

2-4
SUPEREROI

15
MINUTI

DA **6**
ANNI IN SU

**SUPER
MIAO**



Super Miao, il supereroe felino, è scomparso! Se lo trovate per primi, vi farà sicuramente diventare suoi aiutanti! Prendete il vostro zaino, perché state per partire per un'avventura!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere i primi a trovare Super Miao. Per fare ciò, comprate oggetti (carte) che vi permetteranno di attirarlo (con delizioso cibo per gatti) e vestirlo (con il suo incredibile mantello rosso).

Non appena avete davanti a voi 1 carta *Gatto* e 1 carta *Mantello*, avete vinto la partita!



Mumucca, la nostra mascotte dallo spazio!

Mumucca vi terrà compagnia mentre leggete questo regolamento. Vi aiuterà a ottenere il massimo dalla vostra partita.

CONTENUTO E PREPARAZIONE



**1 SCATOLA DEL GIOCO
(CASSETTO)**

Tirate fuori il cassetto dalla scatola, svuotatelo del suo contenuto e capovolgetelo. In questo modo avete ora il **MERCATO**; collocatelo al centro del tavolo.



BANCA E CARTE MERCATO

Formate una pila per ogni tipo di carta elencato qui sotto. Collocate ogni pila a faccia in su accanto alla rispettiva illustrazione sul **MERCATO** o sulla **BANCA**.

10 carte  

10 carte   

4 carte *Topo* 

8 carte *Cibo per Gatti* 

8 carte *Gatto* 

8 carte *Mantello* 

1 carta *Super Miao* 



1 SCATOLA DEL GIOCO (CUSTODIA)

Prendete la scatola del gioco (custodia) e posizionalatela in verticale in modo che l'apertura si trovi in cima e i giocatori possano vedere il **CESTINO**.

NOTA: In queste regole, **CESTINO** indica sempre il cestino del gioco!



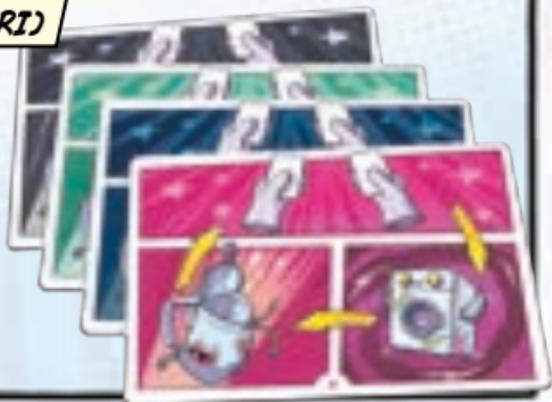
1 TESSERA BANCA

Collocate questa tessera accanto al **MERCATO**, come mostrato sopra. In questo modo avete ora la **BANCA**.

4 CARTE GIOCATORE (4 COLORI)

Ogni giocatore prende 1 carta *Giocatore* e la colloca davanti a sé.

Le carte inutilizzate vengono collocate nel **CESTINO**.



Ogni giocatore mescola le proprie 4 carte *Partenza* e le colloca a faccia in giù a sinistra della propria carta *Giocatore*.

Questa pila viene chiamata **ZAINO**.



Se vi risulta difficile
forme possono aiuta

4 CARTE PARTENZA (4 COLORI)

Ogni giocatore prende le 4 carte *Partenza* che corrispondono al colore della propria carta *Giocatore*.

Le carte inutilizzate vengono collocate nel **CESTINO**.



Poi ognuno prende 2 carte dalla cima del proprio **ZAINO** e le colloca a faccia in giù sopra alla propria carta *Giocatore*. Queste 2 carte vengono chiamate **MANO**.

NOTA: In queste regole, la parola **MANO** indica sempre l'area di gioco e non si riferisce alle vere mani dei giocatori.



L'area a destra della vostra carta *Giocatore* viene chiamata **LAVATRICE**.



distinguere i colori, queste
vi: ♦, ▲, ■, ●.

GIOCARE UN TURNO

La partita si svolge a turni, a partire dal primo giocatore e continuando col giocatore alla sua sinistra e così via. Il primo giocatore è chi riesce a imitare meglio il "miao" di un gatto.

1 RIVELARE LE CARTE DELLA PROPRIA MANO

Nel vostro turno, girate le 2 carte della vostra **MANO** a faccia in su. Queste sono le 2 carte che potete utilizzare durante il vostro turno.



2 EFFETTUARE UN'AZIONE

Utilizzando le 2 carte nella vostra **MANO**, potete effettuare 1 delle azioni seguenti:

- **COMPRARE UNA CARTA**
- **BUTTARE VIA UNA CARTA**
- **UTILIZZARE UNA CARTA TOPO** 
- **PASSARE IL TURNO**



COMPRARE UNA CARTA



Potete comprare una carta dal **MERCATO** o dalla **BANCA**. Per fare ciò, dovrete pagarla utilizzando le carte nella vostra **MANO**.

