



ANTOINE BAUZA, CORENTIN LEBRAT, LUDOVIC MAUBLANC, NICOLAS OURY, THÉO RIVIÈRE

 NAÏADE

SUPER CATS

De 3 à 6 joueurs | 15 minutes

**LA SILHOUETTE MÉTALLIQUE D'UN ROBOT-CHIEN GÉANT PLANE SUR LES GAMELLES.
DANS LA PÉNOMBRE MOITE DE LEUR NICHE, LES CANIDÉS ONT MIS AU POINT UN PLAN
MACHIAVÉLIQUE POUR FAIRE PATTE BASSE SUR LES USINES DE CROQUETTES.
C'ÉTAIT SANS COMPTER SUR UNE POIGNÉE DE FÉLINS HÉROÏQUES!
IL EST L'HEURE D'ASSEMBLER UNE ÉQUIPE! COURAGE, SUPER CATS!**

LES ESTOMACS DE CHACUN COMPTENT SUR VOUS!

But du jeu

Le jeu se déroule en 2 épisodes.

Épisode 1 **TRANSFORMATION!**

Chaque joueur va tenter d'être le premier à transformer ses 5 chats en Super Cats pour devenir le Héros de l'épisode 2.

Épisode 2 **COMBAT!**

Le Héros affronte le RoboDog incarné par les autres joueurs.

Matériel



30 cartes
Chat
(avec un
Super Cat
au dos)



6 cartes
Activation,
de 0 à 5



12 cartes
RoboDog



1 carte
SilverCat

ÉPISODE 1: TRANSFORMATION!

Mise en place

Chaque joueur prend 5 cartes Chat (de la même famille... ou pas!) et les place devant lui, face chat visible.

Les 6 cartes **ACTIVATION** sont placées au centre de la table.



Principe et déroulement

L'épisode 1 se déroule en plusieurs manches. Le but de l'épisode 1 est d'être le premier à transformer ses 5 chats en Super Cats.

- Lors de chaque manche, les joueurs prononcent en même temps **SU-PER-CATS!** et tendent une de leur main en levant 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 doigts.
- **Le joueur dont la main indique le plus grand chiffre unique remporte la manche** (les chiffres identiques s'annulent).
- Le vainqueur de la manche doit alors appliquer l'effet de la carte **ACTIVATION** correspondant au chiffre qui lui a permis de remporter la manche.

Cartes ACTIVATION

0. Le joueur transforme deux de ses chats.

1. Le joueur transforme un de ses chats et peut jouer avec ses deux mains, comme s'il incarnait deux joueurs distincts, lors de la manche suivante.

Le joueur transforme un de ses chats.

2 & 3.

4. Le joueur transforme un de ses chats et doit transformer le chat d'un autre joueur.

5. Le joueur transforme un de ses chats et, lors de la manche suivante, doit obligatoirement faire le chiffre 2 avec ses doigts.



Transformer un chat

Le joueur retourne une de ses cartes **Chat** sur sa face affichant un **Super Cat**.

Exemple Antoine, Théo, Ludovic, Corentin et Nicolas commencent une partie.

Les chiffres identiques s'annulent.

Les 5 s'annulent.

Les 4 s'annulent.

SUPER-CATS!

ANTOINE ✗

THÉO ✗

CORENTIN ✗

LUDOVIC ✗

NICOLAS ★

Le 1 est le plus grand chiffre unique.

1. Nicolas active le pouvoir de la carte **ACTIVATION 1**.
2. Il retourne une carte face Super Cat.
3. Il jouera avec ses deux mains au prochain tour.

FIN DE L'ÉPISODE 1

Lorsqu'un joueur transforme son **5ème chat**, il devient le Héros de l'épisode 2. Il va devoir affronter le RoboDog, incarné par les autres joueurs.

ÉPISODE 2: COMBAT!

