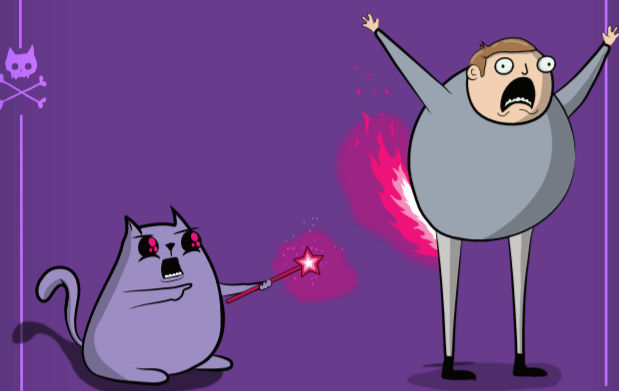


EKSPLODUJĄCE KOTKI

NIECH CIĘ KLACZEK!

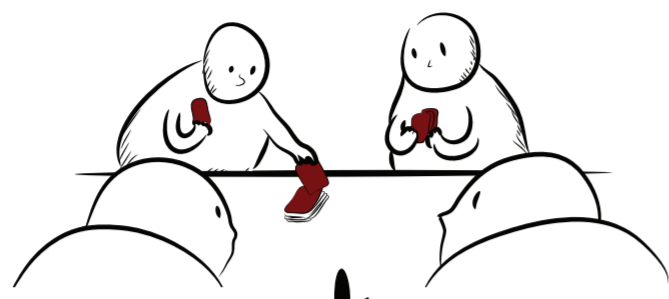
ZASADY



2-5 GRACZY
ELEMENTY: 67 KART, 7 PAKIETÓW.

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 – wybuch. 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.

OGÓLNIIE RZECZ BIORĄC,

EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ
I WYPEŁNIA CIĘ PALĄCY SOS O SMAKU SMUTKU.

NIE EKSPLODUJESZ – WYGRYWASZ
I WYPEŁNIA CIĘ WSPANIAŁOŚĆ. GRATISY, 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 Pozostaw wszystkie pakiety w pudełku. Nie będą potrzebne aż do zakończenia 1. gry.



2 Usuń z talii wszystkie karty eksplodujących kotków (4) i odłóż je na bok.



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



4 Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.

GRA 2-OSOBOWA

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

Karty rozbrojenia zawierają dodatkowe informacje dotyczące klątw i zaklęć. Zignoruj je podczas 1. gry. Staną się bardziej zrozumiałe w kolejnych etapach.

5 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.



6 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.

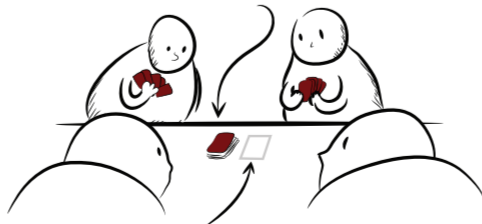


GRA 2-OSOBOWA

Zanim włożysz do talii karty eksplodujących kotków, odrzuć z niej jakąś jedną trzecią losowo wybranych kart. (Będziesz używać do gry około dwóch trzecich kart z talii, nie wiedząc, które karty zostały usunięte). Następnie włóż do talii 1 kartę eksplodującego kotka i zacznij grę.

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

O ta tu.



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

8 Wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać na przykład osoba z najbardziej czarującym włosiem, osoba, której poziom charyzmy jest porażająco niski itd.

PRZEBIEG TURY

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. (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.

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, normalnie kontynuuj grę. Na koniec następnej tury dobierzesz przynajmniej 1 kartę.

NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA! IDŹ GRAĆ!

JEŚLI MASZ PYTANIA NA TEMAT KONKRETNICH KART,
ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ.

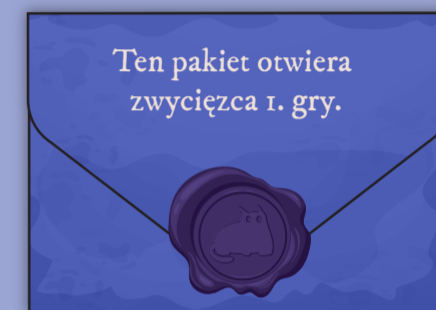
PRZECZYTAJ TO PO ROZEGRANIU SWOJEJ PIERWSZEJ GRY

OTWIERANIE PAKIETÓW:

Pakiety są wypełnione nowymi magicznymi kartami, które będą później dołączane do gry.

Niektóre z tych kart to zaklęcia albo klątwy, które wprowadzą do rozgrywki trochę świeżości. Pozostałe karty w pakietach to powtórki zwykłych kart, takich jak ATAKUJ, POTASUJ czy POMIŃ.