Il prezzo di ogni carta è indicato sul **MERCATO** (in monete 🍌 o in cibo per gatti 🍲) oppure sulla **BANCA** (in monete 🍌).

Prendete qualsiasi carta comprate e collocatela a faccia in su sulla vostra **LAYATRICE**.

*Esempio: Con 4 monete 🍌 nella vostra **MANO**, comprate la carta Cibo per Gatti e la collocate direttamente sulla vostra **LAYATRICE**.*



Se avete 4 monete 🍌 nella vostra **MANO**, ma volete comprare una carta che costa 3 monete 🍌, potete farlo! Le carte nella vostra **MANO** vi mostrano la quantità massima che potete spendere per comprare una carta.



BUTTARE VIA UNA CARTA

Potete buttare via 1 delle 2
carte nella vostra **MANO**.

Se buttate via una delle vostre carte
Partenza (riconoscibili dal loro colore),
collocatela nel **CESTINO**.

Questa carta non sarà più necessaria
per il resto della partita.



IMPORTANTE: La carta *Partenza* con il simbolo
 non può essere buttata via.

Se buttate via
una carta che
avete comprato
al **MERCATO**
o alla **BANCA**,
rimettetela sulla
sua pila.



Buttare via le carte vi aiuta a
conservare solo le carte migliori nel
vostro **ZAINO**.



UTILIZZARE UNA CARTA TOPO

Se avete una carta *Topo* nella vostra
MANO, potete rubare 1 carta a un altro giocatore.

1/ Scegliete 1 delle 2 carte dalla **MANO** di un qualsiasi altro giocatore e giratela a faccia in su.

2/ Collocate la carta scelta, a faccia in su, nella vostra **LAYATRICE**.

3/ Prendete la carta *Topo* che avete appena utilizzato e rimettetela nel **MERCATO**, sulla pila di carte *Topo*.

4/ Il giocatore a cui è stata rubata una carta la sostituisce con un'altra prendendo 1 carta dal proprio **ZAINO** e collocandola a faccia in giù nella sua **MANO**.

IMPORTANTE: La carta *Partenza* con il simbolo  non può essere rubata. Se scegliete una carta con questo simbolo, la vostra carta *Topo* non può rubarla. Prendete la carta *Topo* che avete appena utilizzato e rimettetela nel **MERCATO**, sulla pila di carte *Topo*.



Potete utilizzare solo 1 carta *Topo* per turno, anche se ne avete 2 nella vostra **MANO**.

PASSARE IL TURNO

Se non potete o non volete effettuare nessuna delle tre azioni precedenti, passate il turno.



3 COLLOCARE LE PROPRIE CARTE NELLA LAYATRICE

Una volta che avete effettuato la vostra azione, prendete le carte nella vostra **MANO** e collocatele a faccia in su nella vostra **LAYATRICE**.



Prendete 2 carte dalla cima del vostro **ZAINO** e collocatele a faccia in giù nella vostra **MANO**.



Se non avete abbastanza carte nel vostro **ZAINO**, mescolate le carte nella vostra **LAYATRICE** e collocatele a faccia in giù nel vostro **ZAINO**.

Una volta che avete terminato il vostro turno, il giocatore alla vostra sinistra inizia il suo turno.

Note **IMPORTANTI** riguardo il vostro **ZAINO** e la vostra **LAVATRICE**:

Le carte nel vostro **ZAINO** sono a faccia in giù. Non potete guardarle.

Le carte nella vostra **LAVATRICE** sono a faccia in su. Potete guardarle in qualsiasi momento.



Per mescolarle nel modo migliore, spargiate le carte sul tavolo e mischiatele come se fossero in una lavatrice.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena un giocatore inizia il proprio turno rivelando 1 carta *Gatto* e 1 carta *Mantello*. Quel giocatore prende la carta *Super Miao*: ha trovato il supereroe felino e vince la partita!



PANORAMICA DI UN TURNO

1 RIVELARE LE CARTE DELLA PROPRIA MANO

2 EFFETTUARE UN'AZIONE

- COMPRARE UNA CARTA
- BUTTARE VIA UNA CARTA
- UTILIZZARE UNA CARTA TOPO 
- PASSARE IL TURNO

3 COLLOCARE LE PROPRIE CARTE NELLA LAVATRICE

MUMUCCA VI RINGRAZIA MUUULTISSIMO!

Muuultissime grazie ad Aline Vidberg e alla sua squadra di coraggiosi piccoli playtester, così come a tutti gli altri piccoli meravigliosi Terrestri che hanno aiutato a provare il gioco.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow.
Tutti i diritti riservati.

Seguite SPACE Cow su:



Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Elisabetta Colombo, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

