

EKSPLODUJĄCE KOTKI ZASADY

2-10 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 120 KART

IMPREZKA

IMPREZKA!



HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY
SPÓSOB, ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.
NIE LEPIJ PO PROSTU OBEJRZEĆ
FILMIK INSTRUKTAŻOWY?

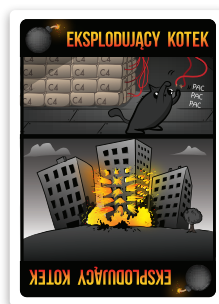
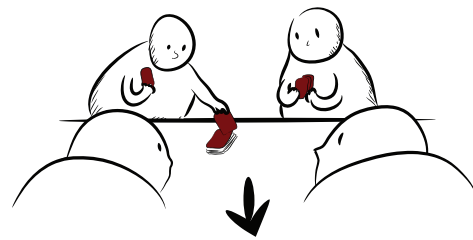
ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



JAK TO DZIAŁA

W talii znajduje się kilka eksplodujących kotków. Aby zagrać, połóżcie ją rewersami kart do góry i kolejno ciągnijcie karty do momentu, aż ktoś z Was dobierze eksplodującego kotka.



Osoba, która trafi na kotka – wybucha. I już do końca gry pozostaje martwa.



Pozostałe karty zmniejszą ryzyko, że eksplodujesz wraz z eksplodującym kotkiem.

Powtarzajcie tę czynność do momentu, aż w grze zostanie tylko 1 gracz. Ta osoba wygrywa grę.

OGÓLNIIE RZECZ BIORĄC,

**EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ
I WYPEŁNIA CIĘ PALĄCY SOS O SMAKU SMUTKU.
NIE EKSPLODUJESZ – WYGRYWASZ
I WYPEŁNIA CIĘ WSPANIAŁOŚĆ. GRATISY, SERIO.**

**A POZOSTAŁE KARTY
ZMNIEJSZĄ RYZYKO, ŻE EKSPLODUJESZ
WRAZ Z EKSPLODUJĄCYM KOTKIEM.**

NA PRZYKŁAD

Możesz użyć karty **Co kryje przyszłość**, żeby podejrzeć kilka wierzchnich kart z talii.

Jeśli zobaczysz pośród nich eksplodującego kotka, to możesz zagrać kartę **Pomiń** i zakończyć swoją turę bez brania karty.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Na początku usuń z talii wszystkie karty eksplodujących kotków (9).



2 Weź pozostałe karty i w zależności od liczby graczy przygotuj talię według wskazówek.

2-3 GRACZY. Użyj kart Z symbolem łapki w rogu.



4-7 GRACZY. Użyj kart BEZ symbolu łapki w rogu.



8-10 GRACZY. Użyj wszystkich kart.

3 Usuń z talii wszystkie karty rozbrojenia i rozdaj po 1 kartę każdemu z graczy. Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.

KARTY ROZBROJENIA

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 1 kartą rozbrojenia – najpotężniejszą kartą w grze. To jedyny rodzaj kart, który może Cię uratować przed eksplodującymi kotkami. Jeśli dobierzesz eksplodującego kotka, możesz zagrać kartę rozbrojenia, umieścić śmiertelniego zwierzaka z powrotem w talii i nie żegnać się z życiem – kartę możesz umieścić w dowolnym miejscu talii tak, żeby inni gracze tego nie widzieli.

W miarę możliwości zgromadź jak najwięcej kart rozbrojenia.

4 Potasuj pozostałe karty i rozdaj po 7 zakrytych każdemu z graczy. Teraz każdy ma po 8 kart na ręce (razem z kartami rozbrojenia). Dyskretnie przyjrzyj się swoim kartom.

5 Włóż do talii o 1 kartę eksplodującego kotka mniej, niż wynosi liczba graczy. Pozostałe karty eksplodujących kotków usuń z gry.

NA PRZYKŁAD

W grze 4-osobowej umieść w talii 3 kotki. W grze 3-osobowej umieść w talii 2 kotki.

