

EKSPLODUJĄCE KOTKI

KOCIA FURIA

ZASADY

2-5 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 65 KART, KOT FURIAT.

HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY SPOSÓB, ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.

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

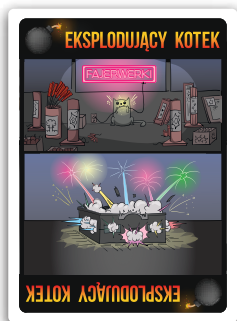
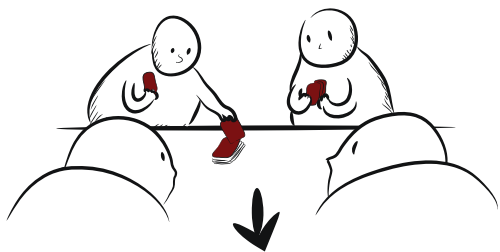


EXPLODINGKITTENS.COM/RAGEMODE/HOW



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.



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

Im więcej kart pociągniesz, tym bardziej ryzykujesz, że trafisz na eksplodującego kotka.

OGÓLNIE RZECZ BIORĄC,

EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ.

I WYPEŁNIA CIĘ PALĄCY SOS O SMAKU SMUTKU.

NIE EKSPLODUJESZ – WYGRYWASZ.

I WYPEŁNIA CIĘ WSPANIAŁOŚĆ. GRATISY, SERIO.

A POZOSTAŁE KARTY

ZMNIEJSZAJĄ RYZYKO, ŻE EKSPLODUJESZ WRAZ Z EKSPLODUJĄCYM KOTKIEM.

NA PRZYKŁAD

Jeśli myślisz, że wierzchnia karta talii to eksplodujący kotek, możesz zagrać kartę Odkryj i ukradnij, by ukraść kartę innemu graczowi.



Jeśli Ci się poszczęści i ukradniesz kartę Atakuj, możesz ją zagrać, by zmusić kolejnego gracza do dobrania eksplodującego kotka zamiast Ciebie.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Na początku usuń z talii wszystkie karty eksplodujących kotków (4).



2 Usuń z talii wszystkie karty rozbrojenia (6) i rozdaj po 1 każdemu z graczy.



3 Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.

GRA 2-OSOBOWA

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



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 śmiercionośnego zwierzaka 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.

4 Potasuj talię i rozdaj po 7 zakrytych kart każdemu z graczy, tak żeby łącznie każdy miał po 8 kart na ręce (7 kart + karta rozbrojenia). 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.



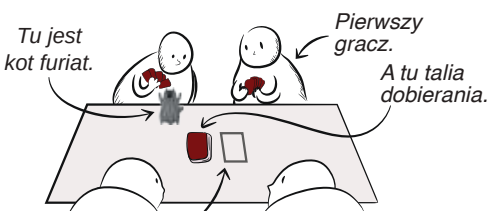
GRA 2-OSOBOWA

Usuń z talii około 1/3 kart, a następnie umieść w niej 1 eksplodującego kotka.

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

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 Gracz po prawej stronie pierwszego gracza otrzymuje kota furiata. Umieść go na stole przed tym graczem. Korzystanie z kota furiata zostało objaśnione szerzej z drugiej strony instrukcji.



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

PRZEBIEG TURU

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

ZAGRAJ

Zagraj wybraną kartę, 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.



Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PAMIĘTAJ

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

WAŻNE!

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 na ręce, nie podejmuj żadnej specjalnej akcji i normalnie kontynuuj grę. Na koniec następnej tury dobierzesz przynajmniej 1 kartę.

DALSZY CIĄG Z DRUGIEJ STRONY... →

KOT FURIAT



Jeśli masz przed sobą kota furiata, możesz w DOWOLNYM MOMENCIE SWOJEJ TURY umieścić go przed innym graczem. Następnie ukradnij losową kartę temu graczowi.

Nie musisz korzystać z mocy kota furiata, jeśli nie chcesz. Możesz zachować go przed sobą i użyć w dowolnej przyszłej turze.

WAŻNE!

Kota furiata nie można zNIE-NIE-NIEutralizować kartą Nie, nie, nie. Jeśli eksplodujesz, mając przed sobą kota furiata, przekaz go następnemu żywemu graczowi po lewej.

PRZYKŁADOWA TURA

W SWOJEJ KOLEJNEJ TURZE PLANUJESZ SPASOWAĆ I DOBRAĆ KARTĘ, ALE GRACZ PRZED TOBĄ ZAGRYWA KARTĘ ZMIEŃ PRZYSZŁOŚĆ, KTÓRA POZWALA MU PODEJRZEĆ I ZMIEŃĆ KOLEJNOŚĆ 3 WIERZCHNICH KART TALII.

PO ZAMIANIE KOLEJNOŚCI PRZEZ TEGO GRACZA WIDZISZ, ŻE OBDARZA CIĘ ZŁOWIESZCZYM UŚMIECHEM. MASZ NIEMALŻE PEWNOŚĆ, ŻE WIERZCHNIA KARTA TO EKSPLODUJĄCY KOTEK.

NIE ZAMIERZASZ RYZYKOWAĆ, WIĘC 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.

ZMIEŃ 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.

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. Połóż kotka, który Cię zabił, awersem do góry przed sobą tak, żeby inni gracze widzieli, że nie bierzesz już udziału w rozgrywce, a pozostałe karty połóż zakryte przed sobą.

