

CO
Z TOBĄ?



WARIANT IMPREZOWY

4+ GRACZY

GRA RYWALIZACYJNA

Zawartość: 55 kart wyzwań | notes | długopis |
150 kart hasel do wariantu imprezowego

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.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOULIKETHIS/HOW



Do tej gry będziecie potrzebowali telefonu,
zegarka albo innego urządzenia z minutnikiem
i głośnym alarmem lub silną wibracją.

DLACZEGO W PUDEŁKU NIE MA MINUTNIKA?

Jest więcej niż pewne, że macie coś, czym możecie
odliczać czas. A przecież wszystkim nam zależy, żeby
dla dobra planety zmniejszyć produkcję plastiku, prawda?

CO TO JEST?

Przygotujcie się na grę, w której trochę z siebie pożartujecie,
odrobinę się do siebie zbliżycie i pokażecie swoją nieco dziwną
stronę.

W każdej turze dajesz wskazówki swojej drużynie, stosując się
do ustalonych zasad – możesz jedynie **mówić**, **rysować**
lub **pokazywać**. Wydaje się proste? Nic bardziej mylnego,
bo zaskakujące dodatkowe zasady utrudnią Ci zadanie! Twoja
drużyna wygra, jeśli w podanym czasie uda się Wam poprawnie
odgadnąć więcej hasel niż przeciwnikom.

SPRAWDŹCIE DRUGĄ STRONĘ, JEŚLI...

...jest
Was mniej
niż 4...



...chcecie zagrać
w wariant
randki...



...jesteście dużą
grupą i chcecie
grać w 1 drużynie.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Podzielcie się na **2 drużyny**.

Drużyny nie muszą być równe. Upewnijcie się tylko,
że członkowie tej samej drużyny siedzą obok siebie.

2 Potasujcie karty hasel do wariantu
imprezowego. Połóżcie potasowaną talię
na środku stołu tak, żeby każde z Was
miało do niej dostęp.

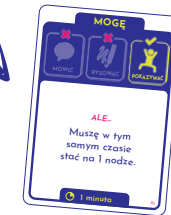


Karty hasel są dwustronne, a na każdej stronie znajdują
się 2 hasła. Wybierzcie numer od 1 do 4. Przez całą
rozgrywkę będziecie używać hasel oznaczonych tym
numerem. Odwróćcie talię tak, żeby strona z wybranym
numerem była zakryta i nikt nie zobaczył hasel za szybko.

Możecie używać tylko talii do wariantu
imprezowego albo wtasować do niej
karty z wariantu randki, żeby mieć
większy wybór hasel!



3 Potasujcie wszystkie karty
wyzwań i połóżcie 3 z nich jedna
na drugiej zakryte na środku stołu.
Pozostałe karty wyzwań odłóżcie
do pudełka. Nie będą Wam potrzebne
w tej rozgrywce.



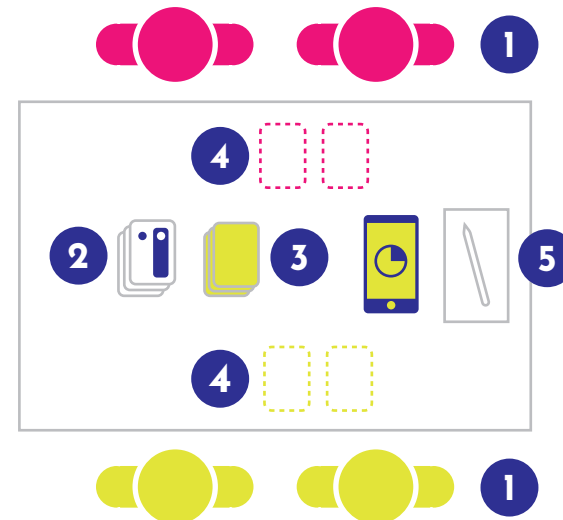
Tę samą talię kart wyzwań używa się zarówno
do wariantu imprezowego, jak i do wariantu randki.

4 Zostawcie trochę miejsca na stos punktacji i stos kart
odrzuconych dla każdej z drużyn.

5 Połóżcie na stole długopis, kartki z notesu
i minutnik.

6 Wybierzcie drużynę rozpoczynającą.

Po przygotowaniu obszar gry powinien wyglądać tak:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

1 Jeśli jesteście drużyną
rozpoczynającą, wybierzcie osobę
z Waszej drużyny, która podejmie
się wyzwania. Ta osoba **odwraca
wierzchnią kartę wyzwania ze
stosu** i czyta na głos jej treść.

Możę pokazywać,
ALE... muszę
używać jedynie
ręk członka
mojej drużyny!



