



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 GANELLES.
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



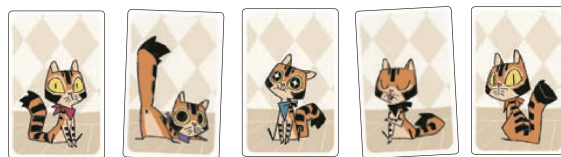
1 carte
SilverCat

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.

2 & 3.



Le joueur transforme un de ses chats.

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.

SU-PER-CATS!

ANTOINE ✕

THÉO ✕

CORENTIN ✕

LUDOVIC ✕

NICOLAS ★

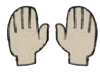
Le 1 est le plus grand chiffre unique.



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 possible:



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.

MANCHE 1

RO-BO-DOG!

NICOLAS

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

MANCHE 2

RO-BO-DOG!

NICOLAS

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

MANCHE 3

RO-BO-DOG!

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.

MANCHE 1 THÉO LUDOVIC ANTOINE Antoine fait un chiffre unique et défause autant de cartes Robodog.	MANCHE 2 THÉO LUDOVIC ANTOINE Antoine a été contré par deux joueurs, il transforme 2 cartes Super Cats en chats.
---	--

• Crédits •

Auteurs: Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Nicolas Oury, Théo Rivière
Illustrateur: Naïade
Graphiste: Valérieane Holley
Typographie: KOMIKA TITLE
Traduction anglaise: Phil Vizcarro



• 3 players game

During episode 2, the two players playing Robodog play with both hands as if each of them played two different players.

Example Emily is the Hero.

ROUND 1 OLIVER JACK EMILY Emily raised a unique number, so she inflicts 3 wounds to the Robodog.	ROUND 2 OLIVER JACK EMILY Emily does not hurt the Robodog and flips back two of her Super Cats on their cat side.
--	---

• Credits •

Authors: Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Nicolas Oury, Théo Rivière
Illustrator: Naïade
Graphic designer: Valérieane Holley
Font: KOMIKA TITLE
English Translation: Phil Vizcarro

Example Nicolas is the Hero of this episode.

ROUND 1

R0-80-006! NICOLAS

Nicolas raised a unique number and removes as many Robodog cards as the number he raised.

ROUND 2

R0-80-006! NICOLAS

Nicolas's attack is blocked by three players. He must flip back 3 Super Cats cards to their cat side.

ROUND 3

R0-80-006! NICOLAS

SUPER MEOW! Nicolas transforms all his Cat cards back into their Super Cats sides and the Robodog loses 3 cards.

Example Oliver is the Hero of the episode 2.

R0-80-006! OLIVER

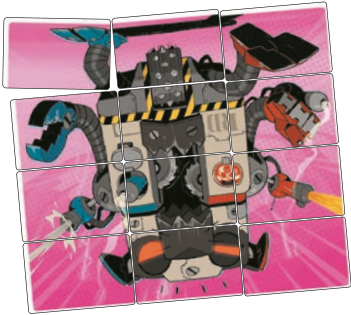
Oliver discards the Silver Cat and keeps his Super Cats transformed. Oliver will not be able to use the Silver Cat anymore, even if he makes a **SUPER MEOW!**

6 players game

In Episode 2, the Hero gets help from the Silver Cat, who's the team's sixth cat. He alone can block all damage received by the Hero during a round. However, once an attack has been blocked by the Silver Cat, his card is flipped to its Disappearance side. The Silver Cat will no longer be able to be used during this game. **SUPER MEOW** has no effect on the Silver Cat.

Episode 2 takes place in several rounds. In this episode, the Hero faces the Robodog played by the other players. In order to damage the Robodog, the Hero must make an unique number among the other players' numbers. Players embodying the Robodog must raise a number similar to the Hero to weaken him.

Principle and round sequence



Assemble the Robodog in the center of the table. The Hero keeps his 5 Super Cats in front of him. The others can put their Cat cards back in the box.

Setup

EPISODE 2: FIGHT!

SUPER MEOW!

If the Hero raises the unique number 0, he flips back all his Cat cards to their Super Cat sides and inflicts as many damage on the Robodog.

• During each round, players embodying the Robodog and the Hero all shout **RO-RO-DOO!** at the same time, hold out one hand, and raise 0, 1, 2, 3, 4 or 5 fingers. Players embodying the Robodog can't agree beforehand on the number they will raise. There are two possible outcomes:

A

The Hero raises a unique number with his hand: number with his hand: he discards as many cards from the Robodog as the number shows. He chooses the cards freely.

If the Hero discards the last Robodog card, the Hero wins the game! (...and saves the world!)

