

Eksplodujący Gołąb

ZASADY

WIEK 7+ | 3+ GRACZY | 10 MINUT

ZAWARTOŚĆ: • gołębi szejker • 75 kart • marker suchościeralny • 6 kart pomocy.

HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY SPOSÓB, ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.

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

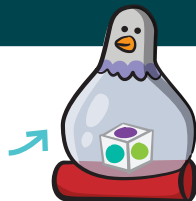
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EXPLODINGPIGEON/HOW



Autor: Brian Spence. Rozwój: Exploding Kittens.

CO TO ZA GRA?

„Eksplodujący gołąb” to gra typu „gorący ziemniak”, w której wykonujesz wyzwania najszybciej, jak to możliwe, a następnie przekazujesz gołębi szejker drugiej drużynie. Jeśli to Ty trzymasz szejker w chwili eksplozji, przegrywasz, a druga drużyna zdobywa punkt! Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 3 punkty!



PRZYGOTOWANIE DO GRY

PIERWSZA ROZGRYWKĄ! Wskazówki dotyczące wkładania baterii znajdziesz na ostatniej stronie tej instrukcji.

- 1 Podzielcie się na **2 drużyny** i usiądźcie po przeciwnych stronach stołu. To nie problem, jeśli któraś drużyna ma więcej graczy.

Rozgrzywka 3-osobowa – po zapoznaniu się z poniższymi zasadami zajrzyjcie na drugą stronę.

- 2 Rozmieście karty pomocy tak, aby każdy z graczy miał dostęp do przynajmniej 1 z nich.

- 3 Umieście **gołębi szejker** i **marker suchościeralny** na środku stołu. Przed rozgrywką upewnijcie się, że na gołębie szejkerze nie ma żadnych rysunków.

WAŻNE! Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka albo nie graliście od jakiegoś czasu, wstrząśnijcie markerem przed użyciem.

- 4 Wybierzcie, której strony kart będziecie używać podczas tej rozgrywki. Zignorujcie drugą stronę. Potasujcie karty i umieście je wybraną stroną do dołu, tworząc stos dobierania. Upewnijcie się, że na stole jest też miejsce na stos kart odrzuconych.

- 5 Wybierzcie drużynę (i gracza w tej drużynie), która rozegra pierwszą turę.



TWOJA TURA

Na początku swojej tury wciśnij przycisk na spodzie gołębiego szejkera, aby uruchomić stoper (i gruchanie).

*Gołębi szejker będzie gruchał od 45 do 120 sekund, zanim eksploduje.
NIE CHCESZ go trzymać w chwili eksplozji.*

Następnie wstrząśnij gołębie szejkerem i postaw go na stole. Symbol, który wypadnie na górnej ściance kości, wskaże wyzwanie, które musisz wykonać, zanim przekazesz szejker przeciwnej drużynie.

WYZWANIA

Dobierz kartę i...



PO JEDNYM SŁÓWKU

Twoja drużyna musi odgadnąć hasło z dobranej karty tylko na podstawie 1-wyrazowych wskazówek. Nie ma limitu wskazówek, ale po każdej z nich Twoja drużyna musi przynajmniej raz spróbować odgadnąć hasło! Nie możesz wypowiedzieć słowa z karty hasła, żadnej jego części ani formy pochodnej.



GOŁĘBIE OBRAZKI

Twoja drużyna musi odgadnąć hasło podane na dobranej karcie na podstawie narysowanego przez Ciebie obrazka na gołębie szejkerze.

Nie możesz pisać liter, numerów itd. Nie musisz zmywać swoich rysunków!



SIEDZĄCE KALAMBURY

Twoja drużyna musi odgadnąć hasło podane na dobranej karcie na podstawie pantomimy.

Nie możesz wstawiać ani pokazywać liter, aby przeliterować słowo.

Nie dobieraj karty, po prostu wykonaj wyzwanie.



