

LEPIEJ PRÓBOWAĆ ZAPUNKTOWAĆ CZY UKRAŚĆ?

Wiesz, że postać na awersie (białej stronie karty) jest w 1 z 3 kolorów zaznaczonych na rewersie (czarnej stronie karty), więc możesz świadomie decydować, czy wolisz próbować zapunktować, czy ukraść kartę, a jeśli to drugie, to od którego gracza.

STOSY PUNKTOWANYCH KART

Trzymaj swój stos punktowanych kart rewersami (czarną stroną) do góry. Inni gracze mogą Cię w każdej chwili spytać, ile masz kart (ale nie jakiego koloru!), a Ty musisz im odpowiedzieć.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi na stosie punktowanych kart co najmniej 10 kart. Kolor kart nie ma znaczenia.

CO, JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ NAM KARTY?

Jeśli skończą się karty w Twoim akwariu, nic się nie dzieje. Graj dalej i spróbuj zdobyć jakieś w swojej kolejnej turze.

Może się zdarzyć, że talia się wyczerpie, zanim ktoś osiągnie warunek zwycięstwa. Wówczas wygrywa gracz, który ma najwięcej kart na stosie punktowanych kart. Jeśli kilka osób ma taką samą liczbę kart na stosie punktowanych kart, wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej kart w swoim akwariu.

KARTY Z SYMBOLAMI

Na niektórych kartach znajdują się symbole oznaczające zdolności specjalne.

Jeśli grasz po raz pierwszy, możesz pominąć czytanie tej sekcji i na początek zagrać w prostszą wersję gry.

Zdolności specjalne kart **AKTYWUJĄ SIĘ TYLKO** wtedy, gdy:

- Symbol znajduje się na wierzchniej karcie talii.
- Uda Ci się przy pomocy tej karty **UKRAŚĆ** kartę od innego gracza.

ZIGNORUJ symbol na karcie, jeśli:

- Symbol znajduje się na karcie w Twoim akwariu.
- Symbol znajduje się na karcie ukradzonej innemu graczowi.
- Symbol znajduje się na karcie, którą próbujesz zapunktować.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

AKTYWOWANE TYLKO PO UDANEJ KRADZIEŻY KARTY!



ROZEGRAJ KOLEJNĄ TURĘ

Jeśli uda Ci się ukraść kartę, możesz zagrać jeszcze 1 turę.



UKRADNIJ KARTĘ

Jeśli uda Ci się ukraść kartę, możesz ukraść 1 kartę **DOWOLNEMU** graczowi z jego **stosu punktowanych kart** i odłożyć na swój **stos punktowanych kart** (zignoruj symbole na tej karcie).



ZAPUNKTUJ I UKRADNIJ

Jeśli uda Ci się ukraść kartę, możesz odłożyć ją bezpośrednio na **stos punktowanych kart** zamiast do akwariu.

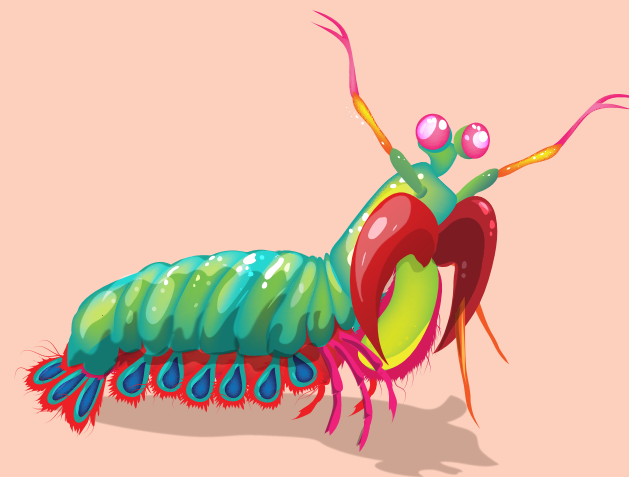
WARIANT 2-OSOBOWY

Gra dobiega końca, gdy któreś z Was będzie miało co najmniej 15 kart na swoim stosie kart punktowanych.

Zignoruj zdolności specjalne kart z symbolami. Jeśli uda Ci się ukraść kartę od drugiego gracza i trafić na kartę odpowiadającą kolorem jego kartom, możesz je ukraść **ORAZ** natychmiast rozegrać kolejną turę. Jeśli w próbach kradzieży będziesz cały czas trafiać na karty odpowiadające kolorem kartom przeciwnika, możesz cały czas rozgrywać kolejne tury.



ZASADY



PROJEKT GRY: KEN GRUHL I JEREMY POSNER
ROZWÓJ: EXPLODING KITTENS

2-6 GRACZY
10 MINUT

EJ, TY! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

Czytanie zasad to najgorszy sposób, żeby nauczyć się gry. Nie lepiej po prostu obejrzeć filmik instruktażowy? Znajdziesz go tutaj:

MANTIS.GAME/HOW



ZAWARTOŚĆ:

105 kart (po 15 kart w 7 kolorach)

CEL GRY

Zostań pierwszym graczem, który będzie miał co najmniej 10 kart na swoim stosie punktowanych kart.