B

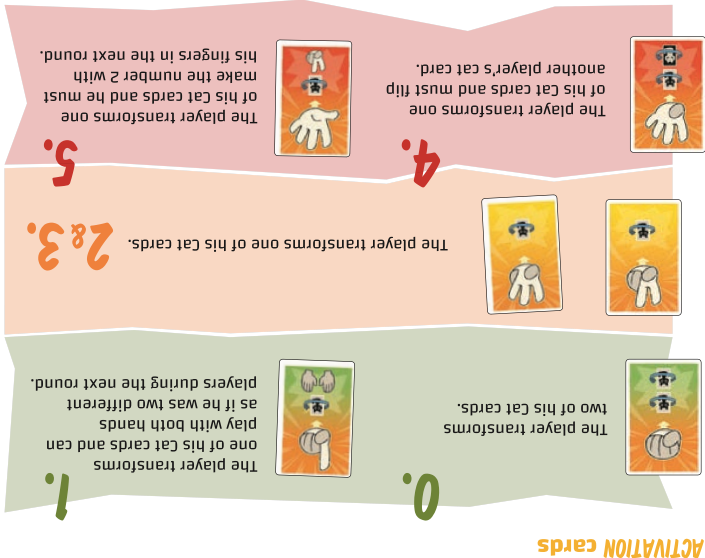
The Hero raises a number identical to any of his opponents: his attack is blocked! He flips back as many of his Super Cats cards to their cat side as the number of opponents with the same number as his.

If all his Super Cats become cats again, the Robodog wins! (...and causes the destruction of all cat food factories!)

Rounds keep going until either the Hero or the Robodog wins.

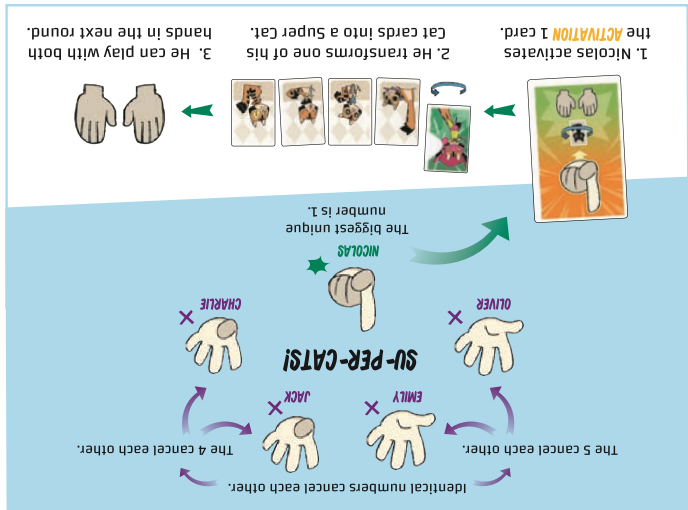


Transform a cat
The player flips one of his Cat cards to its Super Cat side.



When a player transforms his 5th cat, he becomes the Hero of episode 1 and must face, in episode 2, the Robodog played by the other players.

END OF EPISODE 1



Example Emily, Jack, Oliver, Charlie and Nicolas are competing.

Goal of the game

The game is played in 2 episodes.

Episode 1
TRANSFORMATION!

Each player will try to be the first to transform his 5 cats into Super Cats to become the Hero of Episode 2.

Episode 2
FIGHT!

The Hero faces the Robodog played by the other players.

Components list

30 Cat cards
(with one Super Cat on the back)



6 Activation cards,
from 0 to 5



12 Robodog cards



1 SilverCat card



Principle 6 Round Sequence



Setup

Each player takes 5 Cat cards (from the same team... or not!) and places them in a single row, cat side visible, in front of them.
The 6 ACTIVATION cards are placed in the center of the play area.

EPISODE 1 : TRANSFORMATION!

- Episode 1 takes place in several rounds. The goal of episode 1 is to be the first to transform his 5 cats into Super Cats.
- Each round, players simultaneously shout **SU-PER-CATSI** and hold up a hand, raising 0, 1, 2, 3, 4 or 5 fingers.
 - **The player whose hand indicates the largest unique number wins this round** (identical numbers cancel each other).
 - The winner of the round must then apply the effect of the **ACTIVATION** card corresponding to the number he won the round with.

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



NAÏADE

SUPER CATS

From 3 to 6 players / 15 minutes

THE THREATENING METALLIC SILHOUETTE OF A GIANT ROBO-DOG HOVERS ABOVE THE BOWLS OF OUR FURBALLS. IN THE DAMP DARKNESS OF THEIR SHED, THE CANIDS HAVE DEVELOPED A MACHIAVELLIAN PLAN TO GET A PAW HOLD ON ALL CAT FOOD FACTORIES ON THE PLANET. LUCKILY, A HANDFUL OF HEROIC FELINES DO NOT SEE IT THAT WAY! TIME TO ASSEMBLE A TEAM! BE BRAVE, SUPER CATS!

EVERY BELLY OUT THERE IS COUNTING ON YOU!