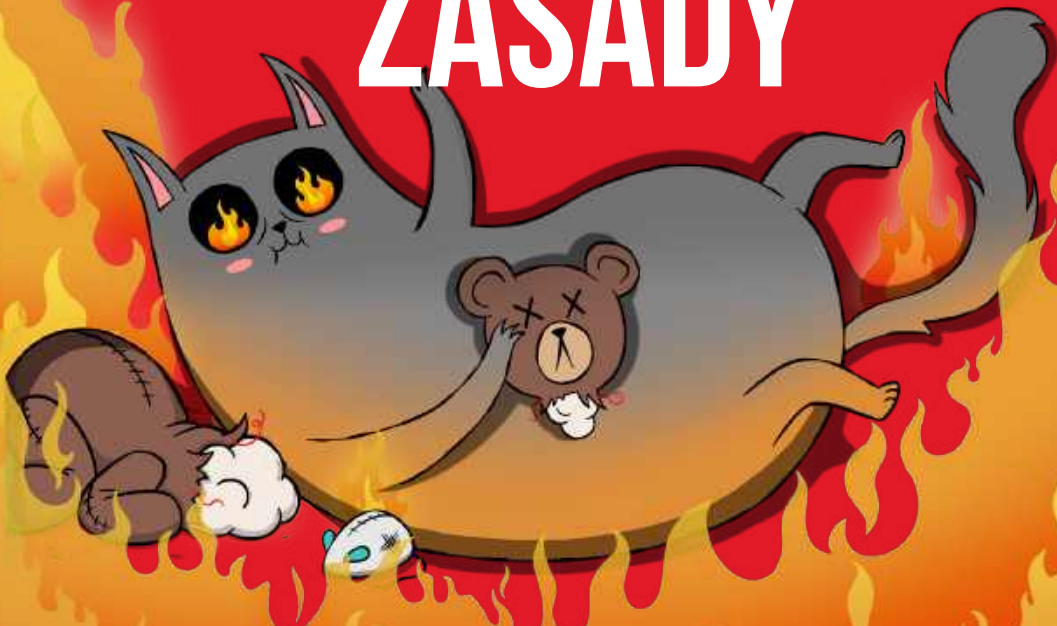


EKSPLODUJĄCE KOTKI.[®]

GRA PLANSZOWA

ZASADY



2-6 GRACZY | WIEK: 12+ | 20 MIN

ZAWARTOŚĆ:

- PLANSZA DO GRY
- 64 KARTY AKCJI
- 21 DYSKÓW RUCHU
- 6 POSTACI
- PRZEWODNIK PO POLU BITWY

HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY
SPÓSÓB, ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.
NIE LEPIEJ PO PROSTU OBEJRZEĆ
FILMIK INSTRUKTAŻOWY?
ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW

© 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

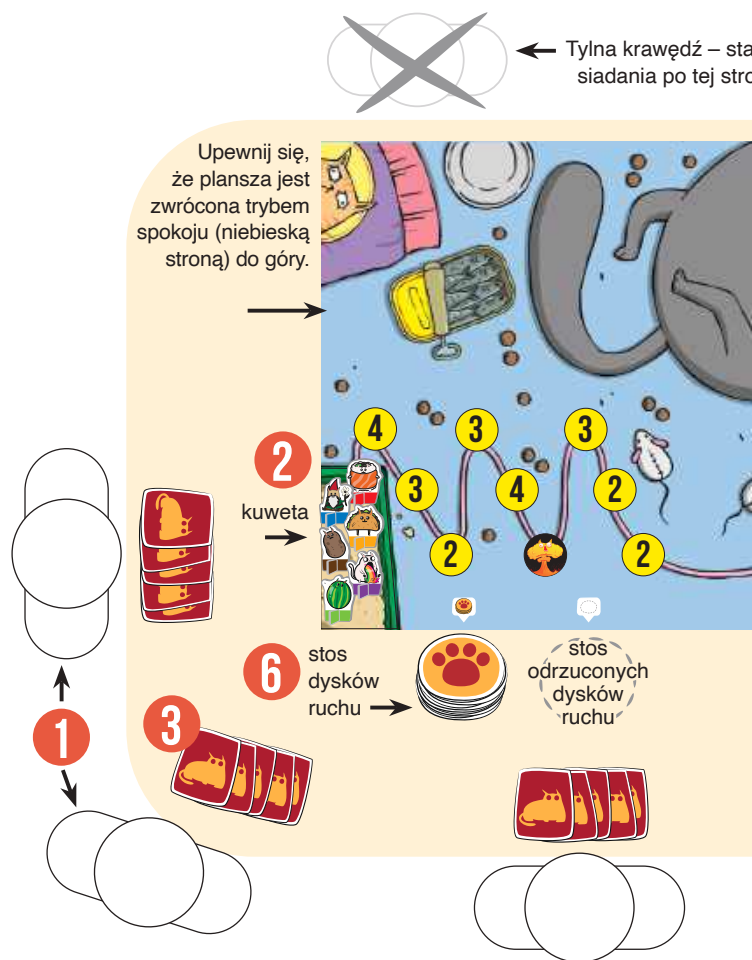
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM

