

# EKSPLODUJĄCE MINIONKI

## ZASADY

GRACZY: 2-5

ZAWARTOŚĆ: 72 KARTY

HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!  
CZYTANIE ZASAD TO NAJGORSZY SPOSÓB,  
ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.

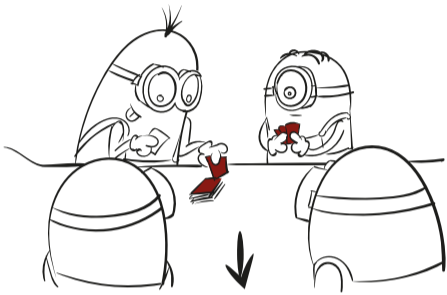
NIE LEPIEJ PO PROSTU OBEJRZEĆ FILMIK  
INSTRUKTAŻOWY? ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:

[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/MINIONS/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/MINIONS/HOW)

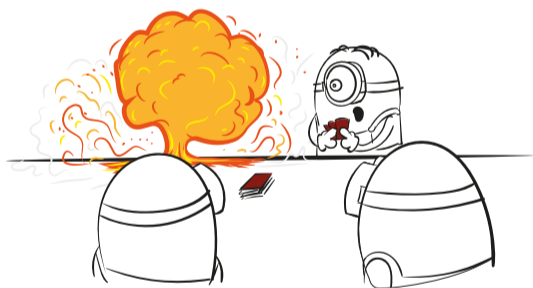


## JAK TO DZIAŁA?

W talii znajduje się kilka eksplodujących minionków. Aby zagrać, połóżcie ją rewersami kart do góry i kolejno ciągnijcie karty do momentu, aż ktoś z Was dobierze eksplodującego minionka. Przy okazji możecie zagrywać karty.



Osoba, która trafi na minionka – wybuchu. I już do końca gry pozostaje martwa.



Pozostałe karty zmniejszą ryzyko, że eksplodujesz wraz z eksplodującym minionkiem.

Powtarzajcie tę czynność do momentu, aż w grze zostanie tylko 1 gracz. Ta osoba wygrywa grę.

## OGÓLNIIE RZECZ BIORĄC,

EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ.  
NIE EKSPLODUJESZ – WYGRYWASZ.

### NA PRZYKŁAD

Możesz użyć karty **Co kryje przyszłość**, żeby podejrzeć kilka wierzchnich kart z talii.



Jeśli zobaczysz pośród nich eksplodującego minionka, to możesz zagrać kartę **Pomiń** i zakończyć swoją turę bez brania karty (i eksplozji).



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

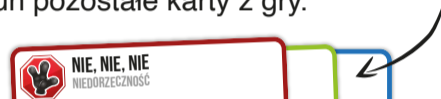
1 Na początku usuń z talii wszystkie karty eksplodujących minionków (4) i odłóż je na bok.



2 Jeśli gracie w 2 OSOBY, użyjcie tylko kart z symbolem Gru Tech w rogu (31 kart). Usuń pozostałe karty z gry.



Jeśli gracie w 3 OSOBY, użyjcie tylko kart BEZ symbolu Gru Tech w rogu (37 kart). Usuń pozostałe karty z gry.



Jeśli gracie w 4 albo 5 OSÓB, użyjcie wszystkich kart (68 kart).

3 Usuń z talii wszystkie karty rozbrojenia i rozdaj po 1 karcie każdemu z graczy.

4 Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.



### KARTY ROZBROJENIA

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 1 kartą rozbrojenia – najpotężniejszą kartą w grze. To jedyny rodzaj kart, który może Cię uratować przed eksplodującymi minionkami. Jeśli dobierzesz eksplodującego minionka, możesz zagrać kartę rozbrojenia, umieścić śmiertelniego sługusa 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.

5 Potasuj talię i 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.



6 Włóż do talii o 1 kartę eksplodującego minionka mniej, niż wynosi liczba graczy. Pozostałe karty eksplodujących minionków usuń z gry.

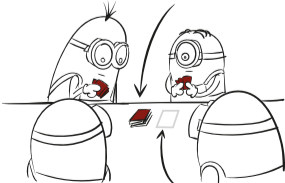
### NA PRZYKŁAD

W grze 4-osobowej umieść w talii 3 minionki.  
W grze 3-osobowej umieść w talii 2 minionki.  
W ten sposób możesz mieć pewność, że eksplodują wszyscy poza 1 osobą.



7 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).

8 Wybierzcie pierwszego gracza.

## PRZEBIEG TUR

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

### SPASUJ

Nie zagrywaj żadnej karty.



### ALBO

### 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.

2 Na koniec swojej tury weź do ręki wierzchnią kartę z talii. Módl się, żeby to nie był eksplodujący minionek.

(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 PÓTEM 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 minionków, żeby zabić wszystkich graczy oprócz jednego.

