

2-4SZUPER-
HŐS**15**
PERC**6**
ÉVES
KORTÓL**SUPER
MIAOU**

Szupernyaú a macska superhős eltűnt! Ha a többiek előtt megtalálod, te lehetsz a társa. Fogd a hátizsákodat, kalandozni indulsz!

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te az első, aki megtalálja Szupernyaút.

Vegyél tárgyakat (kártyák), amivel magadhoz hívhatod őt (finom macskakajával) és felöltöztetheted őt (a stílusos piros köpenyével).

Amikor előtted van egy Macska és egy Köpeny kártya, megnyered a játékot!



Segédtehen, az úrből jött kabalánk!

Segédtehen társaságot nyújt a szabályfüzet elolvasása során. Segít a legtöbbet kihozni a játékból!

TARTALOM ÉS ELŐKÉSZÜLETEK



1 JÁTÉK DOBOZ (FIÓK)

Vedd ki a fiókot a dobozból, vedyél ki belőle mindent, és fordítsd le. Most már ez a **PIAC**. Tedd az asztal közepére.



PIAC KÁRTYÁK ÉS A BANK

Csináljatok egy paklit minden lejjebb említett laptípusnak. Tegyetek minden paklit képpel felfelé a megfelelő illusztrációhoz, **PIAC** vagy a **BANK** mellé.



10  kártya

10  kártya

4  Egér kártya

8  Macskakaja kártya

8  Macska kártya

8  Köpeny kártya

1  Szuper Miau kártya

1 JÁTÉK DOBOZ (BORÍTÓ)

Állítsátok fel a doboz borítóját úgy, hogy a nyílás a tetején legyen, és minden játékos lássa a **KUKÁT**.

MEGJEGYZÉS: Ebben a szabálykönyvben a **KUKA ALATT** mindig a játékbeli kukát kell érteni



1 BANK LAP

Tegyétek a lapot a **PIAC** mellé, a fentiek szerint. Ez lesz a **BANK**.

4 JÁTÉKOS KÁRTYA (4 SZÍN BEN)

Mindenki választ egy játékos lapot, és leteszi maga elé.

A nem használt lapok mehetnek a **KUKÁBA**.



Minden játékos megkeveri a 4 kezdő kártyáját és képpel lefelé a játékos lapja mellé teszi, képpel lefelé.

Ez a pakli lesz a **HÁTIZSÁKOD**.



Ha nehezedre esik ezek a formák segíti

4 KEZDŐKÁRTYA (4 SZÍNEN)

Mindenki felveszi a játékoskártyája színével megegyező 4 kezdőkártyát.

A nem használt lapok mehetnek a **KUKÁBA**.



Ezután mindenki fogja **HÁTIZSÁKJA** felső két kártyáját és leteszi képpel lefelé a játékos lapja fölé. Ezek a kártyák a **KEZED**.

MEGJEGYZÉS: Ebben a szabálykönyvben a **KÉZ** alatt mindig a játék beli területet kell érteni, nem a játékosok valódi kezét!



A játékoskártyádtól jobbra lévő területet **MOSÓGÉPNEK** nevezzük.



beazonosítani a színeket, metnek: ♦, ▲, ■, ●.

EGY KÖR MENETE

A játékosok egymás után kerülnek sorra. Az első játékosal kezd, aztán a tőle balra ülő jön, és így tovább. Az lesz az első játékos, aki a legjobban tudja utánozni egy macsak nyávogását.

1 MUTASD MEG A KEZED

A körödben fordítsd fel a **KEZEDBEN** lévő két kártyát. Ezeket használhatod a körödben.



2 HAJTS VÉGRE EGY AKCIÓT

A **KEZEDBEN** lévő két kártyát használva végrehajthatsz egyet a következő akciók közül:

- KÁRTYA VÁSÁRLÁSA
- KÁRTYA ELDOBÁSA
- EGÉR 🐭 KÁRTYA HASZNÁLATA
- KÖR ÁTADÁSA



KÁRTYA VÁSÁRLÁSA

Vehetsz egy kártyát a **PIACRÓL** vagy a **BANKBÓL**. Ehhez ki kell fizetned őket a **KEZEDBEN** lévő kártyákkal.

Minden lap ára fel van tüntetve a **PIACON** (🍌 érmével, vagy 📱 macskakajával) vagy a **BANKBAN** (🍌 érmével).

Vedd el megvásárolt lapot és tedd képpel felfelé a **MOSÓGÉPEDBE**.