DYSTRYBUCJA W POLSCE: REBEL SP. Z O.O., UL. BUDOWLANYCH 64C, 80-298 GDAŃSK, POLSKA

WYDAWNICTWO@REBEL.PL | WWW.WYDAWNICTWOREBEL.PL

LONS-202501-18

CEL GRY: Bądź pierwszym graczem, który dotrze do p



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść planszę przy krawędzi stołu i poproś wszystkich graczy, aby usiedli wokół niej. (Starajcie się unikać siadania wzdłuż tylnej krawędzi planszy).
- 2 Każdy gracz wybiera i składa postać, a następnie odkłada ją do **kuwety**.
- 3 Potasuj **karty akcji** i rozdaj po 5 każdemu z graczy. (Możesz patrzeć na swoje karty, ale nie pokazuj ich innym graczom).
- 4 Umieść pozostałe karty akcji zakryte obok planszy (tworzą **stos kart akcji**). Zostaw trochę miejsca na **stos odrzuconych kart akcji** (jak na obrazku powyżej).

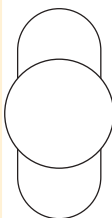
ola ze wstążką.

Unikaj się unikać →
nie planszy.



magnesy stresu

pole ze
wstążką

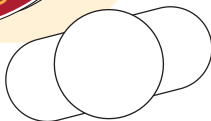
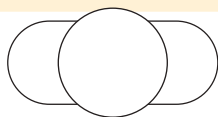


stos
odrzuconych
kart akcji

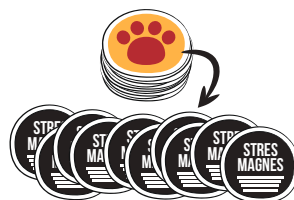


stos
kart akcji

4



- 5** Wyjmij wszystkie **10 magnesów stresu** ze stosu **dysków ruchu** i umieść je odkryte przy tylnej krawędzi planszy (jak na obrazku powyżej). Omówimy je w dalszej części instrukcji.



- 6** Potasuj pozostałe dyski ruchu i umieść je **zakryte** obok planszy (tworząc **stos dysków ruchu**). Zostaw trochę miejsca na **stos odrzuconych dysków ruchu** (jak na obrazku powyżej).

- 7** Wybierz pierwszego gracza.

(Przykładowe sposoby wyłaniania pierwszego gracza: najmłodszy gracz, najgłośniejszy gracz, gracz o najbardziej uwodzicielskich brwiach albo wąsikach itp.).

PRZEBIEG TURY

W trakcie swojej tury:

NAJPIERW: ZAGRAJ KARTY AKCJI

Zagraj dowolną liczbę kart akcji z ręki, umieszczając je **odkryte** na stosie odrzuconych kart akcji, **ALBO** nie zagrywaj żadnych kart.

NASTĘPNIE: DOBIERZ DYSK RUCHU (I WYKONAJ RUCH)

Odwróć wierzchni dysk ruchu ze stosu i umieść go na stosie odrzuconych dysków ruchu. Każdy dysk ruchu informuje o tym, o ile pól należy przesunąć postać (np. „Ruch 2”), a niektóre z nich mogą zawierać dodatkowe zasady, takie jak „Odwróć planszę na drugą stronę”.



TWOJA TURA DOBIEGA KOŃCA. GRA PRZEBIEGA ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA.

Przeczytaj treść karty akcji, żeby dowiedzieć się, co robi. Jeśli masz wątpliwości odnośnie do kart, zadrzyj do „Przewodnika po polu bitwy”.



POLA NA PLANSZY

Gdy poruszasz postać, możesz wylądować na 1 z 3 rodzajów pól:

1. POLE Z NUMEREM

Jeśli na polu widnieje numer, natychmiast dobierz tyle kart akcji ze stosu kart akcji na rękę.



Dobieranie kart jest zawsze dobrym pomysłem – nie ma złych kart akcji!

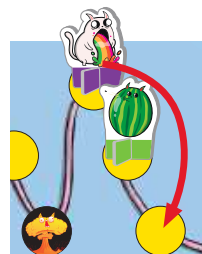


2. POLE Z INNĄ POSTACIĄ

Jeśli na polu znajduje się inna postać (nawet jeśli to pole z eksplodującym kotkiem), przenieś swoją postać na następne wolne pole przed tą postacią.



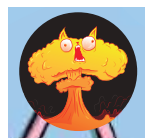
Na każdym polu może się znajdować tylko 1 postać! To oznacza, że czasem przeskoczysz nad kilkoma graczami, jeśli znajdą się na sąsiadujących polach.



3. POLE Z EKSPLODUJĄCYM KOTKIEM

Jeśli przesuniesz swoją postać na pole z eksplodującym kotkiem, eksplodujesz (chyba że zagraasz kartę rozbrojenia z ręki).

