

EKSPLODUJĄCE KOTKI ZASADY

2-4 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 42 KARTY

ŁAP I GRAJ

ZACZNIJ TUTAJ.

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.

Osoba, która trafi na kotka – wybuch. 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.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Na początku usuń z talii wszystkie karty eksplodujących kotków (3).



2 Usuń z talii wszystkie karty rozbrojenia (5) i rozdaj po 1 każdemu z graczy.

3 Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.



ROZBRÓJ

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.

4 Potasuj talię i rozdaj po 5 zakrytych kart każdemu z graczy, tak żeby łącznie każdy miał po 6 kart na ręce (5 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.

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).*

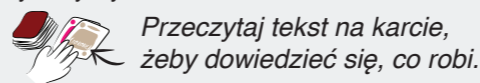
7 Wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać na przykład osoba z najbardziej imponującym zarostem, osoba, której zapach najbardziej Was krępuje, osoba z najmniejszą śledzioną itd.

PRZEBIEG TURY

1 Weź do ręki wszystkie swoje karty (powinno ich być 6) 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 spaszuj, a potem dobierz. Zagraj albo spaszuj, 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!

JĘŚLI MASZ PYTANIA NA TEMAT KONKRETYCH KART, ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ.

PRZYKŁADOWA TURA

PODEJRZEWASZ, ŻE WIERZCHNIA KARTA TO EKSPLODUJĄCY KOTEK, WIĘC ZAMIAST SPASOWANIA I DOBRANIA KARTY ZAGRYWASZ KARTĘ CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ, ŻEBY PODEJRZEĆ 2 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 WIERZCHNIA KARTĘ. POZOSTAJE CI TYLKO MIEĆ NADZIEJĘ, ŻE TO NIE KOLEJNY EKSPLODUJĄCY KOTEK.

EKSPLODUJĄCE KOTKI PRZEWODNIK PO POLU BITWY

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



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.



🧨 EKSPLODUJĄCY KOTEK 3 KARTY

Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umieras. Połóż kotka, który Cię zabił, awerssem do góry przed sobą tak, żeby inni gracze widzieli, że nie bierzesz już udziału w rozgrywce, a pozostałe karty połóż zakryte przed sobą.

🌿 ROZBRÓJ 5 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.

⚡ ATAKUJ (2x) 3 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury) bez dobierania karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 tury z rzędu. Jeśli ofiara ataku sama zagra jakąś kartę ataku (dowolnego typu), jej tura natychmiast się kończy i zaatakowany przez nią gracz musi rozegrać wszystkie jej pozostałe tury plus liczbę tur z karty ataku, która właśnie została zagrana.



Na przykład, jeśli ofiara ataku zagra kolejną kartę ataku, następny gracz musi rozegrać 4 tury. Jednakże, jeśli ofiara wykona 1 turę, a POTEM zagra kartę ataku w swojej drugiej turze, następny gracz musi rozegrać tylko 3 tury.

🔍 POTASUJ 4 KARTY

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

🏃 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.

👁️ CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (2x) 4 KARTY

Podejrzyj 2 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 zagrać kartę Nie, nie, nie w dowolnym momencie przed rozpoczęciem akcji, nawet jeśli nie trwa Twoja tura.

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

Możesz nawet zagrywać Nie, nie, nie przy WYBUCHOWYCH KOMBINACJACH. →

🐱 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.