KARTY

W tej grze awersy i rewersy kart są ze sobą ściśle powiązane.

Na **AWERSIE** każdej karty znajduje się jednokolorowa postać.

Na **REWERSIE** każdej karty są 3 różne kolory.

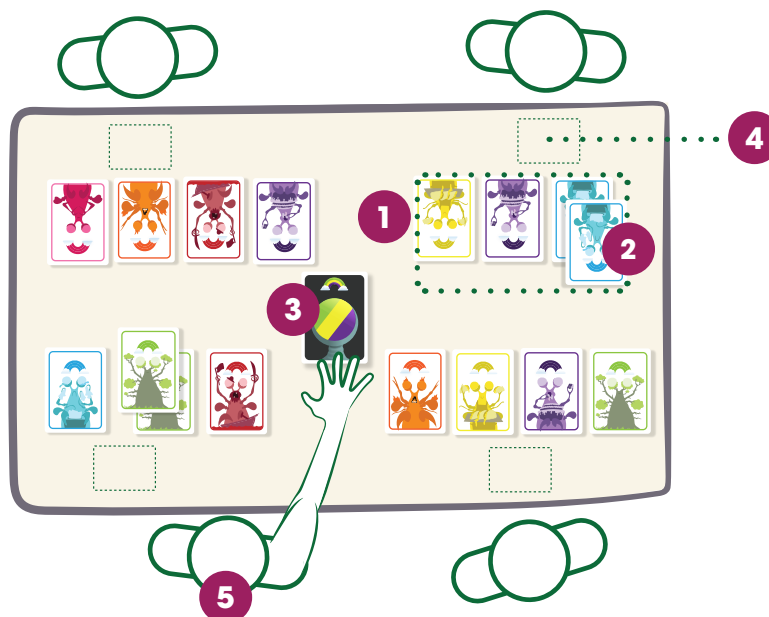


ZIELONY
ŻÓŁTY
FIOLETOWY

Kolor postaci na awersie (białej stronie karty) zawsze odpowiada 1 z 3 kolorów na rewersie (czarnej stronie karty).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Potasuj talię i rozdaj każdemu z graczy po 4 karty awersami (białą stroną) do góry. Zbiór kart przed graczem to jego akwarium. Karty w **akwarium** muszą być zawsze położone awersami (białą stroną) do góry.
- 2 Jeśli masz w akwarium więcej niż 1 kartę z postacią tego samego koloru, trzymaj te karty razem w taki sposób, żeby wiedzieć, ile ich jest.
- 3 Weź resztę kart (karty, których nie rozdałeś) i umieść je rewersami (czarną stroną) do góry na środku stołu. To Wasza **talia**.
- 4 Każde z Was powinno również zostawić sobie miejsce na **stos punktowanych kart**.
- 5 Wybierzcie pierwszego gracza i kontynuujcie rozgrywkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



PRZEBIEG GRY

W swojej turze **NIE MOŻESZ DOTKNAĆ** wierzchniej karty z talii, dopóki nie zdecydujesz, czy chcesz spróbować **zapunktować**, czy **ukraść**.

SPRÓBUJ ZAPUNKTOWAĆ

Weź wierzchnią kartę z talii i odkryj ją w swoim akwarium.

- Jeśli kolor postaci na białej stronie **odpowiada** kolorowi którejś z postaci w Twoim akwarium, przenieś wszystkie postacie tego koloru (łącznie z właśnie odkrytą) na stos punktowanych kart i zakończ turę.
- Jeśli kolor postaci **nie odpowiada** kolorowi żadnej postaci, umieść odkrytą postać w swoim akwarium i zakończ turę.

WAŻNE!

Możesz umieszczać karty na swoim stosie punktowanych kart **TYLKO WTEDY**, gdy próbujesz zapunktować.

ALBO SPRÓBUJ UKRAŚĆ

Weź wierzchnią kartę z talii i odkryj ją w akwarium innego gracza.

- Jeśli kolor postaci na białej stronie **odpowiada** kolorowi którejś z postaci w akwarium tego gracza, przenieś wszystkie postacie tego koloru (łącznie z właśnie odkrytą) do swojego akwarium i zakończ turę.
- Jeśli kolor postaci **nie odpowiada** kolorowi żadnej postaci, umieść odkrytą postać w akwarium tego gracza i zakończ turę.

WAŻNE!

Jeśli uda Ci się ukraść karty, przenosisz je do swojego akwarium, **NIE** na swój stos punktowanych kart.

Ukradzione karty trafiają do Twojego akwarium, **NIE** na stos punktowanych kart.

Ej, to serio ważne!



Niezależnie od tego, czy Twoja tura opierała się na próbie zapunktowania, czy kradzieży, teraz się skończyła. Pora na następnego gracza.

DALSZY CIĄG Z DRUGIEJ STRONY...