

KOTKI ZOMBIE ZASADY

2-5 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 61 KART

WYWOŁAJ APOKALIPSE ZOMBIE (ROZGRYWKA DLA 2-9 GRACZY)

Połącz wszystkie karty z „Kotków zombie” z dowolną inną grą z serii „Eksplodujące kotki”, aby zagrać w intensywną wersję dla nawet 9 graczy. Jeśli masz wątpliwości, jak przygotować grę albo w jaki sposób oddziaływać na siebie niektóre karty, wejdź na stronę: www.ekzombiekittens.com/how

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.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW

WAŻNE!

Wiemy, że od lat grasz w „Eksplodujące kotki” i wydaje Ci się, że znasz wszystkie zasady, ale, no właśnie, wydaje Ci się. W przypadku tej gry jesteś rozkosznym, ale głupiotkiem kociakiem... Zróbmy tak, żebyś przestał być głupiotki – przeczytaj zasady, dobra? (Bez obaw, nadal będziesz rozkoszny).

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 tym samym odpada z gry (przynajmniej na jakiś czas).



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.

OGÓLNIE RZECZ BIORĄC:

Eksplodujesz – przegrywasz.

Nie eksplodujesz – wygrywasz.

A pozostałe karty zmniejszają 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 (i eksplozji).



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Na początku usuń z talii wszystkie karty eksplodujących kotków (4) i odłóż je na bok.



2 Jeśli gracze w 2 OSOBY, użyjcie tylko kart Z symbolem łapki w rogu (24 karty). Usuń pozostałe karty z gry.



Jeśli gracze w 3 OSOBY, użyjcie tylko kart BEZ symbolu łapki w rogu (33 karty). Usuń pozostałe karty z gry.



Jeśli gracze w 4 albo 5 OSÓB, użyjcie wszystkich kart.

3 Wyjmij wszystkie zombie kotki z talii i rozdaj po 1 każdemu z graczy.

W GRZE W 4 OSOBY ZOSTANIE 1 KARTA ZOMBIE KOTKA. WTAŚUJ GO Z POWROTEM DO TALII.

ZOMBIE KOTKI

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 1 kartą **zombie kotka** – najpotężniejszą kartą w grze. To jedyny rodzaj kart, który może Cię uratować przed eksplodującym kotkiem. Jeśli dobierzesz eksplodującego kotka, możesz zagrać **zombie kotka**, aby umieścić śmiertelności 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. Jeśli jacyś gracze są martwi, gdy zagrywasz **zombie kotka**, musisz wybrać 1 z nich i przywrócić go do życia. W miarę możliwości zgromadź jak najwięcej kart **zombie kotków**.

4 Potasuj pozostałe karty i rozdaj po 7 zakrytych każdemu z graczy, tak by łącznie mieli po 8 kart na ręce (1 karta **zombie kotka** + 7 innych kart). Dyskretnie przyjrzyj się swoim kartom.



5 Włóż do talii o 1 kartę eksplodującego kotka mniej, niż wynosi liczba graczy. Pozostałe karty eksplodujących kotków usuń z gry.

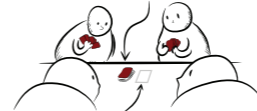
NA PRZYKŁAD

W grze 4-osobowej umieść w talii 3 eksplodujące kotki. W grze 3-osobowej umieść w talii 2 eksplodujące 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.

To Wasza talia.



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

7 Wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać na przykład osoba, która najbardziej chciałaby nim zostać, najbardziej wilczy wyjec, posiadacz najsmaczniejszego mózgu itd.

PRZEBIEG TURY

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

ZAGRAJ

Zagraj wybraną kartę, kładąc ją AWERSEM 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.



Spasuj albo Zagraj, a potem dobierz.
Spasuj albo Zagraj, a potem dobierz.

UMIERANIE

Jeśli dobierzesz eksplodującego kotka, a nie masz **zombie kotka** (albo masz, ale nie chcesz go zagrać), jesteś martwy. Połóż przed sobą awersem do góry eksplodującego kotka, który Cię zabił. Resztę swoich kart zachowaj na ręce.

Gdy dobierzesz eksplodującego kotka, NIE MUSISZ zagrać **zombie kotka**, nawet jeśli go masz. Możesz celowo umrzeć, aby przez jakiś czas nie dobierać kart i chronić się przed innymi graczami. Oby tylko ktoś w końcu przywrócił Cię do życia!

BYCIE MARTWYM

Eksplodujesz – umierasz. Martwi gracze nie rozgrywają tur. Jeśli któryś z żywych graczy zagra kartę **zombie kotka**, musi wybrać 1 martwego gracza i przywrócić go do życia.

