

ZWIERZAKI ŻĄDNE WŁADZY

ZASADY GRY

HEJ! NIE CZYTAJ TEJ INSTRUKCJI!

Czytanie to najgorszy sposób na naukę zasad.

Zamiast tego obejrzyj nasz filmik instruktażowy:

www.powerhungrypets.com/how



Położ tę listę na środku stołu, aby podczas gry wszyscy wiedzieli, ile kart każdego rodzaju jest w grze.

SPIS KART

- 10 Król kot (1 karta)
- 9 Nie głaszcz tego! (1 karta)
- 8 Wymiana muszli (1 karta)
- 7 Kiepawy kuglarz (1 karta)
- 6 Rozkopywacz grobów (1 karta)
- 5 Wężodziej (2 karty)
- 4 Skorupancerz (2 karty)
- 3 Króliczek bojowy (3 karty)
- 2 Myszołapka (3 karty)
- 1 Kryształowa kula (5 kart)
- 0 Królewski odkurzacz (1 karta)



© 2024 Exploding Kittens | Wyprodukowano w Chinach.
Producent: Exploding Kittens 7162 Beverly Blvd #272,
Los Angeles, CA 90036 USA
Importer na UE: Exploding Kittens
10 Rue Pergolèse, 75116 Paryż, Francja
Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl | www.wydawnictwo.rebel.pl
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com
FBT-202308-3

ZACZNIJ TUTAJ

CO TO JEST?

W tej grze będziesz mieć tylko 1 kartę na ręce. Na każdej karcie znajduje się numer i akcja. Na koniec rundy osoba z kartą o najwyższym numerze wygrywa!

Podczas swojej tury dobierz nową kartę i porównaj ją z tą, którą masz na ręce. Prawdopodobnie dobrym wyborem będzie zatrzymanie karty o wyższym numerze i zagranie tej o niższym. Gdy zagrywasz kartę, wykonujesz opisaną na niej akcję.

Niektóre karty pozwalają Ci eliminować innych graczy, żeby nawet nie mogli dotrzeć do końca rundy. Inne umożliwiają kradzież kart przeciwników, a jeszcze inne chronią Cię, gdy to Ty jesteś celem takich kart. Musisz więc zdecydować, którą kartę zatrzymasz, a którą zagrasz, by ostatecznie przetrwać do końca rundy z kartą, która pokona wszystkich innych.

Gra powstała z połączenia
Eksplodujących kotków® i *Listu miłosnego*™

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść wszystkie 7 żetonów w stosie na środku stołu.
- 2 Potasuj wszystkie karty i rozdaj po 1 karcie każdemu. (Możesz spojrzeć na swoją kartę, ale nie pokazuj jej nikomu).
- 3 Spośród pozostałych kart losowo wybierz 1 i bez podglądania odłóż ją zakrytą na bok.

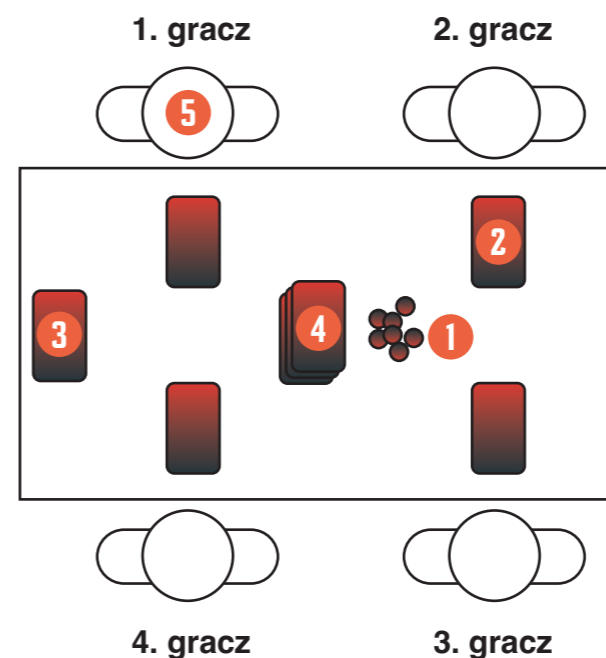
Dzięki temu nie zawsze będziesz mieć pewność, które karty są w grze.

Rozgrywka 2-osobowa

Usuń 3 karty z talii – odłóż je na bok, 2 z nich odkryte i 1 zakrytą.



