

2-4
HÉROS OU
HÉROÏNES
15
MINUTES
6
ANS ET +

SUPER MIAOU



*Super Miaou, le super-héros félin, a disparu !
Prenez votre sac à dos et partez à sa
recherche. Soyez le plus rapide à le retrouver
pour devenir son ou sa partenaire.*

BUT DU JEU

Soyez le premier à retrouver
Super Miaou. Pour cela,
achetez des objets (sous forme de cartes) qui vous
permettront de l'attirer (une bonne pâtée pour chat)
et de l'équiper (sa belle cape rouge).

Lorsque vous avez devant
vous une carte Chat et une
carte Cape, vous gagnez
la partie.



Cocow, notre mascotte de l'espace !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce
livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : le mot joueur(s) est utilisé comme convention
pour désigner les joueuses et les joueurs.



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE



1 BOÎTE DE JEU (TIROIR)

Prenez le tiroir de la boîte de jeu, retirez-en le contenu et retournez-le. Placez-le au centre de la table, il s'agit maintenant du **MARCHÉ**.

CARTES DU MARCHÉ ET DE LA BANQUE

Formez des piles pour chaque type de cartes listé ci-dessous. Placez chaque pile, face visible, devant son illustration du **MARCHÉ** ou de la **BANQUE**.

10 cartes

10 cartes

4 cartes Souris

8 cartes Pâtée

8 cartes Chat

8 cartes Cape

1 carte Super Miaou

1 BOÎTE DE JEU (FOURREAU)

Prenez le fourreau de la boîte de jeu. Posez-le à la verticale, ouverture vers le haut et illustration de la poubelle vers les joueurs. Il s'agit maintenant de la **POUBELLE**.

NOTE : dans les règles, le mot **POUBELLE** désigne toujours la poubelle du jeu !



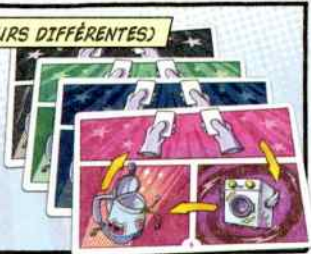
1 TUILE BANQUE

Placez cette tuile contre le bord du **MARCHÉ** comme sur l'image ci-dessus. Il s'agit maintenant de la **BANQUE**.

4 CARTES JOUEUR (4 COULEURS DIFFÉRENTES)

Chaque joueur prend une carte **Joueur** et la place devant lui.

Les cartes inutilisées sont mises dans la **POUBELLE**.



4 CARTES DE DÉPART (4 COULEURS DIFFÉRENTES)

Chaque joueur prend les 4 cartes de **Départ** de la couleur correspondant à celle de sa carte **Joueur**.

Les cartes inutilisées sont mises dans la **POUBELLE**.



Chaque joueur mélange ses 4 cartes de **Départ** et les dispose à gauche de sa carte **Joueur**, face cachée.

Cette pile de cartes est appelée le **SAC À DOS**.



Si vous avez du mal ces symboles peuvent

à distinguer les couleurs, vous aider : ●, ▲, ■, ●.

Puis chaque joueur prend les deux premières cartes de son **SAC À DOS** et les place, face cachée, au-dessus de sa carte **Joueur**. Ces deux cartes constituent sa **MAIN**.

NOTE : dans les règles, le mot **MAIN** désigne toujours la zone de jeu et non les vraies mains des joueurs.

La zone à droite de la carte **Joueur** est la **MACHINE À LAYER**.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis en poursuivant avec son voisin de gauche et ainsi de suite. Le premier joueur est celui qui imite le mieux le miaulement du chat.

1 DÉCOUVRIR LES CARTES DE SA MAIN

À votre tour, retournez les deux cartes de votre **MAIN** face visible. Ce sont les deux cartes que vous pouvez utiliser lors de ce tour.



2 FAIRE UNE ACTION

Grâce aux deux cartes de votre **MAIN**, vous pouvez effectuer une seule action parmi :

- ACHETER UNE CARTE
- JETER UNE CARTE
- UTILISER UNE CARTE SOURIS
- PASSER VOTRE TOUR



ACHETER UNE CARTE

Vous pouvez acheter une seule carte, soit au **MARCHÉ**, soit à la **BANQUE**. Pour cela, vous devez avoir de quoi la payer grâce aux cartes de votre **MAIN**. Le coût des cartes est indiqué par le **MARCHÉ** (en pièces  ou en pâte ) ou la **BANQUE** (en pièces ).