Példa: 4 🍌 érmével a **KEZEDBEN**, megveheted a Macskakaja kártyát és beteheted egyenesen a **MOSÓGÉPEDBE**.



Ha 4 🍌 érme van a **KEZEDBEN**, de egy olyan lapot akarsz megvenni, ami 3 🍌 érmébe kerül, megteheted! A **KEZEDBEN** lévő kártyák a maximum összeget mutatják, amit elkölthetsz egy kártyára.



KÁRTYA ELDOBÁSA

Eldobhatsz egyet a **KEZEDBEN** lévő két kártya közül.

Ha eldobod az egyik kezdő kártyádat (a színéről felismerhető), **DOBD A KUKÁBA**.

Erre a kártyára már nem lesz szükség a játék során.



FONTOS: a kezdőkártyán lévő szimbólum  nem dobható ki.

Ha eldobsz egy kártyát, amit a **PIACON** vagy a **BANKBAN** vettél, tedd vissza a megfelelő paklira.



A kártyák eldobása segít, hogy csak a legjobb kártyák maradjanak a **HÁTIZSÁKODBAN**.



EGÉR KÁRTYA HASZNÁLATA

Ha van egy egér kártya a **KEZEDBEN**, ellophatsz egy kártyát egy másik játékostól.

1/ Válassz egy kártyát bármelyik másik játékos **KEZÉBŐL** és fordítsd képpel felfelé.

2/ Tedd a kiválasztott kártyát képpel felfelé a **MOSÓGÉPEDBE**.

3/ Tedd a felhasznált egér kártyát a **PIACRA** az egér kártyák paklijára.

4/ A játékos, akinek ellopták egy kártyáját kicseréli egy másikra a **HÁTIZSÁKJÁBÓL** és leteszi a **KEZÉBE** képpel lefelé.

FONTOS: a kezdő kártyán amelyen  szimbólum látható, azt nem lehet ellopni. Ha egy ilyen kártyát választasz, az egér kártyád nem tudja ellopni. Tedd vissza a felhasznált egér kártyádat a piacra, az egér kártyák paklijába.



Körönként csak egy egér kártyát használhatsz, még akkor is, ha kettő van a **KEZEDBEN**.

KÖR ÁTADÁSA

Ha nem tudod, vagy nem szeretnéd a fenti akciók egyikét sem végrehajtani, add át a kört.



3 TEDD A KÁRTYÁIDAT A MOSÓGÉPBE

Ha végeztél az akcióddal, tedd be a **KEZEDBEN** lévő kártyákat képpel felfelé a **MODÓGÉPBE**.



Tedd a **HÁTIZSÁKOD** két felső lapját képpel lefelé a **KEZEDBEN**.



Ha nincs elég kártya a **HÁTIZSÁKODBAN**, keverd össze a **MOSÓGÉPBE** lévő kártyáidat, és tedd őket képpel lefelé a **HÁTIZSÁKODBA**.

Ha végeztél a körökkel, a tőled balra ülő játékos következik.

FONTOS megjegyzés a **HÁTIZSÁKODDAL** és **MOSÓGÉPEDEDEL** kapcsolatban:

A **HÁTIZSÁKODBAN** lévő lapok le vannak fordítva. Nem nézheted meg őket.

A **MOSÓGÉPBEN** lévő kártyák fel vannak fordítva. Bármikor megnézheted őket.



Hogy jól meg legyenek keverve a kártyák terítsd ki őket az asztalra, és keverd őket össze, mintha egy mosógépben lennének.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége, ha valaki azzal kezdi a körét, hogy felfed egy macska és egy köpeny kártyát. Ez a játékos elveszi a Szupernyaú kártyát: megtalálta a szuperhős macskát, és ezzel megnyerte a játékot!



EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

1 MUTASD MEG A LAPOKAT A KEZEDBEN

2 HAJTS VÉGRE EGY AKCIÓT

- VEGYÉL EGY KÁRTYÁT
- DOBJ EL EGY KÁRTYÁT
- HASZNÁLJ  EGY EGÉR KÁRTYÁT
- AD ÁT A KÖRÖDET

3 TEDD A KÁRTYÁIDAT A MOSÓGÉPBE

SEGÉDTEHÉN MÚÚSAN KÖSZÖNI!

Múúsan köszönjük Aline Vidbergnek és a bátor kis tesztelőkből álló csapatának, és minden csodás kis földlakónak, akik segítettek tesztelni a játékot.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow.
Minden jog fenntartva!

Follow SPACE Cow on:

