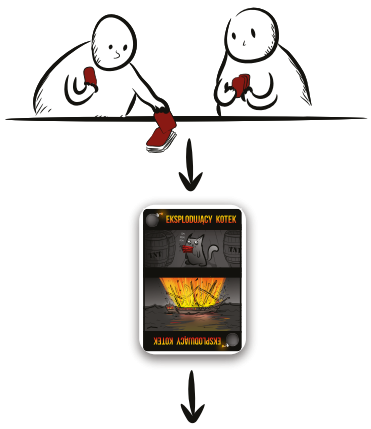
© EXPLODING KITTENS 2022

EKSPLODUJĄCE KOTKI
ZASADY

2 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 32 KARTY

JAK TO DZIAŁA?

W talii znajduje się 1 eksplodujący kotek. 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 tym samym przegrywa.

A ta, co nie wybuchła, wygrywa grę... i życie.

Dzięki pozostałym kartom możesz zmniejszać ryzyko dobrania 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.

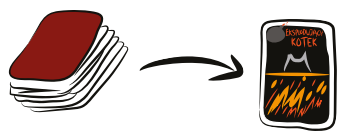
NA PRZYKŁAD

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

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

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Usuń z talii kartę eksplodującego kotka i odłóż ją na bok.



2 Usuń z talii wszystkie (3) karty rozbrojenia i rozdaj po 1 każdemu z graczy.

Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.

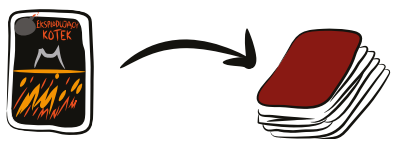
KARTY ROZBROJENIA

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 1 kartą rozbrojenia – najpotężniejszą kartą w grze. To jedyny rodzaj kart, który może Cię uratować przed eksplodującym kotkiem. Jeśli wylosujesz 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 rywal tego nie widział.

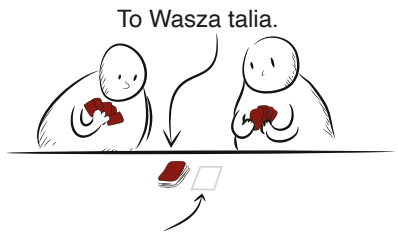
W miarę możliwości zgromadź jak najwięcej kart rozbrojenia.

3 Potasuj pozostałe karty i rozdaj po 7 zakrytych każdemu z graczy. Każdy z graczy ma teraz na ręce po 8 kart (7 kart + 1 karta rozbrojenia). Dyskretnie przyjrzyj się swoim kartom.

4 Umieść eksplodującego kotka z powrotem w talii.



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



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

6 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. Zrób jedno z poniższych:

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 zagrywaj żadnych kart

2 Na koniec swojej tury weź do ręki wierzchnią kartę z talii. Módl się, żeby to nie był eksplodujący kotek.

Gdy Twoja tura dobiega końca, następuje tura drugiego gracza.

PAMIĘTAJ

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

KONIEC GRY

Grę wygrywa gracz, który jako jedyny nie został rozerwany przez eksplozję!

Nie ma możliwości, żeby wyczerpała się talia kart, ponieważ zanim się to stanie, eksplodujący kotek z pewnością zabije 1 z graczy.

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 na ręce, nie podejmuj żadnej specjalnej akcji. Graj dalej. Pociągniesz przynajmniej jeszcze 1 kartę w swojej następnej turze.

NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA! IDŹ GRAĆ!

JEŚLI MASZ JAKIEKOLWIEK PYTANIA NA TEMAT KONKRETNYCH KART, ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ. →

EKSPLODUJĄCE KOTKI PRZEWODNIK PO POLU BITWY

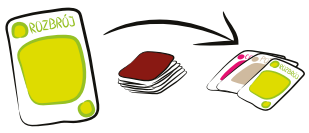
NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, CHYBA ŻE MASZ PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNYCH KART.

EKSPLODUJĄCY KOTEK 1 KARTA

Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umierasz.

ROZBRÓJ 3 KARTY

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



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

Chcesz dopiec przeciwnikowi? Umieść kotka na samym wierzchu talii. Jeśli chcesz, możesz to zrobić pod stołem, żeby rywal nie widział, gdzie umieszczasz kartę. Twoja tura dobiega potem końca.

ATAKUJ (2×) 2 KARTY

Nie dobierasz żadnych kart. Zamiast tego Twoja tura dobiega końca, a przeciwnik musi rozegrać 2 tury z rzędu. Ofiara ataku normalnie wykonuje swoje tury (spasuj albo zagraj, a potem dobierz). Po pierwszej normalnie rozegranej turze następuje kolejna.

Jeśli ofiara Twojej karty ataku sama zagra kartę ataku podczas którejkolwiek ze swoich tur, to w efekcie Ty musisz rozegrać pozostałe tury i do tego tury wynikające z liczby ataków na właśnie zagranej karcie ataku (przykładowo: 4 tury, potem 6 i tak dalej).

POMIŃ 3 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 3 KARTY

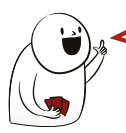
Zmuś przeciwnika do przekazania Ci 1 karty z ręki. To on (lub ona) decyduje, którą kartę Ci odda.

CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3×) 3 KARTY

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

POTASUJ 2 KARTY

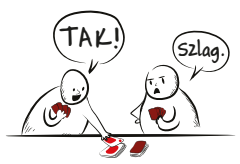
Dokładnie potasuj talię.



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

NIE, NIE, NIE 3 KARTY

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 zanienowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych. Możesz nawet zagrywać Nie, nie, nie przy WYBUCHOWYCH KOMBINACJACH.

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 drugiemu graczowi. Kocie karty mogą zostać użyte przy WYBUCHOWYCH KOMBINACJACH.

PRZYKŁADOWA TURA

OBSTAWIASZ, ŻE WIERZCHNIĄ KARTĄ W TALII JEST EKSPLODUJĄCY KOTEK, WIĘC ZAMIAST SPASOWAĆ I DOBRAĆ KARTĘ, BY ZAKOŃCZYĆ SWOJĄ TURĘ, ZAGRYWASZ KARTĘ **CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ** POZWALAJĄCĄ CI DYSKRETNIE 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 DRUGI 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 TALIĘ.

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 ROZEGRANIU SWOJEJ PIERWSZEJ GRY)

JAK DWIE KROPLE WODY

Teraz możesz stworzyć parę (która pozwala Ci ukraść losową kartę przeciwnikowi), 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 drugiego 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.