



АНТУАН БОЗА, КОРАНТЕН ЛЁБРА, ЛЮДОВИК МОНБЛАН, НИКОЛЯ УРИ, ТЕО РИВЬЕР

 NAIADE

СУПЕР КОТ

3 – 6 игроков | 15 минут

СТРАШНО ТАЙНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПСОВ РАЗРАБОТАЛА СТРАШНО ГРАНДИОЗНЫЙ ПЛАН – ЗАХВАТИТЬ НА ПЛАНЕТЕ ВСЕ ФАБРИКИ ПО ПРОИЗВОДСТВУ КОШАЧЬЕГО КОРМА. И ВОТ УЖЕ ГРОЗНЫЙ СИЛУЭТ МЕТАЛЛИЧЕСКОГО ГИГАНТСКОГО РОБОПСА НАДВИГАЕТСЯ НА МИЛЫХ ПУШИСТИКОВ, УГРОЖАЯ ИХ БЕЗМЯТЕЖНОЙ ЖИЗНИ. К СЧАСТЬЮ, ГОРСТКА КОТОВ-СУПЕРГЕРОЕВ ГОТОВА ПРОТИВОСТОЯТЬ ЭТОЙ СТРАШНОЙ УГРОЗЕ! ВРЕМЯ СТАТЬ СУПЕРКОТОМ И В СМЕЛОМ БОЮ ОДЕРЖАТЬ ПЕБЕДУ.

СУПЕРКОТ, КАЖДЫЙ ПУШИСТИК НА ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ НАДЕЕТСЯ НА ТЕБЯ!

Краткое описание и цель игры

Игра состоит из двух эпизодов. Цель игроков стать Суперкотом и победить Робоса.

Эпизод 1

Я – СУПЕРКОТ!

Игрок, который первым завершит перевоплощение 5 своих обычных котов в супергероев, станет Суперкотом.

Эпизод 2

РЕШАЮЩЕЕ СРАЖЕНИЕ!

Суперкот сражается с Робосом, за которого коллективно играют все остальные участники.

Состав игры



30 карт **котов**
(на одной стороне
обычный кот,
на другой –
супергерой)



6 карт **жестов**
с числами
от 0 до 5



12 карт **Робоса**



1 карта кота
Сильвика
1 карта кота
Голдика

ЭПИЗОД 1: Я – СУПЕРКОТ!

Подготовка эпизода 1

Каждый игрок берёт 5 карт котов и кладёт их в ряд перед собой стороной с обычными котами вверх. Коты могут быть из одной команды или из разных, на усмотрение игроков. 6 карт **ЖЕСТОВ** разместите в центре стола.



Сценарий эпизода 1

Эпизод 1 состоит из нескольких раундов. Цель каждого игрока – первым перевоплотить 5 своих обычных котов в супергероев.

- Каждый раунд игроки зажимают пальцы в кулак, одновременно кричат **<<СУ-ПЕР-КОТ!>>** покачивая кулаками в такт, и в конце фразы раскрывают пальцы, жестом показывая число 0, 1, 2, 3, 4 или 5.
- Игрок, который показал наибольшее не повторяющееся число, побеждает в раунде. Одинаковые значения, показанные игроками, не учитываются, они отменяют друг друга.
- Победитель раунда обязан применить свойство той карты **ЖЕСТОВ**, которая соответствует его числу.

Карты **ЖЕСТОВ**

0.



Игрок перевоплощает двух своих котов.



Игрок перевоплощает одного своего кота и в следующем раунде может использовать две свои руки, как если бы они были **двумя разными** игроками.

1.



Игрок перевоплощает одного своего кота.

2 и 3.

4.



Игрок перевоплощает одного своего кота и обязан также перевоплотить одного кота другого игрока.



Игрок перевоплощает одного своего кота и обязан показать число 2 в следующем раунде.

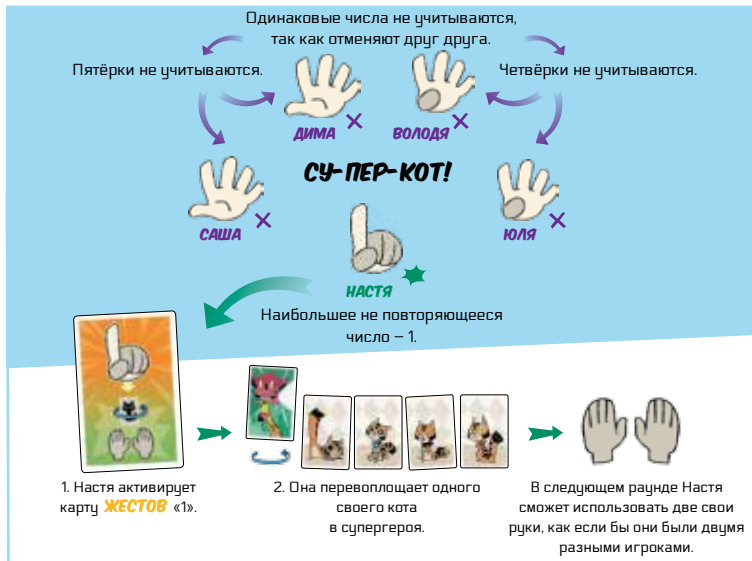
5.



Перевоплощение

Перевоплотить кота означает перевернуть карту кота на сторону с изображением супергероя.

Пример Игра Саши, Димы, Володи, Юли и Насти.



КОНЕЦ ЭПИЗОДА I

Когда один из игроков перевоплотит своего пятого кота в супергероя, он становится Суперкотом и встретится с главной угрозой – огромным Робосом, за которого будут играть все остальные игроки. Пройгравших пока нет, веселье продолжается.

