БАНКУ**. Для цього вам треба заплатити за неї картами з **РУКИ**.

Ціну кожної карти зазначено на **РИНКУ** (у монетах або котячих смаколиках) або **БАНКУ** (у монетах).

Візьміть куплену карту й покладіть її горілиць у свою **ПРАЛЬНУ МАШИНУ**.

Приклад. Заплативши з **РУКИ** *4 монети , ви купуєте карту котячих смаколиків і кладете її прямо у свою* **ПРАЛЬНУ МАШИНУ**.



Якщо ви маєте на **РУЦІ** 4 монети , але хочете купити карту вартістю 3 монети , то можете це зробити! Карти на вашій **РУЦІ** позначають максимальну кількість монет, яку ви можете витратити на купівлю.



ВИКИНУТИ КАРТУ



Ви можете викинути одну зі своїх 2 карт на **РУЦІ**.

Якщо ви викидаєте одну зі своїх *початкових* карт (ви впізнаєте їх за кольором), покладіть її в **СМІТНИК**. <u>До кінця партії ця карта вам більше не знадобиться</u>.

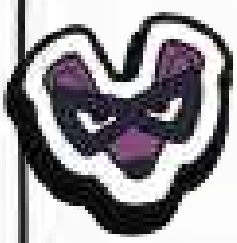
ВАЖЛИВО. Початкову карту з символом  <u>не можна викидати</u>.

Якщо ви викидаєте карту, яку купили на **РИНКУ** чи в **БАНКУ**, поверніть її у відповідну колоду.





Завдяки викиданню карт у вашому **РЮКЗАКУ** залишатимуться тільки найкращі карти.



ВИКОРИСТАТИ КАРТУ МИШІ

Якщо ви маєте на **РУЦІ** карту *миші*, можете поцупити карту в іншого гравця.

1. Виберіть одну з 2 карт на **РУЦІ** іншого гравця і переверніть її горілиць.

2. Покладіть вибрану карту горілиць у свою **ПРАЛЬНУ МАШИНУ**.

3. Поверніть щойно зіграну карту *миші* в колоду *мишей* на **РИНКУ**.

4. Гравець, у якого поцупили карту, бере іншу карту зі свого **РЮКЗАКА** й кладе її долілиць на **РУКУ**.

ВАЖЛИВО. Початкову карту з символом  не можна поцупити. Якщо ви вибрали карту з цим символом, то вашій миші не вдається її поцупити. Поверніть щойно зіграну карту *миші* в колоду *мишей*.



Ви можете зіграти лише 1 карту *миші* за хід, навіть якщо маєте 2 такі карти на **РУЦІ**.

ПРОПУСТИТИ ХІД

Якщо ви не можете або не хочете виконувати одну з інших трьох дій, пропустіть хід.



3 ПОКЛАДІТЬ СВОЇ КАРТИ В ПРАЛЬНУ МАШИНУ

Виконавши свою дію, візьміть карти з **РУКИ** і покладіть їх горілиць у свою **ПРАЛЬНУ МАШИНУ**.



Візьміть 2 верхні карти зі свого **РЮКЗАКА** й покладіть їх долілиць собі на **РУКУ**.



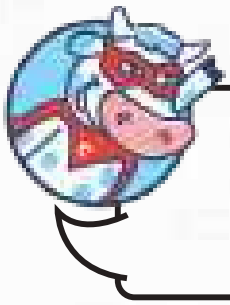
Якщо у вашому **РЮКЗАКУ** не вистачило карт, перетасуйте карти зі своєї **ПРАЛЬНОЇ МАШИНИ** і покладіть їх долілиць у свій **РЮКЗАК**.

Після того як ви завершили хід, свій хід розпочинає гравець ліворуч від вас.

ВАЖЛИВІ примітки щодо вашого **РЮКЗАКА** та **ПРАЛЬНОЇ МАШИНИ**.

Карти у вашому **РЮКЗАКУ** лежать долілиць. Ви не можете їх переглядати.

Карти у вашій **ПРАЛЬНІЙ МАШИНІ** лежать горілиць. Ви можете переглядати їх у будь-який момент гри.



Щоб ретельніше перетасувати карти, покладіть їх на стіл і перемішуйте так, ніби вони в пральній машині.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра негайно закінчується, якщо на початку свого ходу хтось із гравців відкриває карти *кота* і *плаща*. Цей гравець бере карту *Супернява*: він знайшов кота-супергероя і переміг!



ХІД ГРАВЦЯ

1 ВІДКРИЙТЕ КАРТИ НА РУЦІ

2 ВИКОНАЙТЕ ДІЮ

- Придбати карту
- Викинути карту
- Використати карту миші
- Пропустити хід

3 ПОКЛАДІТЬ КАРТИ В ПРАЛЬНУ МАШИНУ

Космокорова вам вельму-у-у вдячна!

Вель-му-у-у вдячні Аліні Відберґ та її команді відважних маленьких тестувальників, а також усім іншим чудовим маленьким землянам, які допомагали тестувати гру.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow.
Усі права застережено.



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Перекладачка: Анастасія Гуркіна
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Михаць
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстка та дизайн: Артур Патрихалко
Особлива подяка Андрієві Журбі