

To następna strona...

## OTO PRZYKŁAD POKAZUJĄCY, JAK ZDOBYĆ CZŁONKA DRUŻYNY



Zaczyna gracz 1. Utrudnia wyzwanie, stawiając na moment klepsydrę pionowo, żeby trochę piasku się przesypało, a następnie znowu ją kładąc. Przez to wyzwany będzie mieć mniej czasu na wyzwanie.



Teraz kolej gracza 2. Robi to samo i utrudnia wyzwanie jeszcze bardziej.



Gracz 1 ponownie stawia na moment klepsydrę, aby jeszcze kilka ziarenek piasku się przesypało.

Gracz 2 stwierdza, że to już przesada i też odpada.

Zostaje tylko gracz 1 i dołącza do drużyny wyzwanego.

Teraz możesz odwrócić kartę i zacząć wyzwanie!

## ROZPOCZĘCIE WYZWANIA

Gdy gracz zostanie członkiem drużyny (nie wcześniej!), wyzwany może odwrócić kartę i przeczytać wszystkim na głos treść strony wyzwania. Następnie musi przystąpić do wyzwania na poziomie trudności ustanowionym przez członka drużyny.

Jeśli karta wyzwania nie mówi inaczej:

- TYLKO wyzwany bierze udział w wyzwaniu.
- NIKT (w tym członek drużyny) nie może przeszkadzać w wykonywaniu wyzwania.

**UWAGA!** Czasem do wyzwania można podejść w bardziej kreatywny sposób, a nie ten najbardziej oczywisty. Nawet do tego zachęcamy! Jeśli nie łamiesz żadnych zasad z karty ani z listy powyżej, to nie jest oszustwo.

## KONIEC WYZWANIA I PRYZNANIE PUNKTÓW

Gdy wyzwany odniesie sukces albo poniesie porażkę, wyzwanie dobiega końca i czas przyznać punkty.

	JEŚLI WYZWANEMU SIĘ UDA	JEŚLI WYZWANEMU SIĘ NIE UDA
WYZWANY	+1 PUNKT	-1 PUNKT
CZŁONEK DRUŻYNY	+1 PUNKT	-1 PUNKT
POZOSTALI		+1 PUNKT

SPÓJRZ! Pozostali gracze dostają po punkcie, jeśli wyzwanemu się nie uda! To SPORA kara za przegraną. Zbyt utrudnione wyzwanie to najprostszą drogą do przegranej gry.

Jeśli ktoś nie ma żadnych punktów i straci punkt, to ma w dalszym ciągu 0 punktów.

## PORA ZAGRAĆ

1. Wybierzcie pierwszego wyzwanego.
2. Spójrzcie na stronę przygotowania wierzchniej karty z talii i przygotujcie wyzwanie zgodnie z ilustracją.
3. Wybierzcie członka drużyny zgodnie z zasadami.
4. Wyzwany odwraca kartę i przystępuje do wyzwania. Przyznajcie punkty i odrzućcie kartę.
5. Gracz z lewej wyzwanego jest następnym wyzwanym.

### ★ WAŻNE!

Gdy karta mówi, żeby przesunąć kubki, aby utrudnić wyzwanie, rzeczywiście PRZESUŃ KUBKI! Nie wystarczy powiedzieć, o ile chcesz przesunąć kubek.

## WYGRANA

Pierwsza osoba, która zdobędzie 5 punktów, wygrywa.

## REMISY

Jeśli więcej niż 1 gracz ma 5 punktów, wszyscy remisujący odrzucają po 1 żetonie i rozgrywają 1 rundę trybu bohaterskiego (inni gracze nie mogą grać, tracić ani zdobywać punktów).

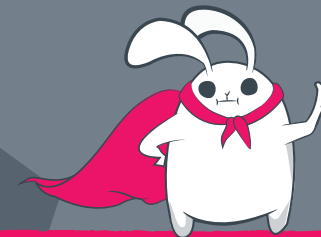
## ZASADY DLA 2 GRACZY

Oboje gracze zaczyna z 1 żetonem punktu. Wybierzcie pierwszego gracza. Teraz grajcie w tryb bohaterski od początku do końca rozgrywki (omińcie zasadę 2).

**NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA! IDŹ GRAĆ!**

## WINCYJ RZECZY

Za dobrze Wam idzie i chcecie sobie jeszcze bardziej utrudnić życie? Pora wypróbować...