Ta karta nie może zostać zNIE-NIE-NIEutralizowana kartą Nie, nie, nie!



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.

Ta karta nie może zostać zNIE-NIE-NIEutralizowana kartą Nie, nie, nie!



ZMIEŃ PRZYSZŁOŚĆ

4 KARTY

TERAZ

Podejrzyj 3 wierzchnie karty talii, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności. Odłóż je zakryte na wierzchu talii. Nie pokazuj tych kart innym graczom.

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie przed rozpoczęciem akcji, nawet jeśli nie trwa Twoja tura.



Inny gracz chce dobrać kartę? Zmień przyszłość teraz, zanim dobierze kartę. Nie możesz zagrać tej karty podczas trwającej akcji, na przykład gdy ktoś właśnie tasuje talie.



WSPÓŁCIERPIENIE

2 KARTY

Zaczynając od gracza po Twojej lewej, wszyscy gracze (łącznie z Tobą) muszą albo dobrać kartę z wierzchu talii, albo odrzucić 1 kartę z ręki (o ile mają jakieś karty na ręce). Gracze NIE MOGĄ zagrywać kart. Muszą albo dobrać, albo odrzucić kartę. Zagraenie tej karty kończy Twoją turę.



Zignoruj polecenie z odrzucanej karty. Jeśli dobrana karta to eksplodujący kotek, umierasz, chyba że masz kartę rozbrojenia.



ODKRYJ I UKRADNIJ

4 KARTY

Wybierz dowolnego z pozostałych graczy. Ten gracz wybiera 2 karty z ręki i pokazuje Ci je w sekrecie przed innymi graczami. MUSISZ ukraść 1 z tych kart, a niezabrana karta wraca na rękę właściciela.



KIEPSKI WYBÓR

4 KARTY

Wybierz dowolnego z pozostałych graczy. Ten gracz musi albo pozwolić Tobie na kradzież losowej karty ze swojej ręki, albo odrzucić 2 wybrane przez siebie karty.



NIE, NIE, NIE

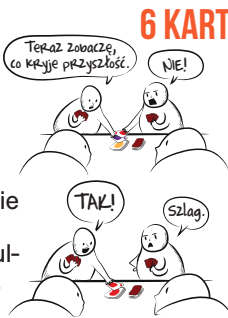
6 KART

Anuluj działanie dowolnej karty. 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 zNIE-NIE-NIEutralizowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych. Możesz nawet zagrywać Nie, nie, nie przy WYBUCHOWYCH KOMBINACJACH.

Ta karta nie może zostać zNIE-NIE-NIEutralizowana kartą Nie, nie, nie!



KOCIA PUŁAPKA

4 KARTY

Gdy dobierzesz tę kartę z talii, zachowaj ją na ręce w tajemnicy przed resztą graczy.

Jeśli ukradniesz tę kartę innemu graczowi, musisz pokazać ją reszcie graczy, a następnie eksplodujesz, chyba że zagrażasz kartę rozbrojenia.

Położ kocia pułapkę awersem do góry przed sobą tak, żeby inni gracze widzieli, że nie bierzesz już udziału w rozgrywce, a pozostałe karty połóż zakryte przed sobą.

Jeśli uda Ci się rozbroić kocia pułapkę, umieść tę kartę wraz z kartą rozbrojenia na stosie kart odrzuconych (nie umieszczaj pułapki z powrotem w talii!).



Oznacza to, że w pewnym momencie gry w talii może znajdować się więcej eksplodujących kotków niż żyjących graczy, ale to w porządku.



Ta karta nie może zostać zNIE-NIE-NIEutralizowana kartą Nie, nie, nie!



POTASUJ

3 KARTY

Tasuj talie, nie patrząc na jej zawartość.



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



ATAKUJ

4 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury) bez dobierania karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 tury z rzędu.

SUMOWANIE ATAKÓW

Jeśli ofiara karty ataku (dowolnego typu) sama zagra kartę ataku, jej tura natychmiast się kończy i kolejny gracz musi rozegrać 4 tury z rzędu. Jeśli i on zdecyduje się na atak, to kolejny gracz rozgrywa 6 tur. I tak dalej.



Jeśli ofiara zagra inną kartę w 1 ze swojej turze, a POTEM zagra kartę ataku w swojej drugiej turze, następny gracz musi rozegrać tylko 3 tury (itd.).



ATAK WSTECZ

4 KARTY

Zakończ swoją turę bez dobierania karty, zmień kierunek rozgrywki, a następnie zmusz kolejnego, czyli poprzedniego, gracza do rozegrania 2 tur z rzędu. Ataki wstecz też mogą być sumowane (zob. informację powyżej).



KOCIE KARTY

PO 5 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 wybranemu graczowi. Możesz też używać ich w wybuchowych kombinacjach.



WYBUCHOWE KOMBINACJE

(PRZECZYTAJ TO DOPERO PO ROZEGRANIU SWOJEJ PIERWSZEJ GRY)

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 wybranego 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.



© 2026 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
DYSTRYBUCJA W POLSCE: REBEL SP. Z O.O., UL. BUDOWLANYCH 64C, 80-298 GDAŃSK
WYDAWNICTWO@REBEL.PL, WWW.WYDAWNICTWOREBEL.PL

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM

L0N5-202605-51