2 Ustawcie minutnik zgodnie z limitem
czasu na karcie wyzwania i natychmiast
włączcie odliczanie.

Wyzwanie może trwać 30 sekund, 1 minutę albo 2 minuty.

3 Gdy rozpocznie się odliczanie, osoba z Waszej drużyny,
która podejmuje się wyzwania, **bierze i patrzy na
wierzchnią kartę hasła** i bez pokazywania jej treści
pomaga Wam **odgadnąć hasło**. Jednocześnie musi
stosować się do zasad na odkrytej karcie wyzwania. Hasło
mogą odgadywać tylko członkowie tej samej drużyny.

4 Gdy Wasza drużyna poprawnie odgadnie hasło, osoba,
która podjęła się wyzwania, **umieszcza tę kartę hasła na
stosie punktacji i bierze nową kartę hasła**. Wciąż stosuje
się do zasad na tej samej karcie wyzwania. Spróbujcie
odgadnąć jak najwięcej hasel, zanim skończy się czas.

5 Po upływie określonego czasu drużyna przeciwna wybiera
osobę, która podejmie się **tego samego wyzwania**.

6 Gdy każda drużyna rozegra swoją turę z tą samą kartą
wyzwania, odłóżcie ją do pudełka. Następnie inna
osoba z drużyny rozpoczynającej odwraca kolejną kartę
wyzwania, aby rozpocząć nową rundę. Kontynuujcie
rozgrywkę do momentu, aż obie drużyny podejmą się
wszystkich 3 wyzwań.

Nową rundę zawsze rozpoczyna drużyna, która ma więcej kart
hasel w swoim stosie punktacji. Jeśli obie drużyny mają tyle samo
kart w stosach punktacji, razem zdecydujcie, kto zaczyna.

KARTY WYZWAŃ

CZYNNOŚCI



MÓWIENIE

Możesz mówić i wydawać z siebie dźwięki.
Nie możesz użyć słowa z karty hasła,
żadnej jego części ani formy pochodnej.



RYŚOWANIE

Możesz rysować długopisem na kartce.
Nie możesz pisać liter, numerów itd.



POKAZYWANIE

Możesz w ciszy pokazywać słowo z karty
hasła. Nie możesz pokazywać liter, żeby
przeliterować słowo.

„ALE...” to dodatkowa
zasada, która utrudnia
wyzwanie.

Limit czasu zależy
od stopnia trudności
wyzwania na karcie.



Podczas większości wyzwań można wykonywać tylko
1 czynność, ale niektóre karty pozwalają na więcej! Zwróćcie
na to uwagę podczas odczytywania karty wyzwania.

Gra ma przede wszystkim zapewnić dobrą zabawę! Jeśli
karta wyzwania wywołuje w Was dyskomfort lub sprawia
wrażenie za trudnej, wymieńcie ją na inną kartę.

POMIJANIE KART I OSZUKIWANIE

Jeśli chcecie pominąć kartę hasła (np. gdy Wasza drużyna
naprawdę nie może jej odgadnąć), odłóżcie ją na stos kart
odrzuconych swojej drużyny i weźcie nową kartę hasła.

Jeśli złamiecie zasady z karty wyzwania, odłóżcie kartę hasła
na stos kart odrzuconych swojej drużyny i weźcie nową kartę
hasła. Wszyscy jesteście odpowiedzialni za pilnowanie, czy
nie łamiecie zasad gry i wyzwań.

Jeśli czujecie, że coś może być oszustwem, potraktujcie to
jak oszustwo.

Jeśli odrzucicie 3 karty hasel (np. przez złamanie zasad,
pominięcie karty albo oba naraz), tura Waszej drużyny
natychmiast dobiega końca, nawet jeśli czas jeszcze się
nie skończył.

Na koniec tury odłóżcie wszystkie karty hasel ze stosu kart
odrzuconych na spód talii.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, gdy obie drużyny podjęły się
wszystkich 3 wyzwań. Policzcie karty na stosach punktacji
obu drużyn. **Drużyna z największą liczbą kart hasel
wygrywa!**

REMIS

Jeśli na koniec gry obie drużyny mają tyle samo kart
hasel, wybierzcie po 1 osobę z każdej drużyny, wyjmijcie
1 kartę wyzwania z pudełka i odczytajcie na głos jej treść.
Wybrane osoby biorą 1 kartę hasła – jest ona wspólna
dla nich obu – i natychmiast próbują pomóc pozostałym
członkom swoich drużyn odgadnąć hasło (z tym samym
numerem co podczas rozgrywki), stosując się do zasad
na karcie wyzwania. Pierwsza drużyna, która poprawnie
odgadnie hasło, wygrywa.

