

EKSPLODUJĄCE KOTKI ZASADY

2-10 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 120 KART

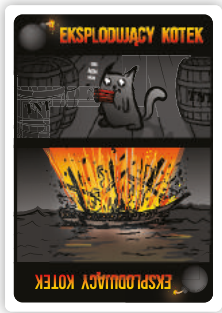
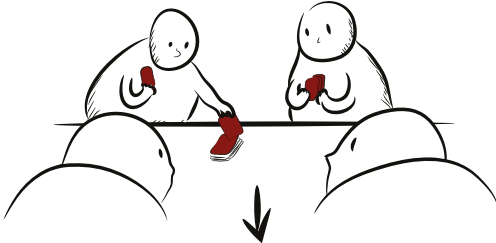
HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!
CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY SPOŚÓB,
ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.
NIE LEPIJ PO PROSTU OBEJRZEĆ
FILMIK INSTRUKTAŻOWY?
ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:

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.



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.

OGÓLNIIE RZECZ BIORĄC,

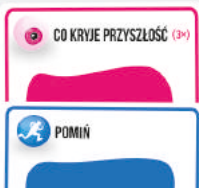
EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ
I WYPEŁNIA CIĘ PALĄCY SOS O SMAKU SMUTKU.

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 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 karcie 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 śmiercionośnego 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).

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.

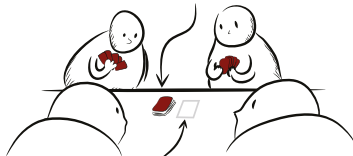
W ten sposób możesz mieć pewność, że eksplodują wszyscy poza 1 osobą.



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).

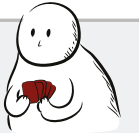
7 Wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać na przykład osoba z najbardziej imponującym zarostem, osoba, której zapach najbardziej Was krępuje, osoba z najmniejszą śledzioną itd.

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. →

PRZEWODNIK PO POLU BITWY

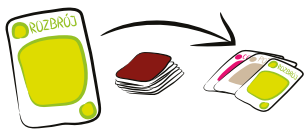
NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, CHYBA ŻE MASZ PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KART.

EKSPLODUJĄCY KOTEK 9 KART

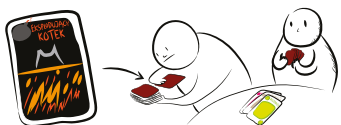
Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umierasz. Odrzuć wszystkie swoje karty, włączając w to eksplodującego kotka.

ROZBRÓJ 3Z 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.



Chcesz dopiec 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.

ATAKUJ (2x) 2Z 3 BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury), nie dobierając 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.

Jeśli ofiara ataku sama zagra jakąś kartę ataku (precyzyjnego albo zwykłego), 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.

PRECYZYJNY ATAK (2x) 2Z 3 BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury), nie dobierając 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 (precyzyjnego albo zwykłego), 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.

POMIŃ 4Z 6 BEZ SYMBOLU

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.

CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 3Z 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.

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

Zakończ turę, dobierając kartę ze spodu talii.

PRZYSŁUGA 2Z 4 BEZ SYMBOLU

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

NIE, NIE, NIE 4Z 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 przestała 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 zanienowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych.

Możesz zagrać kartę Nie, nie, nie nawet na wybuchową kombinację (poniżej).

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 **parę**. Pozwala Ci ona ukraść losową kartę wybranemu graczowi. Możesz też używać ich w wybuchowych kombinacjach.



DZIKI KOT 2Z 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).

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 ATAKU, 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.

WYBUCHOWE KOMBINACJE

(PRZECZYTAJ TO DOPIERO PO ROZEGNIANIU 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 zagranii 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.

UWAGA! Jeśli grasz z dodatkiem *Streaking Kittens*, karta *Streaking Kitten* nie wlicza się do 5 różnych kart. Oznacza to, że nie możesz jej użyć do zagrania 5 różnych kart ani zabrać ze stosu kart odrzuconych.

WAŻNE INFORMACJE

Używanie zabawki z zasilaniem elektrycznym wymaga przestrzegania zasad bezpieczeństwa. Przeczytaj uważnie poniższe informacje.

Pamiętaj, aby zachować środki ostrożności:

- Nie zanurzaj zabawki w wodzie.
- Nie wymieniaj baterii.
- Trzymaj baterie guzikowe poza zasięgiem dzieci (w tym zużyte baterie).
- Sprawdź, czy komora na baterie jest zamknięta i nie można jej otworzyć. Jeśli tak nie jest, przechowuj przedmiot zawierający baterie guzikowe w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Zawsze korzystaj z przedmiotów, których komora na baterie jest bezpiecznie zamknięta (przymocowana śrubą lub wymagająca dwóch niezależnych ruchów, aby ją otworzyć).

W przypadku podejrzenia poknięcia albo poknięcia baterii guzikowej natychmiast zadzwoń na pogotowie i ze szczegółami opisz operatorowi zaistniałą sytuację. Pamiętaj, że liczy się każda minuta!

Dodatkowe informacje:

- Przed przekazaniem zabawki dziecku usuń plastikowy pasek z komory na baterie i wyrzuć opakowanie do odpowiedniego pojemnika na odpady.
- Zużyte baterie guzikowe utylizuj zgodnie z najnowszymi regulacjami dotyczącymi zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (WEEE/ZSEE).

To logo umieszcza się na wszystkich produktach z częściami elektrycznymi lub elektronicznymi. Identyfikuje produkty, które można ponownie wykorzystać, podać recyklingowi lub odzyskać w celu zmniejszenia ilości odpadów do usunięcia. Chroni środowisko, pozbywając się tego produktu, baterii lub akumulatorów w odpowiedzialny sposób. Zużytego sprzętu elektronicznego, zużytych baterii i akumulatorów nie należy wyrzucać z odpadami komunalnymi. Szczegółowe informacje dotyczące recyklingu baterii i zużytego sprzętu elektronicznego znajdują się na stronach internetowych lokalnych władz.