OTWÓRZ TEN PAKIET PO ROZEGRANIU
SWOJEJ PIERWSZEJ GRY.



W środku znajduje się 1 karta i 3 naklejki. Dodaj tę kartę do talii. Od teraz ta karta stanowi stały element gry.

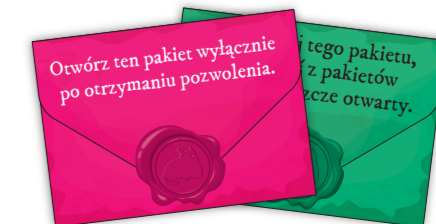
Umieść w poniższej ramce naklejkę z tymi symbolami:



2 naklejki z tymi symbolami umieść w odpowiednio oznaczonych ramkach z drugiej strony instrukcji w sekcji „Przewodnik po polu bitwy”.



Kolejne pakiety można otworzyć dopiero wtedy, gdy otrzymacie takie pozwolenie. Na razie NIE MACIE pozwolenia! Jak się czujecie z tym, że gra Wam rozkazuje?



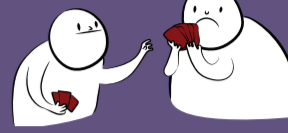
PRZEWODNIK PO POLU BITWY

WYBUCHOWE KOMBINACJE

(PRZECZYTAJ TO DOPIERO 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.



PRZYKŁADOWA TURA

PODEJRZEWASZ, ŻE WIERZCHNIA KARTA TO EKSPLODUJĄCY KOTEK, WIĘC ZAMIAST SPASOWANIA I DOBRANIA KARTY ZAGRYWASZ KARTĘ CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ, ŻEBY 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 PRZECIWNIKA DO ZAGRANIA 2 TUR Z RZĘDU.



ALE NAGLE INNY GRACZ ZAGRYWA KARTĘ NIE, NIE, NIE I ANULUJE TWÓJ ATAK. W ZWIĄZKU Z TYM TWOJA TUR 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 WIERZCHNIA KARTĘ. POZOSTAJE CI TYLKO MIEĆ NADZIEJĘ, ŻE TO NIE KOLEJNY EKSPLODUJĄCY KOTEK.

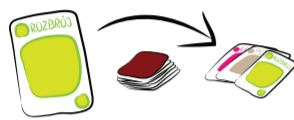
EKSPLODUJĄCY KOTEK 4 KARTY

Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umierasz. Połóż kotka, który Cię zabił, odkrytego przed sobą tak, żeby inni gracze widzieli, że nie bierzesz już udziału w rozgrywce, a pozostałe karty (w tym karty zakłęk i klątw) 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.

Po otwarciu 1. pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.

Twoja tura dobiega końca, ale nie dobierasz karty. Ta karta nie może zostać zNIE-NIE-NIEutralizowana kartą Nie, nie, nie!

POMIŃ 3 KARTY

Natychmiast zakończ 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.

ZMIEŃ PRZYSZŁOŚĆ (3x) 1 KARTA

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

POTASUJ 4 KARTY

Tasuj talię, nie patrząc na jej zawartość.

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

CZERP Z SAMEGO DNA 2 KARTY

Zakończ turę, dobierając kartę ze spodu talii.

PRZYSŁUGA 3 KARTY

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

ATAKUJ (2x) 3 KARTY

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

SUMOWANIE ATAKÓW

Jeśli ofiara karty ataku (zwykłego albo precyzyjnego) 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 tur, a POTEM zagra kartę ataku w swojej drugiej turze, następny gracz musi rozegrać tylko 3 tury (itd.).

PRECYZYJNY ATAK (2x) 2 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury) bez dobierania karty. WYBIERZ GRACZA, który musi zagrać 2 tury z rzędu. Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza.

(Sumowanie ataków opisano w sekcji dotyczącej karty ATAKUJ).

PODEJRZYJ 2 KARTY

Dyskretnie obejrzyj wierzchnią kartę z talii. Możesz odłożyć tę kartę zakrytą na wierzch albo spód talii.

CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 4 KARTY

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

NIE, NIE, NIE 4 KARTY

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

Teraz zobacz, co kryje przyszłość. NIE!



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!

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 pary. Pozwala Ci ona ukraść losową kartę wybranemu graczowi.



Możesz też używać ich w wybuchowych kombinacjach.

PIERWSZY PAKIET



Po otwarciu 1. pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.

ŚRODKOWE PAKIETY



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.



Po otwarciu środkowego pakietu umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.

PAKIET OSTATECZNY



Po otwarciu pakietu ostatecznego umieść w tym miejscu odpowiednią naklejkę.