### JESZCZE TRZY RZECZY

- ✓ Niezłym pomysłem jest oszczędne używanie kart na początku gry, gdy ryzyko natrafienia na eksplodującego minionka 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 MINIOINEK, 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, KTÓRA MASZ DOBRAĆ) TO EKSPLODUJĄCY MINIOINEK.



POSTANAWIASZ ZAGRAĆ KARTĘ ATAKUJ, ŻEBY ZAKOŃCZYĆ SWOJĄ TURĘ I ZMUSIĆ PRZECIWNIKA 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 wierzchnią kartę. Pozostaje Ci tylko mieć nadzieję, że to nie kolejny eksplodujący minioinek.

# EKSPLODUJĄCE MINIONKI PRZEWODNIK PO POLU BITWY

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



## EKSPLODUJĄCY MINIOINEK 4 KARTY

Po wylosowaniu eksplodującego minionka możesz zagrać tę kartę, żeby nie umrzeć. Następnie umieść zagrana kartę na stosie kart odrzuconych.

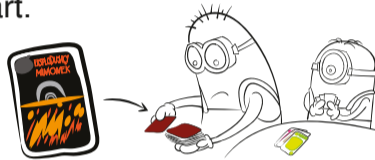


## ROZBRÓJ 3Z 4 BEZ SYMBOLU

Po wylosowaniu eksplodującego minionka możesz zagrać tę kartę, żeby nie umrzeć. Następnie umieść zagrana kartę na stosie kart odrzuconych.



Potem weź eksplodującego minionka i włóż go w dowolne miejsce talii. Nie możesz przy tym przekładać ani tasować pozostałych kart.



Twoja tura dobiega końca, ale nie dobierasz karty.



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



## ATAKUJ (2x) 2Z 3 BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ swoją turę (bądź tury), nie dobierając 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 następnie powtórzyć obie te czynności).

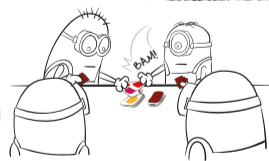
Jeśli ofiara ataku sama zagra jakąś kartę ataku, jej tura natychmiast się kończy i zaatakowany przez nią gracz musi rozegrać wszystkie jej pozostałe tury plus 2 (najpierw 4 tury, potem 6 tur i tak dalej).



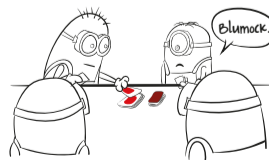
## NIE, NIE, NIE 3Z 4 BEZ SYMBOLU

Teraz zobacz, co kryje przyszłość. **NIE!**

Anuluj działanie dowolnej karty, która nie jest eksplodującym minionkiem ani kartą rozbrojenia. To tak, jakby każda karta (także para) 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 zanienowane, wypadają z gry. Umieść je na stosie kart odrzuconych.



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, przegrałcu” i tak dalej.



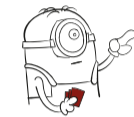
## CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 3Z 4 BEZ SYMBOLU

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



## POMIŃ 3Z 3 BEZ SYMBOLU

Natychmiast zakończ swoją turę, nie dobierając karty.



Karta pominięcia zagrana w odpowiedzi na kartę ataku kończy tylko 1 z 2 tur. Dopiero używając 2 kart pominięcia, możesz zakończyć obie tury.



## POTASUJ 2Z 2 BEZ SYMBOLU

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



## CZERP Z SAMEGO DNA 2Z 3 BEZ SYMBOLU

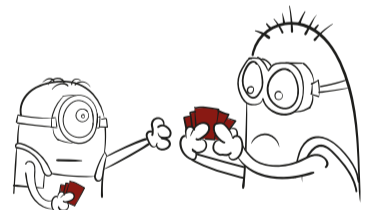
Zakończ turę, dobierając kartę ze spodu talii.

## MINIONKOWE KARTY



PO 4 Z KAŻDEGO TYPU Z 4 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 graczowi.

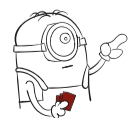


## SKLONUJ 1Z 2 BEZ SYMBOLU

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.

Jeśli dobierzesz eksplodującego minionka, a na wierzchu stosu kart odrzuconych znajduje się karta rozbrojenia, możesz zagrać kartę klonowania jako kartę rozbrojenia i uniknąć eksplozji.



Możesz zagrać kartę klonowania z kartą minionka, aby stworzyć parę i ukraść kartę, ale nie możesz zagrać karty klonowania na kartę minionka zagrana przez innego gracza. (Aby użyć pary minionków, trzeba zagrać 2 karty).



MINIONS © UNIVERSAL CITY STUDIO LLC.  
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.  
COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2022