Pomimo że martwi gracze nie rozgrywają tur, wciąż mogą wpływać na rozgrywkę, zagrywając karty z ikoną **TERAZ** w tytule i karty Nie, nie, nie! (Możesz zagrać te karty poza swoją turą).

Nie możesz kraść kart od martwych graczy, o ile efekt jakiejś karty bezpośrednio na to nie pozwala (np. nie możesz zastosować wobec martwego gracza efektu karty **Przysługi** czy pary kocich kart).

PRZYWRÓCENIE DO ŻYCIA

Ileokroć ktoś zagra kartę **zombie kotka**, aby uchronić się przed wybuchnięciem, musi przywrócić 1 martwego gracza do życia (o ile taki jest).

Jeśli gracz postanowi przywrócić Cię do życia, kładzie swojego **zombie kotka** na stosie kart odrzuconych, a następnie bierze eksplodującego kotka, który miał go zabić ORAZ eksplodującego kotka, który leży przed Tobą, i w tajemnicy umieszcza je w dowolnym miejscu talii (te eksplodujące kotki mogą zostać umieszczone w 2 różnych miejscach talii). Od teraz jesteś żyjącym graczem i normalnie rozgrywasz swoje tury.

Możesz zagrać **zombie kotka** nawet wtedy, gdy w grze nie ma akurat martwych graczy. Jeśli zagrasz **zombie kotka**, a w grze jest więcej niż 1 martwy gracz, musisz wybrać 1 z nich i przywrócić go do życia.

KONIEC GRY

Grę wygrywa gracz, który jako jedyny żyje. 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 używanie 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 KONKRETNÝCH 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 ATAKU, 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, WOBEĆ CZEGO DECYDUJESZ SIĘ W KONCU DOBRAĆ WIERZCHNIĄ KARTĘ. POZOSTAJE CI TYLKO MIEĆ NADZIEJĘ, ŻE TO NIE KOLEJNY EKSPLODUJĄCY KOTEK.

KOTKI ZOMBIE 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 zombie kotka – umierasz. Połóż tę kartę przed sobą awerssem do dołu. Nie pokazuj innym kart, które masz na ręce.

KOTKI ZOMBIE 2 KARTY Z 3 KARTY BEZ SYMBOLU

Po wylosowaniu eksplodującego kotka możesz (ale nie musisz) zagrać tę kartę, żeby nie umrzeć. Odlóż swojego zombie kotka na stosie kart odrzuconych. Jeśli w grze są jacyś martwi gracze, musisz wybrać 1 z nich i przywrócić go do życia.



Potem weź eksplodującego kotka i włóż go w dowolne miejsce w talii. Nie możesz przy tym przekładać ani tasować pozostałych kart. Jeśli przywracasz innego gracza do życia, zrób to samo z eksplodującym kotkiem, który leży awerssem do góry przed tym graczem. (To oznacza, że wkładasz 2 eksplodujące kotki do talii – każdego w inne miejsce).



Twoja tura dobiega końca, ale nie dobierasz karty. Możesz zagrać zombie kotka nawet wtedy, gdy w grze nie ma akurat martwych graczy.

Chcesz dopiec kolejnemu graczowi? Umieść eksplodującego kotka na samym wierzchu talii. Jeśli chcesz, możesz to zrobić pod stołem, żeby inni gracze nie widzieli, gdzie umieszczasz kartę.

ATAKUJ (2x) 2 KARTY Z 0 KART BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ turę (bądź tury) bez dobierania karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 tury z rzędu. Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza. Ofiara ataku musi zagrać 2 normalne tury z rzędu (zagrać kartę, wziąć nową, a potem dobrać, a następnie powtórzyć obie te czynności). 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 2 KARTY Z 3 KARTY BEZ SYMBOLU

Anuluj działanie dowolnej karty, która nie jest eksplodującym kotkiem ani kartą zombie kotka. To tak, jakby każda karta po przykryciu kartą Nie, nie, nie przestała istnieć.

Wszystkie karty, które zostały zanienowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych.

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

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, przegrańca” i tak dalej.



JASNOWIDZTWO TERAZ 1 KARTA Z 1 KARTA BEZ SYMBOLU

Zagraj tę kartę, gdy inny gracz zagra kotka zombie. Możesz zobaczyć, gdzie dokładnie wkłada kartę albo karty eksplodującego kotka.

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie, nawet jeśli nie trwa Twoja tura. Martwi gracze również mogą zagrać tę kartę.

Ta karta jest najsilniejsza, jeśli zagrasz ją przed rozpoczęciem akcji. Możesz wstać od stołu i podejść do gracza, który wkłada eksplodującego kotka do talii, żeby obserwować, jak to robi.

