

KTOŚ TU KUPIŁ DODATEK!

Oznacza to, że do rozgrywki potrzebujesz podstawowej wersji gry „Eksplodujące kotki” (na przykład wersji oryginalnej, edycji tylko dla dorosłych, imprezki itd.) – ale z pewnością to wiesz.

NIE WIESZ, JAK GRAĆ?

PEŁNE ZASADY GRY ZNAJDZIESZ NA STRONIE:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



HAU,
HAU,
HAU!

SZCZEKAJĄCE KOTKI

TRZECI DODATEK DO GRY
„EKSPLODUJĄCE KOTKI”

ZASADY

ZAWARTOŚĆ: 20 KART, KORONA MOCY

ROZGRYWKA Z INNYMI DODATKAMI

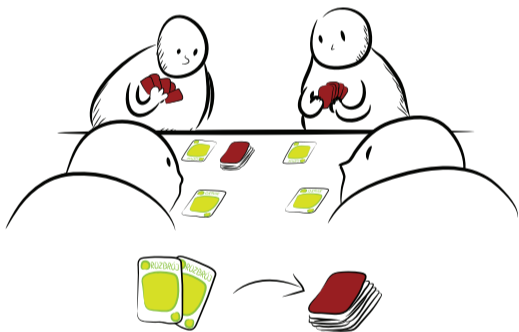
Każdy dodatek do gry „Eksplodujące kotki” ma własne zasady przygotowania. Jeśli grasz z kilkoma dodatkami, upewnij się, że przestrzegasz wszystkich kroków przygotowania do gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Jak zawsze usuń z talii 4 karty eksplodujących kotków i 6 kart rozbrojenia. Usuń także 1 kartę Wieży mocy z talii dodatku „Szczekające kotki”.



- 2 Rozdaj po 1 karcie rozbrojenia każdemu z graczy, a następnie włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.

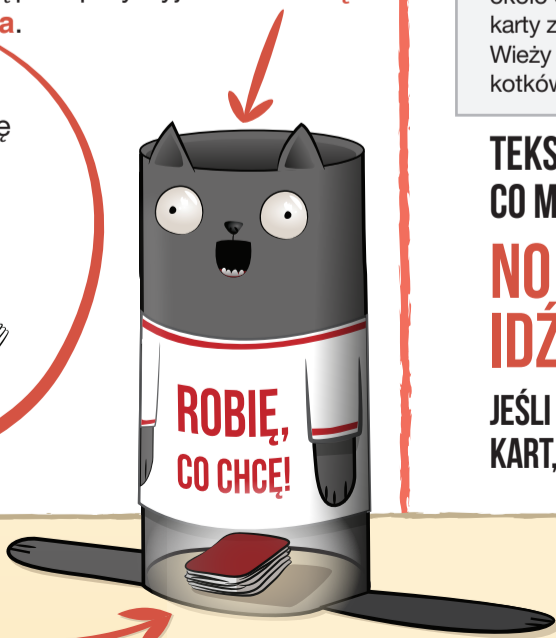


- 3 Potasuj pozostałe 19 kart z dodatku „Szczekające kotki” z pozostałymi kartami z talii.

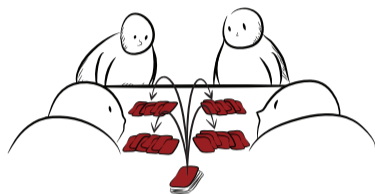


- 4 Utwórz zakryty stos z 6 kart z talii i połóż go na stole. Następnie przykryj stos **koroną mocy**. To **skrytka**.

- 5 Włóż do talii kartę Wieży mocy.



- 6 Rozdaj po 7 zakrytych kart każdemu z graczy, tak by łącznie mieli po 8 kart (1 karta rozbrojenia + 7 innych kart). Nie pokazuj innym swoich kart.



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

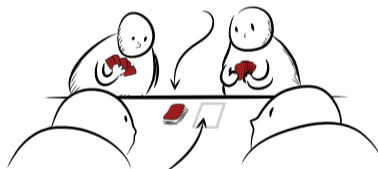
NA PRZYKŁAD

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.



- 8 Potasuj karty w talii i umieść je na środku stołu rewersami do góry.

To Wasza talia.



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

- 9 Wybierzcie pierwszego gracza i rozpocznijcie grę zgodnie ze standardowymi zasadami.