## TRYB BOHATERSKI

Gdy tylko 1 z graczy zdobędzie 4 punkty, dodajcie te 2 zasady:

1. Koniec z członkami drużyny. Zaczynając od aktualnego wyzwanego i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wszyscy gracze mogą po kolei utrudniać wyzwanie – aż zostanie tylko 1 gracz. Ten gracz zostaje wyzwanym i musi podjąć się wyzwania. Innymi słowy, stawiasz na siebie!
2. Po wyzwaniu:

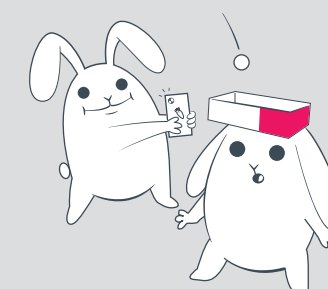
	JEŚLI WYZWANEMU SIĘ UDA	JEŚLI WYZWANEMU SIĘ NIE UDA
WYZWANY MA 4 PUNKTY	WYZWANY WYGRYWA GRĘ	WYZWANY: -1 PUNKT POZOSTALI: +1 PUNKT
WYZWANY MA MNIEJ NIŻ 4 PUNKTY	WYZWANY KRADNIE PO 1 PUNKCIE OD KAŻDEGO GRACZA Z 4 PUNKTAMI	

**UWAGI!** Omińcie wszystkie wyzwania 🐾🐾 albo 🐾🐾. Gdy na karcie widnieje „członek drużyny”, udawaj, że jest tam „wyzwany”.

## ZANIM SPYTASZ...

- Nie potrzebujecie miarki! Szacowanie odległości to część wyzwania.
- Możecie grać w tę grę wciąż i wciąż. Bez przerwy. Wiele kart ma identyczne przygotowanie, więc jeśli masz wrażenie, że rozpoznajesz jakieś wyzwanie, jest duża szansa, że jesteś w błędzie. Jak w życiu.
- Jeśli skończy się Wam papier, wymieńcie go na dowolny inny papier, jaki macie pod ręką.
- W razie potrzeby opaskę na oczy pierz ręcznie i susz na powietrzu.

## PODZIEL SIĘ!



Czy udało Ci się dokonać czegoś niesamowitego w pogoni za ideałem? Czy utrudniłeś wyzwanie tak bardzo, że straciłeś w efekcie przyjaciela? Pochwal się!

#withoutfailgame

@gameofkittens  
explodingkittens

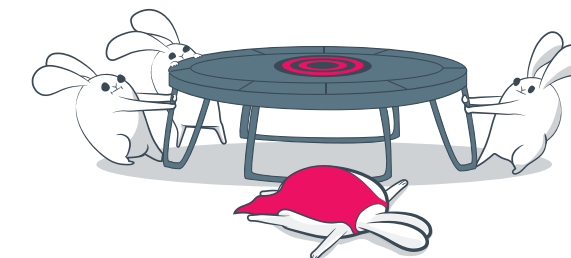
© 2024 Exploding Kittens | Wyprodukowano w Chinach.  
Producent: Exploding Kittens  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA  
Importer na UE: Exploding Kittens  
10 Rue Pergolèse, 75116 Paryż, Francja  
support@explodingkittens.com  
www.explodingkittens.com  
Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp.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

# ALE WTOPA

INSTRUKCJA



GRACZE 2+  
WIEK 10+  
CZAS 20 MINUT



## HEJ!

Nie czytaj tych zasad!

Czytanie zasad to najgorszy sposób, żeby nauczyć się gry.

Nie lepiej po prostu obejrzeć filmik instruktażowy? Znajdziesz go tutaj:

[www.withoutfailgame.com/how](http://www.withoutfailgame.com/how)

## ZAWARTOŚĆ

- 149 kart wyzwań,
- 40 żetonów punktów,
- podkładka,
- 6 kubków,
- piłka,
- 3 kości,
- długopis,
- klepsydra odmierzająca 30 sekund,
- notes,
- opaska na oczy.

## ZACZNIJ TUTAJ!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

## KARTY WYZWAŃ

## STRONA WYZWANIA

## JAK ZOSTAĆ CZŁONKIEM DRUŻYNY?

W tej grze są 2 ważne role:

### WYZWANY | CZŁONEK JEGO DRUŻYNY

Jeśli sprostasz wyzwaniu, Ty i członek Twojej drużyny dostaniecie punkty!

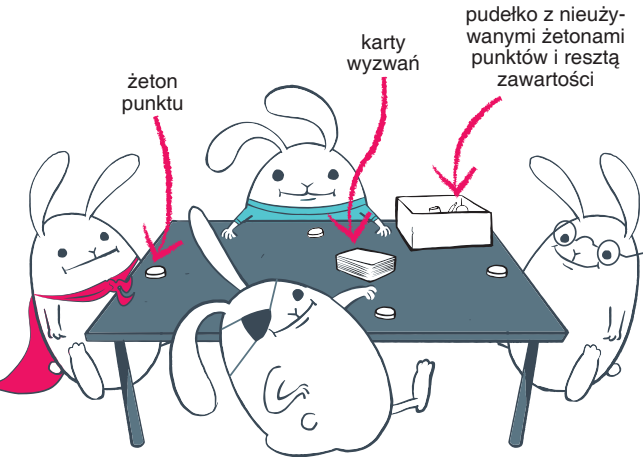
Jeśli Ci się nie uda, wszyscy inni zdobędą punkty.