CO
Z TOBĄ?



WARIANT
RANDKI

2+ GRACZY
GRA KOOPERACYJNA

SPRAWDŹCIE DRUGĄ STRONĘ, JEŚLI...

...chcecie
zagrać w wariant
imprezowy...



LUB

...jesteście dużą
grupą i chcecie
ze sobą rywalizować.



Zawartość: 55 kart wyzwań | notes | długopis |
50 kart hasel do wariantu randki

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.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOULIKETHIS/HOW



Do tej gry będziecie potrzebowali telefonu,
zegarka albo innego urządzenia z minutnikiem
i głośnym alarmem lub silną wibracją.

DLACZEGO W PUDEŁKU NIE MA MINUTNIKA?

Jest więcej niż pewne, że macie coś, czym możecie odli-
czać czas. A przecież wszystkim nam zależy, żeby dla
dobrej planety zmniejszyć produkcję plastiku, prawda?

CO TO JEST?

Przygotujcie się na grę, w której trochę z siebie pożartujecie,
odrobinę się do siebie zbliżycie i pokażecie swoją nieco
dziwną stronę. Czy wygracie, czy przegracie – nie ma
znaczenia, bo zrobicie to **razem!** Pomagajcie sobie odgadnąć
hasła, stosując się do ustalonych zasad – możecie jedynie
mówić, **rysować** lub **pokazywać**. Wydaje się proste?
Nic bardziej mylnego, bo zaskakujące dodatkowe zasady
utrudnią Wam zadanie! Jeśli odgadniecie wystarczająco
dużo hasel przed końcem gry, zwyciężycie.

3+ GRACZY

Za każdym razem, gdy w zasadach pojawia się
słowo „partner”, zastąpcie je słowem „drużyna”.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Potasujcie karty hasel do wariantu randki.
Połóżcie potasowaną talię na środku stołu
tak, żebyście oboje mieli do niej dostęp.



Karty hasel są dwustronne, a na każdej stronie znajdują
się 2 hasła. Wybierzcie numer od 1 do 4. Przez całą
rozgrywkę będziecie używać hasel oznaczonych tym
numerem. Odwróćcie talię tak, żeby strona z wybranym
numerem była zakryta i nikt nie zobaczył hasel za szybko.

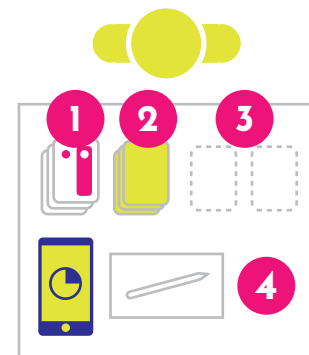
Możecie używać tylko talii do wariantu
randki albo wtasować do niej karty
z wariantu imprezowego, żeby mieć
większy wybór hasel!



2 Potasujcie wszystkie karty wyzwań
i połóżcie 3 z nich jedna na drugiej
zakryte na środku stołu. Pozostałe karty
wyzwań odłóżcie do pudełka. Nie będą
Wam potrzebne w tej rozgrywce.



Tej samej talii kart wyzwań
używa się zarówno
do wariantu randki, jak
i do wariantu imprezowego.



3 Zostawcie trochę miejsca
na stos punktacji i stos kart
odrzuconych.

4 Połóżcie na stole długopis,
kartki z notesu i minutnik.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

1 Wybierzcie, które z Was jako
pierwsze odwróci kartę
wyzwania i przeczyta na głos
jej treść.

Mogę
pokazywać,
ALE... muszę
używać jedynie
ręk członka
mojej drużyny!



2 Ustawcie minutnik zgodnie
z limitem czasu na karcie
wyzwania i natychmiast
włączcie odliczanie.

Wyzwanie może trwać 30 sekund, 1 minutę albo 2 minuty.

3 Gdy rozpocznie się odliczanie, wybrana osoba bierze
i patrzy na wierzchnią kartę hasła i bez pokazywania
jej treści pomaga partnerowi odgadnąć hasło.
Jednocześnie musi stosować się do zasad na odkrytej
karcie wyzwania.

3+ GRACZY

Wszyscy zgadujecie w tym samym
momencie.

4 Gdy Twój partner poprawnie odgadnie hasło, umieść
tę kartę hasła na stosie punktacji i weź nową kartę
hasła. Wciąż stosuj się do zasad na tej samej karcie
wyzwania. Twój partner próbuje odgadnąć jak najwięcej
hasel, zanim skończy się czas.

