

EKSPLODUJĄCE KOTKI KOCI ZŁODZIEJASZEK ZASADY

2-5 GRACZY

ZAWARTOŚĆ: 56 KART, PIANKOWY KOCI ZŁODZIEJASZEK

KOCI ZŁODZIEJASZEKI



HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

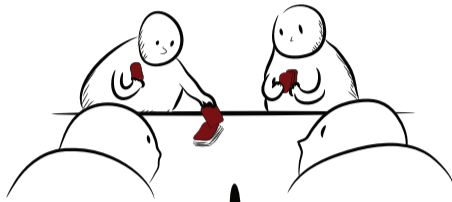
CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY SPOSÓB,
ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.

NIE LEPIEJ PO PROSTU OBEJRZEĆ FILMIK
INSTRUKTAŻOWY? ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:

WWW.EKCATBURGLAR.COM/HOW-TO-PLAY

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. Przy okazji możecie zagrywać karty.



Osoba, która trafi na kotka – wybucha. I już do końca gry pozostaje martwa.



Pozostałe karty zmniejszą ryzyko, że eksplodujesz wraz z eksplodującym kotkiem.

Powtarzajcie tę czynność do momentu, aż w grze zostanie tylko 1 gracz. Ta osoba wygrywa grę.

OGÓLNIERZECZ 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 (4) i rozbrojenia (6).



2 Rozdaj po 1 karcie rozbrojenia każdemu z graczy.

3 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 śmiertelniego zwierzęcia 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.

GRA 2- ALBO 3-OSOBOWA

Włóż do talii tylko 2 dodatkowe karty rozbrojenia. Usuń 2 pozostałe karty.

4 Potasuj talię i rozdaj po 7 zakrytych kart każdemu z graczy, tak żeby łącznie każdy miał po 8 kart na ręce. Nie pokazuj swoich kart pozostałym.



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.

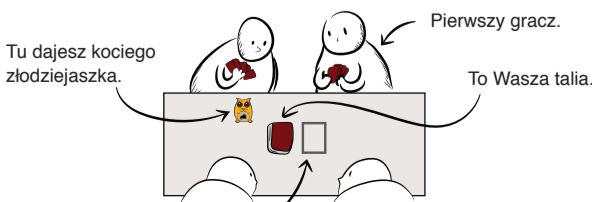
W ten sposób możesz mieć pewność, że eksplodują wszyscy poza 1 osobą.



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

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.

8 Gdy już zdecydujecie, kto zostanie pierwszym graczem, umieść kociego złodziejaszka na stole przed osobą siedzącą po jego prawej stronie. Zasady używania kociego złodziejaszka znajdują się na drugiej stronie.



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

PRZEBIEG TURY

1 Weź do ręki wszystkie swoje karty (powinno ich być 8) i dobrze im się przyjrzyj. Następnie:

ZAGRAJ

Zagraj wybraną kartę z ręki, 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.

ALBO

SPASUJ

Nie zagrywasz żadnej karty.



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.

Zagraj albo spasuj, a potem dobierz.
Zagraj albo spasuj, 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 KONKRETNYS
KART, ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ. →

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 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 PRZECIWNIKÓW 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.



KOCI ZŁODZIEJASZEK



- Jeśli masz przed sobą kociego złodziejaska, w dowolnym momencie swojej tury umieść go przed innym graczem, a następnie zażądaj od niego dowolnej kociej karty (tacokota, kotowoca arbuźowatego, kartoflokota włochatego, brodokota, kota tęczyrygowego).
- Jeśli gracz ma taką kocią kartę, musi Ci ją oddać (jeśli ma ich więcej, oddaje TYLKO 1). Jeśli nie ma takiej karty, nic nie dostajesz. Tak czy siak, kociego złodziejaska zostaje przed tym graczem.
- Kontynuujcie grę. Jeśli w swojej turze masz przed sobą kociego złodziejaska, możesz go zagrać albo zachować na przyszłą turę.

WAŻNE!

Kociego złodziejaska nie można zneutralizować za pomocą karty Nie, nie, nie. Jeśli umrzesz, mając przed sobą kociego złodziejaska, należy go usunąć z gry.

EKSPLODUJĄCE KOTKI PRZEWODNIK PO POLU BITWY

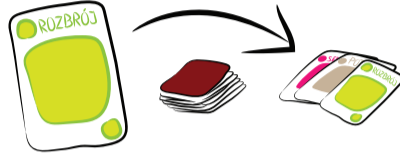
NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, CHYBA ŻE MASZ PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KART.

EKSPLODUJĄCY KOTEK 4 KARTY

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

ROZBRÓJ 6 KART

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 w 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) 4 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury) bez dobierania karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 tury z rzędu. Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza. Ofiara ataku normalnie wykonuje swoje tury (zagraj albo spasuj, 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).

NIE, NIE, NIE 5 KARTY

Anuluj działanie dowolnej karty, która nie jest eksplodującym kotkiem ani kartą rozbrojenia.

To tak, jakby każda karta (także para i wybuchowe kombinacje) 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, przegrać” 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.



PRZYSŁUGA 4 KARTY

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

POTASUJ 4 KARTY

Tasuj talię, nie patrząc na jej zawartość. (To może się przydać osobie, która wie, gdzie schował się eksplodujący kotek).

POMIŃ 4 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę bez dobierania karty.

(Karta pominięcia zagrana w odpowiedzi na kartę ataku kończy tylko 1 z 2 tur. Dopiero używając 2 kart pominięcia, możesz zakończyć obie tury).

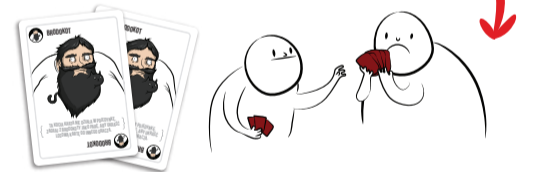
CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 5 KARTY

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

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 **parę**. Pozwala Ci ona ukraść losową kartę wybranemu graczowi.

Możesz też używać ich w wybuchowych kombinacjach.



WYBUCHOWE KOMBINACJE

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). 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.