POMIŃ 1 KARTA Z 2 KARTY BEZ SYMBOLU

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.

POMIŃ (JESZCZE BARDZIEJ) 1 KARTA Z 1 KARTA BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ turę bez dobierania karty. Jeśli masz rozegrać kilka tur, natychmiast je zakończ.

CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 2 KARTY Z 2 KARTY BEZ SYMBOLU

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

POTASUJ TERAZ 1 KARTA Z 1 KARTA BEZ SYMBOLU

Dokładnie potasuj talię.

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

Sprytni gracze zagrywają tę kartę zaraz po tym, jak ktoś zagra Co kryje przyszłość, ale jeszcze zanim dobierze kartę!

NAKARM UMARŁYCH TERAZ 0 KARTA Z 2 KARTY BEZ SYMBOLU

Wybierz martwego gracza. Wszyscy żywi gracze (oprócz Ciebie) muszą wybrać po 1 karcie z ręki i oddać je temu graczowi. Nie możesz zagrać tej karty, jeśli w grze nie ma akurat martwych graczy.

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

SKLONUJ 1 KARTA Z 2 KARTY BEZ SYMBOLU

Zagraj tę kartę na stos kart odrzuconych. Staje się kartą, która znajduje się bezpośrednio pod nią, i działa dokładnie w taki sam sposób.

Nie możesz zagrać karty klonowania na inną kartę klonowania.

Nie możesz zagrać karty klonowania poza swoją turą, ani jeśli jesteś martwy, nawet jeśli ta karta trafiłaby na kartę z symbolem TERAZ (kiedy ją zagrywasz, jest kartą klonowania, a te możesz zagrywać tylko w swojej turze).

Możesz zagrać kocią kartę wraz z kartą klonowania, aby stworzyć parę i ukraść kartę (karta klonowania staje się kocią kartą, która się pod nią znajduje). Ta sztuczka zadziała tylko, jeśli to Ty jesteś graczem, który położył kocią kartę ORAZ kartę klonowania. Nie możesz zagrać karty klonowania na kocią kartę innego gracza!

HIENA CMENTARNA 0 KARTA Z 1 KARTA BEZ SYMBOLU

Wszyscy martwi gracze, którzy mają karty, muszą wybrać po 1 karcie z ręki i wtasować ją do talii. Nie możesz zagrać tej karty, jeśli w grze nie ma akurat martwych graczy.

Ta karta jest bardzo przydatna pod koniec gry, kiedy bardzo nie chcesz trafić na eksplodującego kotka.

PRZYSŁUGA 1 KARTA Z 2 KARTY BEZ SYMBOLU

Wszyscy inni gracze muszą Ci oddać po 1 karcie ze swojej ręki. To on decyduje, którą kartę Ci odda.

Nie możesz zastosować efektu tej karty na martwym graczem.

KOP GŁĘBIEJ 2 KARTY Z 2 KARTY BEZ SYMBOLU

Podejrzyj wierzchnią kartę talii i zdecyduj, czy chcesz ją zachować. Jeśli tak, weź ją na rękę. W przeciwnym razie MUSISZ dobrać kolejną kartę, niezależnie od tego, jaka jest. (Następnie odlóż kartę, której nie wzięłeś, na stos kart odrzuconych). Twoja tura dobiega końca.

Ta karta pozwala namieszać w głowie innym graczom. Jeśli nie weźmiesz wierzchniej karty, będą sobie rwać włosy z głowy, próbując zgadnąć, dlaczego jej nie chcesz!

ATAK UMARLAKÓW 0 KARTA Z 3 KARTY BEZ SYMBOLU

Zakończ turę bez dobierania karty. Następny gracz musi zagrać 3 razy za każdego martwego gracza.

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.

Nie możesz zagrać tej karty, jeśli w grze nie ma akurat martwych graczy.

Im więcej martwych graczy, tym bardziej zabójcza jest to karta. Ale nie czekaj zbyt długo, bo możesz przegapić swoją szansę.

KOCIE KARTY 8 KARTA Z 8 KARTA BEZ SYMBOLU

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 żywemu graczowi.

Nie możesz zastosować efektu tej karty na martwym graczem.

Możesz też używać ich w wybuchowych kombinacjach.

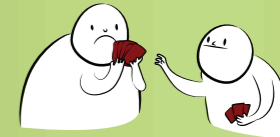


WYBUCHOWE KOMBINACJE

(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 Nie, nie, nie 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.



Nie możesz zastosować efektu wybuchowej kombinacji na martwym graczem.