WERSJA TURBO

Zanim włożysz do talii jakiegokolwiek kart kotków i kartę Wieży mocy, 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 wtasuj do talii kartę Wieży mocy i odpowiednią liczbę kart eksplodujących kotków i rozpocznijcie grę.

TEKST NA KAŻDEJ KARCIE POWIE CI,
CO MASZ ROBIĆ.

NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA
IDŹ GRAĆ!

JĘŚLI MASZ PYTANIA NA TEMAT KONKRETNÝCH
KART, ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ. →

SZCZEKAJĄCE KOTKI



PRZEWODNIK PO POLU BITWY

SZCZEKAJĄCY KOTEK 2 KARTY

Położ tę kartę awerssem do góry przed sobą i zapytaj, czy ktoś ma drugiego szczekającego kota. Jeśli któryś z graczy ma taką kartę, kładzie ją awerssem do góry przed sobą i staje się obszczekaną ofiarą ataku. Ofiara ataku musi zagrać kartę rozbrojenia. Jeśli nie ma takiej karty, eksploduje. Następnie odłóżcie oba szczekające kotki na stos kart odrzuconych.

Jeśli żaden z graczy nie ma karty szczekającego kota, pozostaw tę kartę odkrytą przed sobą. (Nie możesz jej ponownie zagrać i nie należy ona do kart na ręce). Gdy inny gracz zagra kartę szczekającego kota, staniesz się ofiarą ataku i będziesz musiał zagrać kartę rozbrojenia albo eksplodujesz.

Jeśli masz 2 karty szczekających kotków (włączając zagrany kartę tego rodzaju), zagraj je razem i wybierz dowolnego gracza na ofiarę ataku.

Po zagraniu karty szczekającego kota wciąż jest Twoja tura.

Szczekających kotków nie można zneutralizować za pomocą karty Nie, nie, nie.



Przypomina to trochę grę w cykora. Jeśli masz kartę szczekającego kota i myślisz, że inny gracz też ją ma, nie wahaj się jej zagrać, aby wybuchł. Jeśli jednak się mylisz i żaden z graczy nie ma szczekającego kota, sam stajesz się ofiarą!

ZMIEŃ PRZYSZŁOŚĆ (3x) TERAZ 1 KARTA

Podejrzuj 3 wierzchnie karty talii, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności. Nie pokazuj tych kart innym graczom. Odłóż je na wierzch talii rewersami do góry.

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie – jej zagranie nie wpływa na aktualnie rozgrywaną turę.



„TERAZ” oznacza, że możesz zagrać tę kartę poza swoją turę. Inny gracz chce dobrać kartę? Zmień przyszłość teraz! Ktoś właśnie sprawdził, co kryje przyszłość? Zmień przyszłość teraz, zanim doберze kartę. Nie możesz zagrać tej karty podczas trwającej akcji, na przykład gdy ktoś właśnie tasuje talie.

ZAKOP 2 KARTY

Zakończ turę, dobierając 1 kartę. Zerknij na nią, a następnie w tajemnicy umieść z powrotem w dowolnym miejscu w talii.

Ta karta jest super, gdy masz PEWNOŚĆ, że wierzchnią kartą jest eksplodujący kotek. W przeciwnym razie może nie być taka fajna.



Nie możesz zagrać tej karty, jeśli leży przed Tobą karta Biorę to.

IMPLODUJĄCE KOTKI

Gdy dzięki karcie Zakop dobierzesz kartę implodującego kota, pamiętaj, aby włożyć ją do talii tą samą stroną (awerssem do góry albo awerssem do dołu).



ATAK OSOBISTY (3x) 4 KARTY

Sam jesteś ofiarą ataku. Musisz zagrać 3 normalne tury z rzędu. Najpierw rozegraj pierwszą turę (spasuj albo zagraj, a potem doберz), a następnie 2 kolejne.

Jeśli w dowolnej turze zgrasz jakąś kartę ataku (precyzyjnego, zwykłego itd.), ofiara ataku musi rozegrać Twoje nierozegrane tury i liczbę tur, która widnieje na zagranej przez Ciebie karcie ataku.

PRZEPowiedz PRZYSZŁOŚĆ (3x) 4 KARTY

Podejrzuj 3 wierzchnie karty talii, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności. Zanim odłóżysz zakryte karty na wierzch talii, pokaż je graczowi po lewej i kontynuuj turę.

WIEŻA MOCY 1 KARTA

Aby zagrać tę kartę, włóż na głowę koronę mocy. Następnie weź karty ze skrytki i, nie patrząc na ich treść, włóż je do wieży mocy.

