

**2-4**

СУПЕРГОЇ

**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 смаколикками) і вдягти (у неймовірний червоний плащ).

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



## Космогорова, ваш міжгалактичний талісман!

Космогорова 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, переліченими нижче, і розділіть їх на окремі колоди. Покладіть кожну колоду горілиць біля відповідного зображення 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.



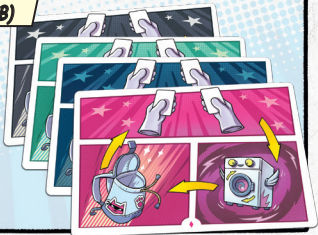
## 1 ПЛИТКА БАНКУ

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

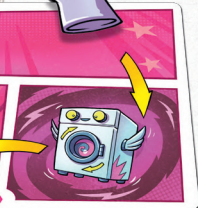
#### 4 ПОЧАТКОВІ КАРТИ (4 КОЛЬОРІВ)

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 чинює справжню руку.



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



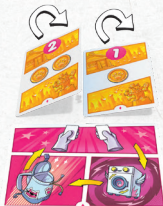
розрізняти кольори,  
фігури: ♦, ▲, ■, ●.

## 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 одну з таких дій:



- КУПТИТИ КАРТУ
- ВИКИНУТИ КАРТУ
- ВИКОРИСТАТИ КАРТУ МИШІ 
- ПРОПУСТИТИ ХІД




## КУПТИТИ 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 **ТРАЛЬНУ МАШИНУ**.

Приклад. Заплативши з **РУКИ** 4 монети , ви купуєте карту котячих смаколиків і кладете її прямо у свою **ТРАЛЬНУ 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**. До кінця партії ця карта вам більше не знадобиться.



**ВАЖЛИВО.** Початкову карту з символом  не можна викидати.

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**.

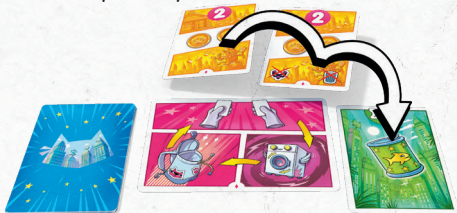
## ПРОПУСТИТИ ХІД

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



### 3 ПОКЛАДІТЬ СВОЇ КАРТИ В ТРАЛЬНУ МАШИНУ

Виконавши свою дію, візьміть карти з **РУКИ** і покладіть їх горілиць у свою **ТРАЛЬНУ 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 **ТРАЛЬНОЇ 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 **ТРАЛЬНОЇ МАШИНИ**.

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

Кarti у вашій **ТРАЛЬНІЙ 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

Космогорова вам вельму-у-у вдячна!

Вель-му-у-у вдячні Аліні Відберг 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

Lord of  
Boards 