Prenez la carte que vous achetez et placez-la dans votre **MACHINE À LAYER**, face visible.

Exemple : avec les deux cartes de votre **MAIN**, vous achetez la carte Pâtée et vous la placez directement dans la **MACHINE À LAYER**.



Si les cartes de votre **MAIN** vous offrent 4 pièces et que vous voulez acheter une carte valant 3 pièces, c'est possible ! Les cartes de votre **MAIN** représentent la somme maximale dont vous disposez pour acheter des cartes.



JETER UNE CARTE

Vous pouvez jeter une des deux cartes de votre **MAIN**.

Si vous jetez une de vos cartes de **Départ** (reconnaissables à leur couleur), placez-la dans la **POUBELLE**. Cette carte ne sera plus utilisée pour le reste de la partie.



IMPORTANT : la carte de **Départ** comportant le symbole  ne peut pas être jetée.

Si vous jetez une carte achetée au **MARCHÉ** ou à la **BANQUE**, remplacez-la sur sa pile.



Jeter vos cartes permet de ne garder que les cartes qui vous intéressent vraiment dans votre **SAC À DOS**.



UTILISER UNE CARTE SOURIS

Si vous avez une carte *Souris* dans votre **MAIN**, vous avez la possibilité de voler une carte à un autre joueur.

1/ Désignez une des deux cartes de la main d'un autre joueur de votre choix et retournez-la face visible.

2/ Placez la carte choisie, face visible, dans votre **MACHINE À LAYER**.

3/ Remplacez la carte *Souris* que vous venez d'utiliser au **MARCHÉ**, sur la pile de cartes *Souris*.

4/ Le joueur qui s'est fait voler une carte la remplace par une autre, qu'il prend dans son **SAC À DOS** et place dans sa **MAIN**, face cachée.

IMPORTANT : la carte de **Départ** possédant le symbole  ne peut pas être volée. Si vous désignez une carte avec ce symbole, votre carte *Souris* ne peut tout simplement pas la voler. Remplacez la carte *Souris* utilisée au marché.



Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte *Souris* par tour, même si vous en avez deux dans votre **MAIN**.

PASSER VOTRE TOUR

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas faire une des trois actions précédentes, passez votre tour.



Let dan op de symbolen herkennen:

3 METTRE SES CARTES DANS LA MACHINE À LAYER

Lorsque vous avez fait votre action, placez les cartes de votre **MAIN** dans votre **MACHINE À LAYER**, face visible.



Prenez les deux premières cartes de votre **SAC À DOS** et placez-les, face cachée, dans votre **MAIN**.



Si vous n'avez plus ou pas assez de cartes dans votre **SAC À DOS**, mélangez les cartes de votre **MACHINE À LAYER** et placez la pile ainsi formée dans votre **SAC À DOS**, face cachée.

Lorsqu'un joueur a terminé son tour, le joueur à sa gauche commence le sien.

IMPORTANT à propos du **SAC À DOS** et de la **MACHINE À LAYER** :

Toutes les cartes dans le **SAC À DOS** sont face cachée. Vous ne pouvez pas les consulter.

Toutes les cartes dans la **MACHINE À LAYER** sont face visible. Vous pouvez les consulter si vous le souhaitez.



Pour un meilleur mélange, étalez les cartes sur la table et mélangez-les comme dans une machine à laver !

FIN DU JEU

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur découvre dans sa **MAIN**, au début de son tour, une carte **Chat** et une carte **Cape**. Il prend alors la carte **Super Miaou** : il a retrouvé le super-héros félin et a remporté la partie !



RAPPEL D'UN TOUR DE JEU

1 DÉCOUVRIR LES CARTES DE SA MAIN

2 FAIRE UNE ACTION

- ACHETER UNE CARTE
- JETER UNE CARTE
- UTILISER UNE CARTE SOURIS 🐭
- PASSER VOTRE TOUR

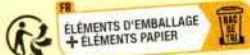
3 METTRE SES CARTES DANS LA MACHINE À LAYER

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » Aline Vidberg, sa troupe de courageux petits testeurs et testeuses ainsi que tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow.
Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité
SPACE Cow sur :   



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



2-4
HELDEN OF
HELDINNIEN

15
MINUTEN

6+
JAAR



*Superheldenkat Super Miauw is verdwenen!
Neem je rugzak en ga direct op zoek. Vind
Super Miauw als eerste terug om zijn partner
te worden en het spel te winnen.*

DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste de superheldenkat te vinden door voorwerpen (in de vorm van kaarten) te kopen. Daarmee kun je de superheld lokken (lekker eten) en beter uitrusten (rode cape).

