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 !



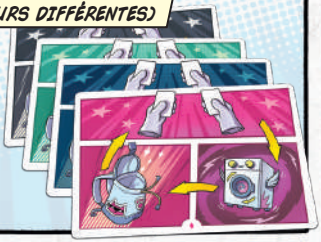
1 TUILE BANQUE

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**.



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 à
ces symboles peuvent vo

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**.





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 LAVER**.



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

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 pâtée) 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**, replacez-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 LAVER**.

3/ Replacez 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. Replacez 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.



3 METTRE SES CARTES DANS LA MACHINE À LAVER

Lorsque vous avez fait votre action, placez les cartes de votre **MAIN** dans votre **MACHINE À LAVER**, 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 LAVER** 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 LAVER** :

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

Toutes les cartes dans la **MACHINE À LAVER** 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 LAVER

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 :



FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + ÉLÉMENTS PAPIER — BAC DE TRI

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

SPACE Cow