Mise en place

Assemblez le RoboDog au centre de la table. Le **Héros** garde ses 5 Super Cats devant lui. Les autres joueurs peuvent remettre leurs cartes Chat dans la boîte.



Principe et déroulement

Comme l'épisode 1, l'épisode 2 se déroule en plusieurs manches. Le Héros affronte le RoboDog incarné par les autres joueurs. **Il doit faire un chiffre unique pour endommager le RoboDog.** Les joueurs incarnant le RoboDog doivent faire le même chiffre que le Héros pour l'affaiblir.

• Lors de chaque manche, tous les joueurs prononcent en même temps **RO-BO-DOG!** et tendent une de leur main en levant 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 doigts. Les joueurs incarnant le RoboDog n'ont pas le droit de se mettre d'accord sur le chiffre qu'ils vont faire. Deux cas sont alors possibles:



Le Héros indique un chiffre unique avec sa main:

il défausse autant de cartes du RoboDog que le chiffre en question. Il choisit librement les cartes.

Si le Héros défausse toutes les cartes constituant le RoboDog, il remporte la partie (et sauve le monde)!



Le Héros indique un chiffre similaire à un ou plusieurs adversaires:

son attaque est bloquée! Il retourne autant de ses cartes sur leur face chat que le nombre d'adversaires ayant indiqué le même chiffre que lui.

Si tous les Super Cats redeviennent des chats, le RoboDog remporte la partie (... et cause la destruction des usines de croquettes)!

Les manches s'enchaînent jusqu'à la victoire du RoboDog ou du Héros.



SUPER MIAOU!

Si le Héros indique un chiffre unique 0, il retransforme tous ses chats en Super Cats et inflige autant de dégâts au RoboDog.

Exemple Nicolas est le Héros de cet épisode.

RO-BO-DOG!

MANCHE 1

NICOLAS

Nicolas fait un chiffre unique et défausse autant de cartes Robodog.

RO-BO-DOG!

MANCHE 2

NICOLAS

Trois joueurs ont contré Nicolas, il transforme 3 de ses Super Cats en chats.

RO-BO-DOG!

MANCHE 3

NICOLAS

SUPER MIAOU! Nicolas retransforme ses chats en Super Cats et défausse autant de cartes Robodog (3).

Partie à 6 joueurs



Lors de l'épisode 2, le **Héros dispose de l'aide du Silver Cat**, le 6ème chat de l'équipe. Il peut à lui tout seul bloquer tous les dégâts reçus par le Héros lors d'une manche. Cependant, une fois qu'une attaque a été bloquée par le Silver Cat, sa carte est retournée sur sa face Disparition. Le Silver Cat ne pourra plus être utilisé de la partie. Le **SUPER MIAOU** n'a aucun effet sur le Silver Cat.

Exemple Corentin est le Héros de l'épisode 2.

RO-BO-DOG!

Corentin

Corentin défausse le Silver Cat au lieu de retourner 4 cartes Super Cats. Il ne pourra plus l'utiliser, même s'il réalise un **SUPER MIAOU!**

• Partie à 3 joueurs



Lors de l'épisode 2, les deux joueurs incarnant le RoboDog jouent avec **leurs deux mains** comme si chacun d'eux incarnait deux joueurs distincts.

Exemple Antoine est le Héros, Théo et Ludovic incarnent le RoboDog.

<p>MANCHE 1</p> <p>THÉO</p> <p>LUDOVIC</p> <p>ANTOINE</p>	<p>MANCHE 2</p> <p>THÉO</p> <p>LUDOVIC</p> <p>ANTOINE</p>
<p>Antoine fait un chiffre unique et défausse autant de cartes Robodog.</p>	<p>Antoine a été contrôlé par deux joueurs, il transforme 2 cartes Super Cats en chats.</p>

• Crédits •

Auteurs : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Nicolas Oury, Théo Rivière

Illustrateur : Naïade

Graphiste : Valériane Holley

Typographie : KOMIKA TITLE

Traduction anglaise : Phil Vizcarro