- 4 Umieść pozostałe karty zakryte na środku stołu, tworząc talię.
- 5 Wybierz, który gracz zacznie. Przykładowe sposoby na wybranie pierwszego gracza: ten, kto najbardziej przypomina swojego zwierzaka, najmniej nadaje się na właściciela zwierzaka czy też najchętniej pokaże zdjęcie swojego zwierzaka bez pytania.



2–6 graczy
Zawartość: 21 kart, 7 żetonów, instrukcja.

W SWOJEJ TURZE

- 1 Dobierz pierwszą kartę z wierzchu talii na ręce (masz teraz 2 karty).



- 2 Zagraj 1 z kart, kładąc ją ODKRYTĄ przed sobą. Drugą pozostaw na ręce.

Uwaga! NIE ma wspólnego stosu kart odrzuconych – trzymaj wszystkie zagrane przez Ciebie karty przed sobą, aby każdy mógł je zobaczyć!



- 3 Natychmiast wykonaj akcję opisaną na zagranej karcie.
- 4 Twoja tura dobiega końca. Następnie swoją turę rozgrywa następny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ITOTYLE!

Na drugiej stronie instrukcji znajdziesz przykład rozgrywki, wytłumaczenie, jak zdobywać punkty i wygrać grę, i więcej informacji dotyczących kart.

PRZYKŁAD

Powiedzmy, że masz na ręce kartę o numerze 8 („Wymiana muszli”). Każdy z Twoich przeciwników ma kartę na ręce, ale jeszcze nie wiesz jaką.

W swojej turze dobierasz kartę, to karta o numerze 1 („Kryształowa kula”).

Wiesz, że na koniec rundy wygra osoba z kartą o najwyższym numerze, więc zatrzymujesz swoją 8 i zagrywasz 1, wykładając ją odkrytą przed sobą. Zagrawszy „Kryształową kulę”, czytasz tekst na karcie i wykonujesz opisaną akcję:



Świetnie na tym wychodzisz, bo pozbywasz się karty o niższym numerze. Zagrywając ją, masz dodatkowo szansę wyeliminować innego gracza! Wybierasz gracza i zgadujesz, jaką kartę ma na ręce. Jeśli masz szczęście (i pamiętasz, jakie karty zostały już zagrane), możesz odgadnąć, jaką kartę ma przeciwnik, i go wyeliminować. Tym samym przybliżysz się o krok do wygranej!

Tak przebiega każda tura – dobierasz kartę, zazwyczaj zatrzymujesz taką z wyższym numerem i zagrywasz z niższym aż do wyczerpania talii. Gdy skończą się karty w talii, wszyscy odkrywacie karty na ręce. Osoba z kartą o najwyższym numerze wygrywa.

ELIMINACJA

Jeśli ktoś zagra kartę, która Cię wyeliminuje, połóż kartę, którą masz na ręce, odkrytą przed sobą **bez** wykonywania akcji na karcie. Przez resztę rundy nie uczestniczysz w rozgrywce.

Jeśli wszyscy poza 1 osobą zostaną wyeliminowani, ta osoba wygrywa rundę i bierze żeton. Następnie potasuj wszystkie karty i rozpocznij kolejną rundę.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy nie możesz dobrać karty, **bo nie ma już kart w talii**. Gdy tak się dzieje, osoby, które nie zostały wyeliminowane, odkrywają swoje karty. **Osoba z kartą o najwyższym numerze wygrywa rundę i bierze 1 żeton**. Następnie potasuj wszystkie karty i rozpocznij kolejną rundę.

REMISY

Jeśli na koniec rundy co najmniej 2 osoby mają kartę o tym samym najwyższym numerze, spójrz na odkryte karty leżące przed każdą z nich. Osoba, w której zbiorze znajduje się karta z najwyższym numerem, wygrywa rundę i bierze żeton.

WYGRANA

Gra kończy się, gdy 1 z graczy zdobędzie odpowiednią liczbę żetonów zależną od liczby graczy:

2–3 graczy: 3 żetony
4–6 graczy: 2 żetony



**ITO
WSZYSTKO!
IDŹ GRAĆ!**

Wszystko, co musisz wiedzieć, by rozpatrzyć efekt karty, jest na niej napisane. Jeśli masz jakiegokolwiek wątpliwości, przeczytaj poradnik.

WSKAZÓWKA. Czasem, jeśli akcja na karcie o wyższym numerze ułatwi Ci wygraną, bardziej opłaca się ją zagrać i zatrzymać kartę o niższym numerze na ręce.

