

EKSPLODUJĄCE KOTKI ZASADY

2–5 GRACZY
(UŻYJ 2 TALII, ŻEBY GRAĆ NAWET W 9 OSÓB)
ZAWARTOŚĆ: 56 KART
TŁUMACZENIE: MARTA KOZYCIKOWSKA

WERSJA ORYGINALNA



HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

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

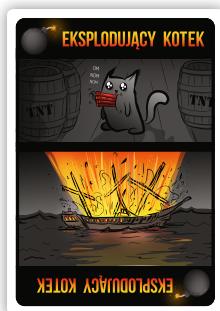
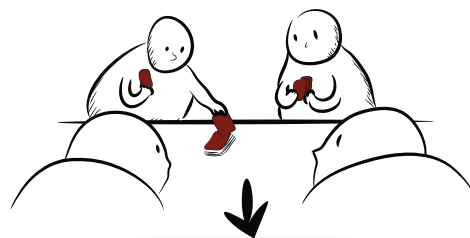
ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

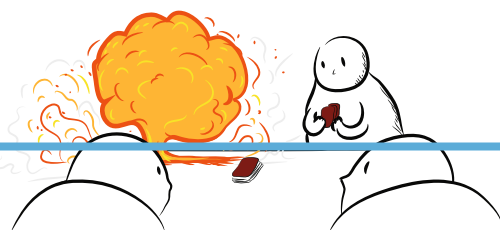
© EXPLODING KITTENS 2018

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. Przy okazji możecie zagrywać karty.



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



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

Im więcej kart pociągniesz, tym bardziej ryzykujesz, że trafisz na eksplodującego kotka.

OGÓLNIE RZECZ BIORĄC,

EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ

I WYPEŁNIA CIĘ PALĄCY SOS O SMAKU SMUTKU.

NIE EKSPLODUJESZ – WYGRYWASZ

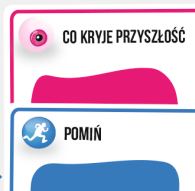
I WYPEŁNIA CIĘ WSPANIAŁOŚĆ. GRATSY, SERIO.

A POZOSTAŁE KARTY

**ZMNIEJSZĄ RYZYKO, ŻE EKSPLODUJESZ WRAZ
Z EKSPLODUJĄCYM KOTKIEM.**

NA PRZYKŁAD

Możesz użyć karty **Co kryje przyszłość**, żeby podejrzec 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 (4) i rozbrojenia (6).



2 Potasuj pozostałe karty i rozdaj po 7 zakrytych każdemu z graczy.

3 Rozdaj po 1 karcie rozbrojenia każdemu z graczy, tak żeby łącznie każdy miał po 8 kart na ręce.



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 śmiertelnośnego 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 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.



5 Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.



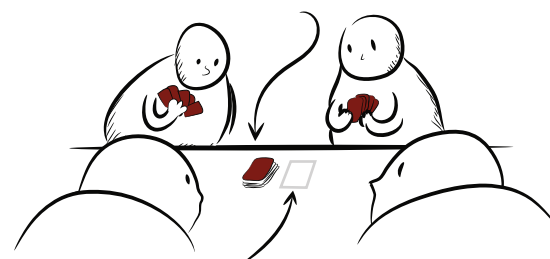
GRA DWUOSOBOWA

Włóż do talii tylko 2 dodatkowe karty rozbrojenia. Usuń 2 pozostałe z gry.



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:

SPASUJ

Nie zagrywasz żadnej karty.



ALBO

ZAGRAJ

Zagraj wybraną kartę, kładąc ją awerssem 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.

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.

Spasuj albo Zagraj, a potem dobierz.
Spasuj albo Zagraj, 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 KONKRETNÝCH KART, ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ.

PRZYKŁADOWA TURA

ZAGRYWASZ KARTĘ CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ, ŻEBY PODEJRZEĆ 3 WIERZCHNIE KARTY Z TALII.



WIDZISZ, ŻE WIERZCHNIA KARTA (A WIĘC TA, KTÓRA 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.

- ALBO -

SPASUJ (NIE ZAGRYWASZ ŻADNEJ KARTY) I PO PROSTU WĘZ WIERZCHNIĄ KARTĘ Z TALII, ŻEBY ZAKOŃCZYĆ SWOJĄ TURĘ.

EKSPLODUJĄCE KOTKI

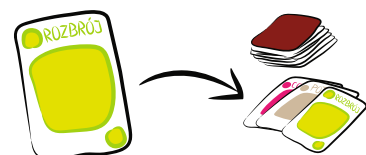
NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, CHYBA ŻE MASZ PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KART.

EXPLODUJĄCY KOTEK 4 KARTY

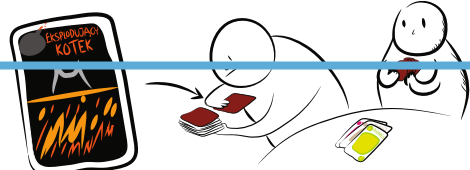
Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umierasz. Odrzuć wszystkie swoje karty, włączając w to eksplodującego kotka.

ROZBRÓJ 6 KART

Po wylosowaniu eksplodującego kotka możesz zagrać tę kartę, żeby nie umrzeć. Następnie umieść zagrąną 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.



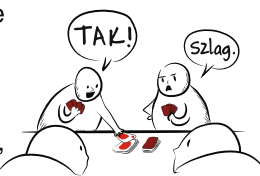
Chcesz dopieć kolejnemu graczowi? Umieść kotka na samym wierzchu talii. Jeśli chcesz, możesz to zrobić pod stołem, żeby inni gracze nie widzieli, gdzie umieszczasz kartę. Twoja tura dobiega potem końca, ale nie dobierasz karty.

NIE, NIE, NIE 5 KART

Anuluj działanie dowolnej karty, która nie jest eksplodującym kotkiem ani kartą rozbrojenia. To tak, jakby każda karta (także para i wybuchowe kombinacje) 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, przegrać” 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 zanielowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych.



ATAKUJ 4 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury), nie dobierając karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 tury z rzędu. Po pierwszej normalnie rozegranej turze następuje kolejna. (Jeśli ofiara karty ataku sama zagra kartę ataku, jej tura natychmiast się kończy i kolejny gracz musi rozegrać 2 tury z rzędu).

POMIŃ 4 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę, nie dobierając karty. (Karta pominięcia zagrana w odpowiedzi na kartę ataku kończy tylko 1 z 2 tur. Dopiero używając 2 kart pominięcia, możesz zakończyć obie tury).

PRZYSŁUGA 4 KARTY

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

POTASUJ 4 KARTY

Tasuj talię, nie patrząc na jej zawartość, do momentu, aż ktoś każe Ci przestać. (To może się przydać osobie, która wie, gdzie schował się eksplodujący kotek).

CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ 5 KART

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

KOCIE KARTY PO 4 Z KAŻDEGO TYPU

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 (po prawej).



PRZEWODNIK PO POLU BITWY

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).



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.



PIĘĆ RÓŻNYCH KART

Po zagraniu 5 różnych kart (5 kart o różnych nazwach) przejrzyj stos kart odrzuconych i zabierz dowolną kartę.

(Jak najszybciej chwyć stos, żeby przypadkiem nikt nie zagrał karty Nie, nie, nie).



Gdy zagrywasz wybuchowe kombinacje, ignoruj polecenia zapisane na użytych kartach.