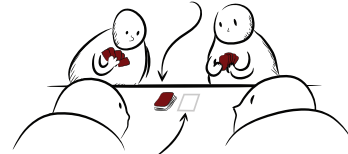
W ten sposób możesz mieć pewność, że eksplodują wszyscy poza 1 osobą.

UWAGA! W grze 2- i 3-osobowej kotki, które umieścisz w talii, będą jedynymi kartami bez symboli łapek.



6 Potasuj karty w talii i umieść je na środku stołu rewersami do góry.

To Wasza talia.



(Upewnij się, że na stole jest miejsce na stos kart odrzuconych).

7 Wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać na przykład osoba z najbardziej imponującym zarostem, osoba, której zapach najbardziej Was krępuje, osoba z najmniejszą śledziona itd.

PRZEBIEG TURY

1 Weź do ręki wszystkie swoje karty (powinno ich być 8) i dobrze im się przyjrzyj. Następnie:

ZAGRAJ

Zagraj wybraną kartę, kładąc ją awersem do góry na wierzchu stosu kart odrzuconych, a następnie wykonaj polecenie, które się na niej znajduje.



Przeczytaj tekst na karcie, żeby dowiedzieć się, co robi.

Po wykonaniu polecenia z karty możesz zagrać kolejną. Możesz zagrać tyle kart, ile tylko zechcesz.

ALBO

SPASUJ

Nie zagrywasz żadnej karty.



2 Na koniec swojej tury weź do ręki wierzchnią kartę z talii. Módl się, żeby to nie był eksplodujący kotek. (Ta gra różni się tym od innych, że dobierasz kartę NA KONIEC swojej tury).



Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PAMIĘTAJ

Zagraj tyle kart, ile chcesz, a następnie zakończ turę i dobierz nową kartę.

Zagraj albo spaszuj, a potem dobierz. Zagraj albo spaszuj, a potem dobierz.



KONIEC GRY

Grę wygrywa gracz, który jako jedyny nie został rozerwany w eksplozji.

Nie ma możliwości, żeby wyczerpała się talia kart, ponieważ jest w niej akurat tyle eksplodujących kotków, żeby zabić wszystkich graczy oprócz jednego.

JESZCZE TRZY RZECZY

- ✓ Niezłym pomysłem jest oszczędne zużywanie kart na początku gry, gdy ryzyko natrafienia na eksplodującego kotka jest niewielkie.
- ✓ W każdej chwili możesz sprawdzić, ile kart zostało w talii, żeby ocenić ryzyko eksplozji.
- ✓ Nie ma czegoś takiego jak maksymalna czy minimalna liczba kart na ręce. Jeśli skończą Ci się karty, normalnie kontynuuj grę. W następnej turze dobierzesz przynajmniej 1 kartę.

NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA! IDŹ GRAĆ!

JEŚLI MASZ PYTANIA NA TEMAT KONKRETNICH KART,
ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ.



PRZYKŁADOWA TURA

PODEJRZEWASZ, ŻE WIERZCHNIA KARTA TO EKSPLODUJĄCY KOTEK, WIĘC ZAMIAST SPASOWANIA I DOBRANIA KARTY ZAGRYWASZ KARTĘ CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ, ŻEBY PODEJRZEĆ 3 WIERZCHNIE KARTY Z TALII.



WIDZISZ, ŻE WIERZCHNIA KARTA (A WIĘC TA, KTÓRĄ MASZ DOBRAĆ) TO EKSPLODUJĄCY KOTEK.



POSTANAWIASZ ZAGRAĆ KARTĘ ATAKUJ, ŻEBY ZAKOŃCZYĆ SWOJĄ TURĘ I ZMUSIĆ PRZECIWNIKA DO ZAGRANIA 2 TUR Z RZĘDU.



ALE NAGLE INNY GRACZ ZAGRYWA KARTĘ NIE, NIE, NIE I ANULUJE TWÓJ ATAK. W ZWIĄZKU Z TYM TWOJA TURA NADAL TRWA.