Żeby nie było za łatwo: aby dołączyć do Twojej drużyny, 1 z graczy musi jakoś utrudnić Twoje proste wyzwanie. Będzie to osoba, która utrudni je NAJBARDZIEJ.

Miejmy nadzieję, że nie zaserwuje Ci czegoś niemożliwego.

Generalnie ta gra staje się tym trudniejsza, im bardziej przyjaciele w Ciebie wierzą.

Pierwsza osoba z 5 punktami wygrywa.



- 1 Rozdaj każdemu po 1 żetonie punktu.
- 2 Potasuj karty wyzwań i połóż je jasną stroną do góry.
- 3 Połóż pudełko na stole.

Jedno z Was będzie wyzwany, a drugie jego członkiem drużyny. Ale najpierw przyjrzyjmy się kartom wyzwań.

**2 GRACZY:** Przeczytajcie zasady dla 2 graczy, gdy skończycie czytać pełne zasady, ale zanim zaczniecie grać!

Każda karta wyzwania ma 2 strony. Strona przygotowania wyjaśnia, jak przygotować wyzwanie, a strona wyzwania mówi wyzwaniemu, co ma zrobić. Nikt nie może patrzeć na stronę wyzwania, dopóki wyzwany nie ma członka drużyny!

### STRONA PRZYGOTOWANIA

- 1 Miejsce (stół, podłoga, ściana)
- 2 Ilustracja wskazująca, jak przygotować wyzwanie.
- 3 Jak utrudnić wyzwanie.
- 4 Skala trudności jako pomoc podczas utrudniania wyzwania.



IKONY NA GÓRZE KARTY:

= 1 aktywny gracz    = 2 aktywnych graczy  
 = 1 gracz siedzi    = 2 graczy siedzi

**UWAGA!** Czasem potrzebne są dodatkowe przedmioty, których nie ma w pudełku. To typowe rzeczy, które najpewniej walają się gdzieś w okolicy. Jeśli ich nie masz, pomiń kartę.

Strona wyzwania opisuje wyzwanie, którego wyzwany się podejmie. Wyzwany odczyta jej treść na głos dopiero wtedy, gdy ma już członka drużyny i są gotowi przystąpić do wyzwania (zob. „Jak zostać członkiem drużyny”).



Pamiętaj, aby **NIGDY** nie stwarzać zagrożenia dla siebie ani innych. Upewnij się, że wszyscy czują się na siłach, aby wziąć udział w wyzwaniu. Jeśli jakieś wyzwanie jest zbyt trudne i sprawia, że czujesz się niekomfortowo, pomiń je i przejdź do kolejnego.

**UWAGA!** Jeśli podczas przygotowania wyzwania piłka nie będzie chciała współpracować, użyj podkładki. Użyj dodatkowych żetonów punktów, jeśli jakieś niesforne kubki się ruszają.

Członek Twojej drużyny to gracz, który w efekcie decyduje, jak trudne będzie wyzwanie, ale to nie Ty zdecydujesz, kto nim będzie.

Przygotujcie wyzwanie zgodnie z obrazkiem na karcie.

Następnie, zaczynając od gracza z lewej wyzwanego, każdy musi:

### UTRUDNIĆ WYZWANIE

Jeśli chcesz utrudnić wyzwanie, postępuj zgodnie z instrukcją na dole strony przygotowania karty wyzwania (przesuń kubek, przesyp piasek w klepsydrze, powiedz liczbę na głos itd.).

Choć nie wiadomo, co wyzwany będzie musiał zrobić, zwróć uwagę na skalę trudności na dole karty!

Oczywiście można utrudnić wyzwanie ponad trudny poziom, ale najprawdopodobniej wyzwaniemu się nie uda i straciecie punkty!

**NIE UTRUDNIAJ ZA BARDZO WYZWANIA!!!**

### ODPAŚĆ

Jeśli nie chcesz utrudniać wyzwania, bo sądzisz, że wyzwaniemu się nie uda, możesz powiedzieć: „odpadam”.

Gdy odpadniesz, nie możesz już utrudniać wyzwania i nie zostaniesz członkiem drużyny w tym wyzwaniu.

Ale odpadanie to nic złego, nie bój żaby. Jeśli inna osoba zbyt utrudni wyzwanie, wyzwaniemu pewnie się nie uda i dzięki odpadnięciu zdobędziesz punkty!

**Jeśli wszyscy odpadną bez utrudnienia wyzwania, pomińcie tę kartę.**

ALBO

**UWAGA!** W przypadku wyzwań typu „Ile?” możecie omijać liczby, ale można używać tylko liczb całkowitych.

Zróbcie rundkę wokół stołu, żeby każdy po kolei (oprócz wyzwanego, bo będzie stawiać czoła wyzwaniu) zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara albo utrudnił wyzwanie, albo odpadł.

Róbcie to tak długo, aż zostanie tylko 1 gracz – to członek drużyny. To jego odpowiedź ustanawia poziom trudności wyzwania i nie może być już zmieniona.

Ciąg dalszy na następnej stronie...