De speler die als eerste een Kat-kaart en een Cape-kaart voor zich heeft liggen, wint het spel.



Maak kennis met onze mascotte!

Onze mascotte helpt je bij het leren van de spelregels en helpt je alles uit het spel te halen.

OPMERKING: met het woord 'speler(s)' bedoelen we spelers van alle genders.

SPELMATERIAAL EN VOORBEREIDING



1 SPELDOOS (TRAY)

Haal de tray van de speldoos uit de sleeve, maak hem leeg en draai hem om. Leg de tray in het midden van de tafel. Dat is de **MARKT**.

MARKT-EN BANKKAARTEN

Sorteer de kaarten per soort, zoals hieronder aangegeven. Leg elke soort als een open trekstapel bij de illustratie van de **MARKT** of de **BANK**.

10 kaarten

10 kaarten

4 Muizen-kaarten

8 Kattenvoer-kaarten

8 Kat-kaarten

8 Cape-kaarten

1 Supermiauw-kaart

1 SPELDOOS (SLEEVE)

Zet de sleeve van de speldoos rechtopstaand op de tafel, met de opening naar boven en de vuilnisbak naar de spelers gericht. Dat is de **VUILNISBAK**.

OPMERKING: als we het in de spelregels over de **VUILNISBAK** hebben, bedoelen we altijd de vuilnisbak van het spel!



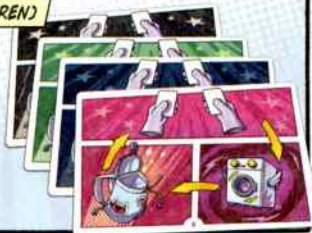
1 BANKTEGEL

Leg deze tegel tegen de **MARKT**, zoals je hierboven ziet. Dat is de **BANK**.

4 SPELERSKAARTEN (4 KLEUREN)

Iedere speler neemt een spelerskaart en legt die voor zich.

Doe niet-gebruikte kaarten in de **VUILNISBAK**.



16 STARTKAARTEN (4 KLEUREN, 4 KAARTEN PER KLEUR)

Iedere speler neemt de 4 startkaarten in de kleur die overeenkomt met de kleur van zijn spelerskaart.

Doe niet-gebruikte kaarten in de **VUILNISBAK**.



Iedere speler schudt zijn 4 startkaarten en legt ze gedekt links van zijn spelerskaart.

Deze stapel kaarten is je **RUGZAK**.



Daarna neemt iedere speler de bovenste 2 kaarten uit zijn **RUGZAK** en legt ze gedekt op zijn spelerskaart. Die 2 kaarten vormen zijn **HAND**.

OPMERKING: als we het in deze spelregels over de **HAND** hebben, bedoelen we altijd dit speelgebied, niet de handen van de spelers.

Het gebied rechts van de spelerskaart is de **WASMACHINE**.



Ben je kleurenblind? om de kaarten te

Let dan op de symbolen herkennen:    



VERLOOP VAN EEN RONDE

De spelers spelen om de beurt, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee. De speler die het beste het gemiauw van een kat kan imiteren, is de startspeler.

1 BEKIJK JE HANDKAARTEN

De speler die aan de beurt is, draait de 2 kaarten in zijn **HAND** open. Dat zijn de kaarten die de speler deze beurt mag gebruiken.



2 VOER EEN ACTIE UIT

De speler mag met de 2 kaarten in zijn **HAND** één van de volgende acties uitvoeren:

- EEN KAART KOPEN
- EEN KAART VERWIJDEREN
- EEN MUIZEN-KAART  GEBRUIKEN
- PASSEN



EEN KAART KOPEN

De speler kan 1 kaart kopen, van de **MARKT** of de **BANK**. De kaart die hij koopt, moet hij kunnen betalen met wat op de kaarten in zijn **HAND** staat.