BARDZO NIE CHCESZ DOBRAĆ WIERZCHNIEJ KARTY I EKSPLODOWAĆ, WIĘC ZAGRYWASZ KARTĘ POTASUJ I TASUJESZ TALIE.



ZMIENIŁ SIĘ UKŁAD KART W TALII, WOBEC CZEGO DECYDUJESZ SIĘ W KOŃCU DOBRAĆ WIERZCHNIĄ KARTĘ. POZOSTAJE CI TYLKO MIEĆ NADZIEJĘ, ŻE TO NIE KOLEJNY EKSPLODUJĄCY KOTEK.

PRZEWODNIK PO POLU BITWY

NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, CHYBA ŻE MASZ PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETYCH KART.

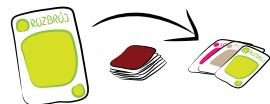


3x EKSPLODUJĄCY KOTEK 9 KART

Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umierasz. Odrzuć wszystkie swoje karty, włączając w to eksplodującego kotka.

3x ROZBRÓJ 3 KARTY Z 7 BEZ SYMBOLU

Po wylosowaniu eksplodującego kotka możesz zagrać tę kartę, żeby nie umrzeć. Następnie umieść zagrana kartę na stosie kart odrzuconych.



Potem weź eksplodującego kotka i włóż go w dowolne miejsce talii. Nie możesz przy tym przekładać ani tasować pozostałych kart.



Twoja tura dobiega potem końca, ale nie dobierasz karty.

Chcesz dopieć kolejnemu graczowi? Umieść kotka na samym wierzchu talii. Jeśli chcesz, możesz to zrobić pod stołem, żeby inni gracze nie widzieli, gdzie umieszczasz kartę.

2x ATAKUJ (2x) 2 KARTY Z 3 BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury) bez dobierania karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 normalne tury z rzędu (zagrać kartę albo spasować, wziąć nową kartę, a następnie powtórzyć obie te czynności). Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza.

W przypadku każdego typu ataku (zwykłego, osobistego i precyzyjnego) rozbrojenie eksplodującego kotka kończy tylko 1 z Twoich tur. W dalszym ciągu musisz rozegrać pozostałe tury.

Jeśli ofiara ataku sama zagra jakąś kartę ataku (dowolnego typu), jej tura natychmiast się kończy i zaatakowany przez nią gracz musi rozegrać wszystkie jej pozostałe tury plus liczbę tur z karty ataku, która właśnie została zagrana. Na przykład rozgrywa najpierw 4 tury, potem 6 tur i tak dalej.

2x PRECYZYJNY ATAK (2x) 2 KARTY Z 3 BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury) bez dobierania karty. Wybierz gracza, którego chcesz zaatakować. Ofiara ataku musi zagrać 2 normalne tury z rzędu (zagrać kartę albo spasować, wziąć nową kartę, a następnie powtórzyć obie te czynności). Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza.

Jeśli ofiara ataku sama zagra jakąś kartę ataku (dowolnego typu), jej tura natychmiast się kończy i zaatakowany przez nią gracz musi rozegrać wszystkie jej pozostałe tury plus liczbę tur z karty ataku, która właśnie została zagrana. Na przykład rozgrywa najpierw 4 tury, potem 6 tur i tak dalej.

4 KARTY Z 6 BEZ SYMBOLU POMIŃ

Natychmiast zakończ swoją turę bez dobierania karty.

Karta pominięcia zagrana w odpowiedzi na kartę ataku kończy tylko 1 z 2 tur. Dopiero używając 2 kart pominięcia, możesz zakończyć obie tury.

3x CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 3 KARTY Z 3 BEZ SYMBOLU

Podejrzyj 3 wierzchnie karty talii, a następnie odłóż je w tej samej kolejności i kontynuuj turę. Nie pokazuj tych kart innym graczom.