Gdy eksplodujesz, musisz wykonać 2 czynności:



1. Zamienić miejscami swoją postać z postacią gracza na ostatnim miejscu (chyba że Twoja postać już jest na ostatnim miejscu). Jeśli na ostatnim miejscu znajduje się więcej niż 1 postać (bo są w kuwecie), wybierz, z którą z nich zamienisz się miejscami.
2. Odrzucaj karty z ręki, aż zostaną Ci tylko 3 karty akcji (jeśli masz 3 karty akcji albo mniej, pominiń ten krok). Możesz wybrać, które karty odrzucasz.

Uwaga! Gdy gracze zamieniają się miejscami, ignorują efekty pól, na które przechodzą (np. gracze nie dobierają kart ani nie eksplodują!).

CIĄG DALSZY NA KOLEJNEJ STRONIE →

STOS DYSKÓW RUCHU

Istnieje kilka rodzajów dysków ruchu:



Przesuń postać do przodu o liczbę pól określoną na dysku.



Przesuń swoją postać do przodu o liczbę pól określoną na dysku **ALBO** odwróć planszę **bez** wykonania ruchu.



Każdy może spróbować odwrócić planszę w dowolnym momencie, aby szybko podejrzeć pola po drugiej stronie, ale nie zapomnijcie odłożyć ją, jak była.

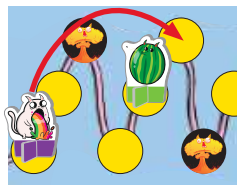


Natychmiast odwróć planszę.

Potem przesuń swoją postać do przodu o liczbę pól określoną na dysku.



Przesuń swoją postać do przodu na pierwsze wolne pole przed następnym graczem przed Tobą. Jeśli jesteś na pierwszym miejscu, nie przesuwaj swojej postaci.

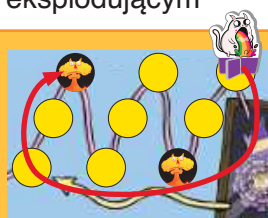


Przesuń swoją postać do przodu na najbliższe pole z eksplodującym kotkiem.



Jeśli na tym polu już znajduje się postać innego gracza, masz szczęście! Możesz przesunąć swoją postać na następne wolne pole na planszy.

Jeśli minąłeś ostatnie pole z eksplodującym kotkiem, przejdź na pole wskazane przez strzałkę zapętlarkę, a następnie do przodu na najbliższe pole z eksplodującym kotkiem.



DODAWANIE MAGNESÓW STRESU

Gdy zaczynacie grę, w stosie dysków ruchu nie ma magnesów stresu. Jeśli zagrasz kartę akcji „DORZUĆ MAGNES TERAZ”, potajemnie wsuń 1 **zakryty** magnes stresu w dowolne miejsce stosu dysków ruchu bez podglądania innych dysków ani zmieniania ich kolejności.



Chcesz zepsuć komuś zabawę? Cudnie! Zagraj tę kartę, zanim dobierze dysk ruchu, i połóż magnes stresu na wierzchu stosu!

ODWRACANIE PLANSZY NA DRUGĄ STRONĘ

Niektóre karty akcji i dyski ruchu każą „odwrócić planszę na drugą stronę”. Gdy tak się stanie, odwróć planszę z trybu spokoju (niebieska strona) na tryb chaosu (czerwona strona) albo na odwrót. Plansza pozostanie w tym trybie do momentu, aż karta akcji albo dysk ruchu ponownie nie każe jej odwrócić.

Teraz KAŻDE POLE na planszy jest inne! Jeśli przeciwnik jest bliski zwycięstwa, odwróć planszę, aby zastawić na niego pułapkę!



Efekty pól NIE aktywują się, gdy plansza zostaje odwrócona (np. jeśli nagle znajdziesz się na polu z eksplodującym kotkiem, nie eksplodujesz). Możesz dobierać karty albo eksplodować tylko na końcu swojej tury: po poruszeniu postacią.

KONIEC KART/DYSKÓW RUCHU

Jeśli stos dysków ruchu albo kart akcji jest pusty, potasuj odpowiedni stos odrzuconych elementów, żeby go uzupełnić.

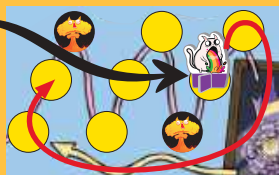
Jeśli **rozpoczynasz turę** bez żadnych kart akcji na ręce, dobierz 3 karty akcji i dopiero wtedy rozpocznij turę.



JAK WYGRAĆ?

Twoja postać musi przesunąć się **dokładnie** na pole ze wstążką – jeśli tego nie zrobi, musi cofnąć się zgodnie ze wskazaniem strzałki zapętłalki, po czym może kontynuować ruch.

Jeśli Twoja postać znajduje się na tym polu i dobierzesz dysk „Ruch 4”, przesunij postać o 2 pola na pole ze wstążką, a następnie przejdź na pole wskazane przez strzałkę zapętłalki i przesunij postać o 2 kolejne pola.



Jeśli masz przesunąć się na pole przed polem ze wstążką, ale jest zajęte, przesuwasz swoją postać na pole ze wstążką i tym samym wygrywasz grę! Gratysy!