Korona chroni Cię przed każdą formą kradzieży kart. Jeśli inny gracz chce Ci ukraść kartę, wyciąga losową kartę z korony mocy zamiast wybierać ją z Twojej ręki (ta zasada działa, dopóki masz karty w koronie). Działanie tej karty dotyczy kart przysługi i wybuchowych kombinacji z 2 i 3 kartami, a także innych form kradzieży.

W żadnym wypadku nie możesz dobrać kart z korony na rękę. Korona chroni Cię wyłącznie przed złodziejami, którzy chcą Ci ukraść karty. Nie zdejmuj korony do końca gry i pamiętaj – masz tę moc!



BIORĘ TO 4 KARTY

Zagraj tę kartę awerssem do góry, kładąc ją przed innym graczem. Gdy ten gracz będzie dobierał kartę, musi w tajemnicy ją podejrzeć i przekazać Tobie. Następnie odkłada kartę Biorę to na stos kart odrzuconych.

Jeśli przekazana karta to eksplodujący kotek, umierasz, chyba że masz kartę rozbrojenia. Kontynuujcie rozgrywkę tak, jakby ten gracz dobrał kartę i zakończył turę.

Nie możesz wybrać gracza, przed którym leży już karta Biorę to.

Całkiem przydatna karta, gdy masz pewność, że ktoś doберze kartę, której potrzebujesz!



POMIŃ (JESZCZE BARDZIEJ) 1 KARTA

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

Świetna opcja, gdy ktoś Cię atakuje.



ZRZUTKA 2 KARTY

Zaczynając od Ciebie, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy z graczy musi wybrać 1 dowolną kartę z ręki i odłożyć zakrytą na stos kart odrzuconych.

JEŚLI NIE GRASZ Z „FRYWOLNYMI KOTKAMI”, DARUJ SOBIE CZYTANIE TEJ RAMKI!

KLĄTWA KOCIEJ DUPKI

GORZKIE ŻALE

Nie wiemy, co nam odbiło z tą dupną kartą. No cóż, mleko się rozlało, więc są i dodatkowe dupne zasady.



ŚLEPY szczekający kotek

Jeśli zgrasz kartę szczekającego kota, gdy jesteś ślepy, postępuj według standardowych zasad dotyczących tej karty. Jeśli zgrasz kartę szczekającego kota, a drugą taką kartę ma ślepy gracz, ten gracz zagrywa po omacku swoje karty, dopóki nie zagra karty rozbrojenia. Pozostałe zagrane karty trafiają na stos kart odrzuconych i zostają zmarnowane. Gdy ślepemu graczowi uda się rozbroić szczekającego kota, może znów grać w normalny sposób.

Jeśli leży przed Tobą odkryta karta szczekającego kota, a Ty oślepniesz (albo zgrasz kartę szczekającego kota, gdy jesteś ślepy), upewnij się, że karta jest widoczna dla wszystkich graczy.

W każdym przypadku po rozpatrzeniu karty szczekającego kota szczekający i obszczekany może spojrzeć na swoje karty na ręce, aby sprawdzić, czy nie został z eksplodującym kotkiem, którego musi rozbroić (chyba że ma kartę frywolnego kota).

ŚLEPA wieża mocy

Klątwa kociej dupki dotyka kart z korony mocy, gdy znajdują się na zakrytej ręce ślepego gracza – w tym momencie gracz jest na nie ślepy.

ŚLEPE biorę to

Jeśli leży przed Tobą karta Biorę to, gdy jesteś ślepy, możesz podejrzeć dobraną kartę jak zwykle, zanim przekazesz ją właścicielowi karty Biorę to. Następnie klątwa przestaje obowiązywać, ponieważ skutecznie dobrałeś kartę (nawet jeśli karta, którą przekazałeś, jest eksplodującym kotkiem). Jeśli jesteś ślepy i otrzymasz kartę dzięki zagranej karcie Biorę to, postępuj według zasad ślepej przysługi.

ŚLEPA zrzutka

Jeśli zostanie zagrana karta zrzutki, gdy jesteś ślepy, musisz wylosować kartę, którą odłóżysz na stos kart odrzuconych. Gdy wybierzesz kartę, możesz ją dyskretnie podejrzeć (jeśli okaże się, że niechcący oddałeś frywolnego kota i zostałeś z eksplodującym kotkiem, możesz spróbować go rozbroić).