3x ZMIEN PRZYSZŁOŚĆ (3x) 2 KARTY Z 4 BEZ SYMBOLU

Podejrzyj 3 wierzchnie karty talii, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności. Odłóż je na wierzch talii rewersami do góry i kontynuuj turę. Nie pokazuj tych kart innym graczom.

POTASUJ 2 KARTY Z 4 BEZ SYMBOLU

Tasuj talię, nie patrząc na jej zawartość.

To może się przydać osobie, która wie, gdzie schował się eksplodujący kotek.

CZERP Z SAMEGO DNA 3 KARTY Z 4 BEZ SYMBOLU

Zakończ turę, dobierając kartę ze spodu talii.

PRZYSŁUGA 2 KARTY Z 4 BEZ SYMBOLU

Zmusz dowolnego gracza do przekazania Ci 1 karty ze swojej ręki. To on decyduje, którą kartę Ci odda.

5 BEZ SYMBOLU NIE, NIE, NIE 4 KARTY Z 5 BEZ SYMBOLU

Anuluj działanie dowolnej karty, która nie jest eksplodującym kotkiem ani kartą rozbrojenia. To tak, jakby każda karta po przykryciu kartą Nie, nie, nie przestawała istnieć.

Możesz też zagrać kartę Nie, nie, nie na inną kartę Nie, nie, nie, żeby zneutralizować jej działanie i w rezultacie stworzyć efekt „a jednak tak, przegrańcu” i tak dalej.

Możesz zagrać kartę Nie, nie, nie w dowolnym momencie przed rozpoczęciem akcji, nawet jeśli nie trwa Twoja tura. Wszystkie karty, które zostały zaniowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych.

Możesz zagrać kartę Nie, nie, nie nawet na wybuchową kombinację.

KOCIE KARTY PO 3 Z KAŻDEGO TYPU Z 4 PO 4 Z KAŻDEGO TYPU BEZ SYMBOLU

Te karty nie działają w pojedynkę, ale jeśli uda Ci się zdobyć 2 takie same, to możesz ich użyć jako pary. Pozwala Ci ona ukraść losową kartę wybranemu graczowi. Możesz też używać ich w wybuchowych kombinacjach.

DZIKI KOT 2 KARTY Z 4 BEZ SYMBOLU

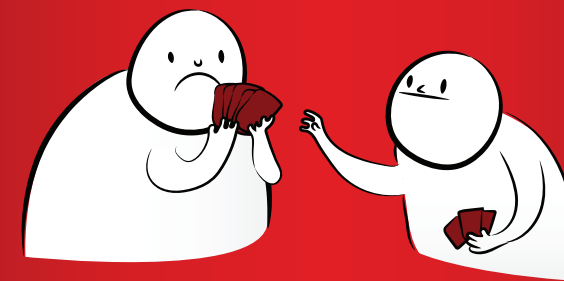
Użyj jej jako dowolnej kociej karty (karty, która działa tylko w parze). Nie możesz jej użyć jako karty innego typu (np. tasowania czy ataku).

WYBUCHOWE KOMBINACJE

(PRZECZYTAJ TO DOPIERO PO ROZEGRANIU SWOJEJ PIERWSZEJ GRY)

JAK DWIE KROPLE WODY

Teraz możesz stworzyć parę (która pozwala Ci ukraść losową kartę wybranemu graczowi), nie tylko zagrywając identyczne kocie karty, ale zagrywając DOWOLNE 2 karty o tej samej nazwie (np. 2 karty tasowania albo 2 karty pomijania). Gdy zagrywasz wybuchowe kombinacje, ignoruj polecenia zapisane na użytych kartach.



JAK TRZY KROPLE WODY

Ta kombinacja działa tak samo jak poprzednia, ale tym razem musisz zagrać 3 takie same karty i możesz dokładnie sprecyzować, jaką kartę chcesz dostać od wybranego gracza. Jeśli ją ma, musi Ci ją oddać. Jeśli jej nie ma – cóż, odchodzisz z pustymi rękami. Gdy zagrywasz wybuchowe kombinacje, ignoruj polecenia zapisane na użytych kartach.