5 Po upływie określonego czasu druga osoba podejmuje
się tego samego wyzwania.

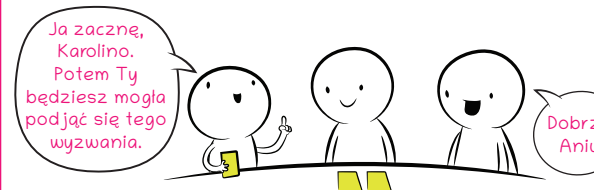
3+ GRACZY

Wybierzcie osobę, która jako następna
będzie udzielała wskazówek.

6 Gdy każde z Was rozegra swoją turę z tą samą kartą
wyzwania, odłóżcie ją do pudełka i odwróćcie kolejną
kartę wyzwania. Kontynuujcie rozgrywkę do momentu,
aż oboje podejmiecie się wszystkich 3 wyzwań.

3+ GRACZY

Każdego wyzwania powinny podjąć
się 2 osoby, które rozgrywają swoje
tury jedna po drugiej.



Nic się nie stanie, jeśli nie podejmiecie się wszystkich
wyzwań albo jeśli nie rozegracie takiej samej liczby tur.



Pamiętajcie, że zawsze możecie zagrać ponownie. Jeśli
gracie w większej grupie, możecie też włączyć do gry
więcej kart wyzwań.

Jeśli w treści karty mowa jest o „członku drużyny”,
należy wybrać do pomocy dowolną osobę biorącą
udział w rozgrywce. Pozostali zgadują.

KARTY WYZWAŃ

CZYNNOŚCI



MÓWIENIE

Możesz mówić i wydawać z siebie dźwięki.
Nie możesz użyć słowa z karty hasła,
żadnej jego części ani formy pochodnej.



RYŚOWANIE

Możesz rysować długopisem na kartce.
Nie możesz pisać liter, numerów itd.

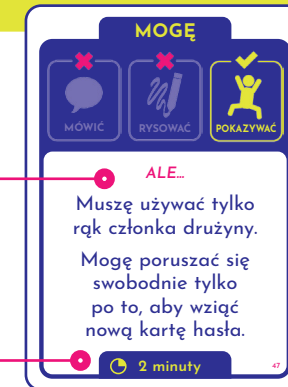


POKAZYWANIE

Możesz w ciszy pokazywać słowo z karty
hasła. Nie możesz pokazywać liter, żeby
przeliterować słowo.

„ALE...” to dodatkowa
zasada, która utrudnia
wyzwanie.

Limit czasu zależy
od stopnia trudności
wyzwania na karcie.



Podczas większości wyzwań można wykonywać tylko
1 czynność, ale niektóre karty pozwalają na więcej! Zwróćcie
na to uwagę podczas odczytywania karty wyzwania.

Gra ma przede wszystkim zapewnić dobrą zabawę! Jeśli
karta wyzwania wywołuje w Was dyskomfort lub sprawia
wrażenie za trudnej, wymieńcie ją na inną kartę.

POMIJANIE KART I OSZUKIWANIE

Jeśli chcesz pominąć kartę hasła (np. gdy Twój partner
naprawdę nie może jej odgadnąć), odłóż ją na stos kart
odrzuconych i weź nową kartę hasła.

Jeśli złamiesz zasady z karty wyzwania, odłóż kartę hasła
na stos kart odrzuconych i weź nową kartę hasła. Oboje
jesteście odpowiedzialni za pilnowanie, czy nie łamiecie
zasad gry i wyzwań.

Jeśli czujecie, że coś może być oszustwem, potraktujcie
to jak oszustwo.

Jeśli ktoś z Was odrzuci 3 karty hasel (np. przez
złamanie zasad, pominięcie karty albo oba naraz), tura
tej osoby natychmiast dobiega końca, nawet jeśli czas
jeszcze się nie skończył.

Na koniec tury odłóżcie wszystkie karty hasel ze stosu kart
odrzuconych na spód talii.

KONIEC GRY

Rozgrzywka kończy się, gdy oboje podjęliście się
wszystkich 3 wyzwań.

3+ GRACZY

Rozgrzywka kończy się, gdy każdego
wyzwania podjęły się 2 osoby.

Jeśli w Waszym stosie punktacji jest 15 albo więcej kart,
wygrywacie!

© 2025 EXPLODING KITTENS | WYPRODUKOWANO W CHINACH.
PRODUCENT: EXPLODING KITTENS 7162 BEVERLY BLVD #272, LOS ANGELES, CA 90036 USA
IMPORTER NA UE: EXPLODING KITTENS 10 RUE PERGOLESE, 75116 PARYŻ, FRANCJA
DYSTRYBUCCJA W POLSCE: REBEL SP. Z O.O. UL. BUDOWLANYCH 64C, 80-298 GDAŃSK
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM

LONP-202503-27