Hoeveel een kaart kost, is aangegeven op de **MARKT** (muntstukken ) of kattenvoer ) of de **BANK** (muntstukken )

De speler neemt de kaart die hij koopt en legt die open in zijn **WASMACHINE**.



Voorbeeld: de speler koopt met de 2 kaarten in zijn **HAND** Kattenvoer en -legt de kaart direct in zijn **WASMACHINE**.



Als er op de kaarten in de **HAND** van de speler 4 muntstukken staan en hij wil een kaart kopen die 3 muntstukken kost, kan dat, want de kaarten in zijn **HAND** stellen het maximale aantal muntstukken voor waarover hij die beurt beschikt.



EEN KAART VERWIJDEREN

Een speler mag 1 van de 2 kaarten in zijn **HAND** verwijderen.

Als hij een van zijn startkaarten verwijdert (te herkennen aan de kleur), doet hij ze in de **VUILNISBAK**. Hij zal deze kaart de rest van het spel niet meer kunnen gebruiken.



BELANGRIJK: de spelers kunnen de startkaart met daarop het symbool  niet verwijderen.

Als hij een kaart die hij kocht op de **MARKT** of in de **BANK** verwijdert, legt hij ze terug op de stapel.



Door kaarten te verwijderen, houd je in je **RUGZAK** alleen de kaarten over die je echt interessant vindt.



EEN MUIZEN-KAART GEBRUIKEN

Als een speler een **Muizen-kaart** in zijn **HAND** heeft, mag hij een kaart van een andere speler stelen.

1/ Hij wijst één van de twee kaarten van een andere speler aan en draait ze om.

2/ Hij legt de gekozen kaart open in zijn **WASMACHINE**.

3/ Hij legt de **Muizen-kaart** die hij net gebruikte, terug op de **MARKT**, op de stapel **Muizen-kaarten**.

4/ De speler bij wie een kaart werd gestolen, vervangt de gestolen kaart door een nieuwe, die hij uit zijn **RUGZAK** haalt en gedekt in zijn **HAND** legt.

BELANGRIJK: de spelers kunnen de startkaart met daarop het symbool  niet stelen. Als een speler een kaart met dat symbool aanwijst, kan hij de kaart gewoon niet stelen en legt hij de **Muizen-kaart** ongebruikt terug op de markt.



De spelers mogen slechts één **Muizen-kaart** per beurt gebruiken, ook al hebben ze er twee in hun **HAND**.

PASSEN

Als een speler geen van de drie acties wil of kan uitvoeren, past hij.



3 JE KAARTEN IN JE WASMACHINE LEGGEN

Als een speler een actie heeft uitgevoerd, legt hij de kaarten van zijn **HAND** open in zijn **WASMACHINE**.



Daarna neemt hij de bovenste twee kaarten van zijn **RUGZAK** en legt ze gedekt in zijn **HAND**.



Als er slechts 0 of 1 kaart in zijn **RUGZAK** zit, schudt hij de kaarten van zijn **WASMACHINE** en legt ze als een gedekte trekstapel in zijn **RUGZAK**.

Als een speler zijn beurt heeft beëindigd, is de speler links van hem aan de beurt.

BELANGRIJK in verband met de **RUGZAK** en de **WASMACHINE**:

Alle kaarten in de **RUGZAK** liggen gedekt. De spelers mogen ze niet bekijken.

Alle kaarten in de **WASMACHINE** liggen open. De spelers mogen ze te allen tijde bekijken.



Tip om kaarten goed te schudden: leg alle kaarten op de tafel en meng ze zoals in een wasmachine!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct gedaan als een speler in het begin van zijn beurt een **Kat**-kaart en een **Cape**-kaart in zijn **HAND** heeft. Hij krijgt dan de **Supermiauw**-kaart, wat betekent dat hij de superheld vond en het spel wint!



BEURTOVERZICHT

1 DE KAARTEN IN JE HAND OMDRAAIEN

2 EEN ACTIE UITVOEREN

- EEN KAART KOPEN
- EEN KAART VERWIJDEREN
- EEN MUIZEN-KAART  GEBRUIKEN
- PASSEN

3 JE KAARTEN IN JE WASMACHINE LEGGEN

COCOW ZEGT MEURCI!

Cocow bedankt Aline Vidberg en haar kudde kleine testspelers en alle andere kleine aardbewoners die het spel testten.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow.

Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