ЭПИЗОД 2: РЕШАЮЩЕЕ СРАЖЕНИЕ!

Подготовка эпизода 2

Соберите в центре стола Робоспа из 12 отдельных карт. Суперкот сохраняет у себя 5 карт котов в виде супергероев, а остальные игроки убирают свои карты котов в коробку. В этом эпизоде они не понадобятся.



Сценарий эпизода 2

В эпизоде 2 в течение нескольких раундов Суперкот сражается с Робоспом. Цель Суперкота – нанести 12 повреждений Робоспу. Чтобы нанести повреждение, Суперкот должен показать жестом не повторяющееся у других игроков число. Цель Робоспа – победить Суперкота, перевернув 5 его карт котов-супергероев на сторону обычных котов. Для этого игроки, выступающие на стороне Робоспа, должны показать число, повторяющее число Суперкота.

- Каждый раунд игроки зажимают пальцы в кулак, одновременно кричат **РО-БО-ПЁС!**, покачивая кулаками в такт, и в конце фразы раскрывают пальцы, жестом показывая число 0, 1, 2, 3, 4 или 5. Игроки, выступающие на стороне Робопса, не могут договариваться о числах, которые они будут показывать.

Два возможных результата раунда



Суперкот показал не повторяющееся число

Он сбрасывает такое же число карт Робопса, какое показал жестом. Можно сбрасывать любые карты из его изображения.

**Если Суперкот сбросил
последнюю карту Робопса,
он победил**
(и, конечно же, спас мир!).



Суперкот показал повторяющееся число

Его атака заблокирована. Суперкот переворачивает на сторону с обычными котами столько своих карт, сколько было других игроков, показавших то же число.

**Если все карты Суперкота
вернулись к обычному виду,
то победил Робопёс**
(и, конечно, захватил все фабрики кошачьей
еды, что теперь будет?!).

Раунды продолжаются, пока не победит или Суперкот, или Робопёс.



СУПЕРМЯУ!

Если Суперкот показал не повторяющееся число 0, он перевоплощает всех своих обычных котов в супергероев и наносит Робопсу повреждение, равное числу карт котов, перевоплощённых только что в супергероев.

Пример Дима стал Суперкотом и сражается с Робосом в эпизоде 2.

РО-БО-ПЁС!



РО-БО-ПЁС!



РО-БО-ПЁС!



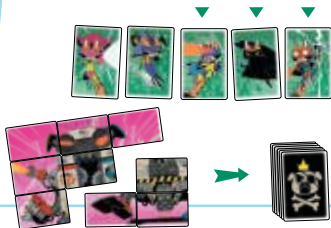
Дима показал жестом не повторяющееся число 3 и сбросил такое же число карт Робоса.



Атака Димы заблокирована тремя игроками. Он должен перевернуть 3 свои карты котов-супергероев на сторону с обычными котами.



СУПЕРМЯУ! Дима перевоплощает 3 своих обычных котов в супергероев и заставляет Робоса потерять ещё 3 карты.





• Игра для 3 участников

Во время эпизода 2 оба игрока, выступающие на стороне Робоса, играют двумя руками так, как если бы каждая из них была отдельным игроком.

Пример Юля стала Суперкотом.

РО-БО-ПЁС!	
 САША	 ВОЛОДЯ
РАУНД 1	 ЮЛЯ
Юля показала жестом не повторяющееся число и нанесла 3 повреждения Робосу (сбросила 3 его карты).	
РО-БО-ПЁС!	
 САША	 ВОЛОДЯ
РАУНД 2	 ЮЛЯ
Юля не нанесла повреждения Робосу и перевернула 2 свои карты на сторону с обычными котами.	

• Игра для 5 участников



Во время подготовки к эпизоду 2 Суперкот получает в свою команду шестого кота – Сильвика. Он в одиночку способен заблокировать весь урон от атаки Роболса. Однако Сильвик может быть использован только один раз в течение одной игры. Как только Сильвик заблокировал урон, его карточка переворачивается и кот исчезает в темноте. Эффект **<<СУПЕРМЯУ!>>** не действует на карту Сильвика, она не может быть снова активирована.

Пример Володя стал Суперкотом и сражается с Роболсом в эпизоде 2.

РО-БО-ПЁС!

ВОЛОДЯ

Роболёс собирается нанести удар и перевернуть 3 карты котов Володи на обычную сторону. Володя использует карту Сильвика и сохраняет все свои карты супергероями. Карта Сильвика переворачивается, показывая, что кот исчез и больше не поможет в битве, даже если Володя активирует эффект **<<СУПЕРМЯУ!>>**.

• Игра для 6 участников



Правила игры такие же, как при участии **5 игроков**, с разницей лишь в том, что Суперкот получает в свою команду ещё одного кота супергероя – Голдика, который действует точно так же, как и Сильвик. Эффект **<<СУПЕРМЯУ!>>** также не действует на Голдика.

Пример Саша стала Суперкотом и сражается с Робосом в эпизоде 2.

РАУНД 3 ✕

РО-БО-ПЁС!

САША ✕

Саша использует карту Сильвика, чтобы отбить первую атаку Робоса.

РАУНД 6 ✕

РО-БО-ПЁС!

САША ✕

Саша использует карту Голдика, чтобы отбить вторую атаку Робоса. Саша не сможет снова использовать Сильвика и Голдика, даже если активирует эффект **<<СУПЕРМЯУ!>>**.



Авторы игры: Антуан Боза, Корантен Лёбра, Людовик Монблан,
Николя Ури, Тео Ривьер
Иллюстратор: Naïade



:) ☐ Эврикс®
:(