Jeśli chcesz wiedzieć, ile kart danego rodzaju jest w grze, sprawdź spis kart na poprzedniej stronie. Podczas rozgrywki lista powinna leżeć na stole widoczna dla wszystkich graczy.

PORADNIK

(Nie musisz tego czytać! Jest tu tylko po to, żeby rozwiać wątpliwości dotyczące działania poszczególnych kart).

10 Król kot (1 karta)

Jeśli z jakiegokolwiek powodu wyłożysz tę kartę, zostajesz automatycznie wyeliminowany.

9 Nie głaszcz tego! (1 karta)

Jeśli ktoś ma na ręce „Króla kota”, musi Ci go dać i wziąć kartę z Twojej ręki.

Jeśli nikt nie ma na ręce „Króla kota” albo jeśli Ty go masz, ta karta nic nie robi.

8 Wymiana muszli (1 karta)

Wybierz gracza, który nie został wyeliminowany, i zmusz go, żeby zamienił się z Tobą kartami.

7 Kiepowy kuglarz (1 karta)

Wszyscy gracze, którzy nie zostali wyeliminowani (łącznie z Tobą), zwracają swoje karty do talii. Następnie potasuj talię i rozdaj wszystkim po 1 nowej karcie.

6 Rozkopywacz grobów (1 karta)

W tajemnicy podejrzuj kartę, która na początku rundy została odłożona na bok. Możesz wymienić ją z kartą na ręce. Nie pokazuj nikomu żadnej z tych 2 kart!

5 Wężodziej (2 karty)

Wybierz gracza, który nie został wyeliminowany, i zmusz go do wyłożenia swojej karty odkrytej bez wykonania opisanej na niej akcji. Następnie ten gracz dobiera nową kartę.

Jeśli zagrana kartą jest „Król kot”, gracz zostaje wyeliminowany.

Jeśli w talii nie ma już żadnych kart, dobiera kartę odłożoną na bok na początku rundy.

4 Skorupancerz (2 karty)

Po zagranie tej karty Twoja karta na ręce jest chroniona. Do Twojej następnej tury nikt nie może jej zabrać, podejrzeć ani zmusić Cię do wykonania jakiegokolwiek akcji.

Jeśli któryś z graczy zagra „Kryształową kulę” (1), „Króliczka bojowego” (3), „Wężodzieja” (5), „Kiepowego kuglarza” (7), „Wymianę muszli” (8) albo „Nie głaszcz tego!” (9), a efekt „Twojego Skorupancerza” (4) jest aktywny, Twoja karta na ręce jest chroniona i nie może być celem żadnej z akcji opisanych na tych kartach.

3 Króliczek bojowy (3 karty)

Wybierz gracza, który nie został wyeliminowany, a następnie w tajemnicy porównaj swoją kartę z jego kartą. Gracz z kartą o niższym numerze zostaje wyeliminowany. Jeśli macie karty o tym samym numerze, nic się nie dzieje.

Weź obie karty i w tajemnicy spójrz na nie pod stołem. Zwróć kartę o wyższym numerze jej właścicielowi tak, żeby inni gracze nie mogli jej zobaczyć. Odkryj kartę o niższym numerze i powiedz, kto został wyeliminowany.

2 Myszołapka (3 karty)

Dobierz i obejrzyj wierzchnią kartę z talii. Następnie w tajemnicy wsuń ją do talii w dowolnym miejscu. Nie podglądaj innych kart w talii ani nie zmieniaj ich kolejności. Możesz trzymać talię pod stołem, żeby inni gracze nie mogli zobaczyć, gdzie wsuwasz kartę. Jeśli w talii jest tylko 1 karta, obejrzyj ją w tajemnicy, a potem odłóż zakrytą na stół. Jeśli w talii nie ma już żadnych kart, nic nie rób.

1 Kryształowa kula (5 kart)

Wybierz gracza, który nie został wyeliminowany, i spróbuj odgadnąć numer jego karty (inny niż 1). Jeśli Ci się uda, ten gracz zostaje wyeliminowany. Jeśli Ci się nie uda, ten gracz musi Cię o tym powiadomić i nie musi odkrywać swojej karty.

0 Królewski odkurzacz (1 karta)

Jeśli na koniec rundy masz tę kartę na ręce, wygrywa z „Królem kotem”. Nie wygrywa z żadną inną kartą.