JESZCZE RAZ

Potrząśnij ponownie gołębie szejkerem, póki nie wypadnie gołębi skrzydeł innego wyzwania. Następnie wykonaj to wyzwanie.



PRZYBIJ SKRZYDEŁKO

Wszyscy członkowie Twojej drużyny muszą wcisnąć sobie dłonie pod pachy, układając ramiona w kształt gołębih skrzydeł. Następnie szybko przybij skrzydełko z członkami Twojej drużyny siedzącymi obok Ciebie.

WYKONYWANE **RAZEM** Z CZŁONKAMI DRUŻYNY.



PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE

Zagraj w „papier, kamień, nożyce” z 1 z członków **PRZECIWNEJ** drużyny. Grajcie tak długo, aż **TY** zwyciężysz. Przeciwnik nie może celowo Cię spowalniać.

WYKONYWANE **PRZECIWKO** DRUGIEJ DRUŻYNIE.

Pamiętajcie! Jeśli coś wygląda na oszustwo, uznajcie to za oszustwo.

DALSZY CIĄG NA DRUGIEJ STRONIE... ➔

POMIJANIE KART I ŁAMANIE ICH ZASAD

Jeśli musisz pominąć kartę (np. dlatego że Twoja drużyna nie może zgadnąć hasła)

ALBO

jeśli złamiesz zasady,

odrzuć kartę i doberz następną bez ponownego wstrząsania gołębic szejkerem. Uważaj! Każde odrzucenie karty zwiększa ryzyko, że gołębic szejker eksploduje akurat w Twoich rękach.

UKOŃCZENIE WYZWANIA

Gdy ukończysz wyzwanie, delikatnie (lub nie!) przesun gołębic szejker na drugą stronę stołu, zanim eksploduje!

Jeśli masz w ręce kartę, odłóż ją na stos kart odrzuconych.

Gdy przekazujesz gołębic szejker przeciwnej drużynie, oddaj go osobie, która jeszcze nie grała. Wszyscy powinni rozegrać przynajmniej 1 turę, zanim zaczniecie następną kolejkę.

KONIEC TURY

Jeśli gołębic szejker eksplodował po Waszej stronie, przegrywacie! Jeśli szejker eksplodował w Twoich rękach, ale trafił do Ciebie przez pomyłkę, przegrywa przeciwna drużyna.

Jeśli z jakiegoś powodu oddasz komuś przez pomyłkę gołębic szejker, a ten eksploduje, Twoja drużyna przegrywa.

Wzień kartę ze stosu kart odrzuconych i połóżcie ją przed drużyną, która wygrała tę rundę. Ta karta jest warta **1 punkt**. Wygrana drużyna rozpoczyna następną rundę.

WYGRANA

Wygra drużyna, która jako pierwsza zdobędzie **3 punkty**!

WARIANT 3-OSOBOWY

Gra przebiega według standardowych zasad, z kilkoma zmianami:

Drużyny

W tym wariantcie gracze nie łączą się w drużyny. Wszyscy siedzą dookoła stołu.

Rozpoczęcie gry

Wybierzcie pierwszego gracza. Ten gracz wciska przycisk na gołębic szejkerze i rozpoczyna grę.

Wyzwania Z KARTAMI



Inni gracze muszą zgadnąć Twoje hasło.

Gracz, który jako pierwszy odgadnie hasło, w nagrodę **NIE OTRZYMUJE** gołębic szejkera. Zamiast tego przekaz szejker drugiemu graczowi, który musi natychmiast nim wstrząsnąć i rozpocząć swoją turę.

Wyzwania BEZ KART



JESZCZE RAZ

Potrząśnij ponownie gołębic szejkerem, póki nie wypadnie symbol innego wyzwania. Następnie wykonaj to wyzwanie.



PRZYBIJ SKRZYDEŁKO

Przybij skrzydełko z wybranym przez siebie graczem i przekaz mu gołębic szejker.



PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE

Zagraj z wybranym przez siebie graczem. Grajcie tak długo, aż wygrasz, a następnie przekaz mu gołębic szejker.

Twój przeciwnik nie może celowo Cię spowalniać.

Kontynuujcie rozgrywkę w ten sposób tak długo, aż gołębic szejker eksploduje w czyichś rękach. Następnie **POZOSTALI** 2 gracze zabierają po karcie ze stosu kart odrzuconych i kładą je przed sobą jako znacznik 1 punktu. Gracz, który przegrał tę rundę, przekazuje gołębic szejker graczowi po swojej lewej stronie, a ten rozpoczyna swoją turę.

Wygrana

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 punkty!

Remis

- Jeśli 2 graczy (Twoim zdaniem) odgadnie hasło w tym samym momencie, możesz wybrać, któremu z nich przekażesz gołębic szejker.
- Jeśli 2 graczy w tym samym momencie zdobędzie 3. punkt, grajcie tak długo, aż 1 z graczy wysunie się na prowadzenie.

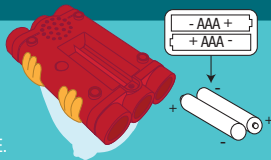
WKŁADANIE BATERII

Wciśnij i przytrzymaj przycisk przez 3 sekundy, aby wyłączyć gołębic szejker.

1. Za pomocą śrubokręta odkręć śrubkę i zdejmij pokrywkę.



2. Umieść 2 baterie AAA w odpowiednich miejscach.



BATERIE NIE SĄ DOŁĄCZONE.

3. Załóż pokrywkę i dokręć śrubkę śrubokrętem.



To logo umieszcza się na wszystkich produktach z częściami elektrycznymi lub elektronicznymi. Oznacza się nim produkty, z których odpady mogą być ponownie wykorzystane, poddane recyklingowi i odzyskowi w celu zmniejszenia ilości odpadów przeznaczonych do utylizacji. Chroni środowisko, pozbywając się tego produktu, baterii lub akumulatorów w odpowiedzialny sposób. Zużyte sprzęty elektroniczne, zużyte baterie i akumulatory nie należy wyrzucać z odpadami komunalnymi.

Sprawdź w lokalnym punkcie zbiórki odpadów, gdzie wyrzucić zużyte baterie, a także sprzęt elektryczny i elektroniczny.



To urządzenie spełnia warunki określone w części 15 przepisów FCC. W czasie pracy urządzenie musi spełniać 2 następujące warunki: 1. Urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń. 2. Urządzenie musi być odporne na działanie wszelkich odbieranych zakłóceń, w tym mogących powodować niepożądane działanie.



PROSIMY ZACHOWAĆ TE INFORMACJE NA PRZYSZŁOŚĆ.

Produkt zasilany elektrycznie wymaga zachowania środków ostrożności. Przeczytaj uważnie poniższe informacje.

Aby zapewnić prawidłowe działanie, należy sprawdzać i wymieniać baterie w razie potrzeby.

Uwagi dotyczące bezpieczeństwa:

- Nie używaj różnych typów baterii jednocześnie
- Nie używaj nowych baterii z rozładowanymi bateriami.
- Nie zwieraj biegunów baterii.
- Wkładaj baterie zgodnie z oznaczoną polaryzacją.
- Nie ładuj baterii.
- Przed ładowaniem należy wyjąć akumulatory z produktu.
- Ładowanie akumulatorów powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie zanurzaj urządzenia w wodzie.
- Wyjmij baterie z produktu, jeśli nie jest używany.
- Należy wyjąć z produktu zużyte baterie.

Informacje:

- Przed przekazaniem produktu dziecku usuń wszystkie materiały opakowaniowe.
- Baterie powinny wymieniać osoba dorosła.

DYSTRYBUCJA W POLSCE: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo@rebel.pl

LONS-202506-51