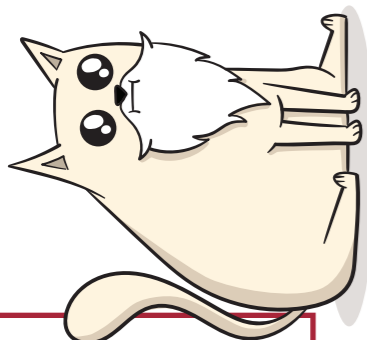
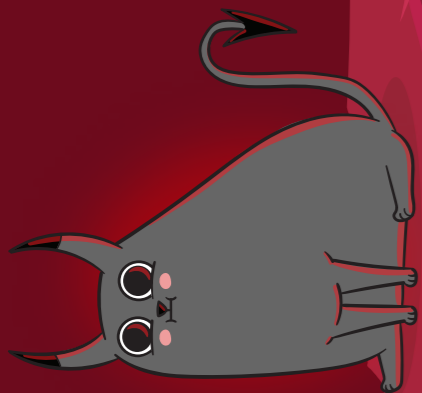


EKSPLODUJĄCE KOTKI DOBRO KONTRA ZŁO ZASADY

2-5 GRACZY
ZAWARTOŚĆ: 53 KARTY,
KARTA KOCIEGO BOGA,
KARTA KOCIEGO DIABŁA,
I MATA DOBRA I ZŁA



HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!
RCZYTAJ ZASADY TO NAJGORSZY
SPÓSOB, ŻEBY NAUCZYĆ SIĘ GRY.
NIE LEPIJ PO PROSTU OBEJRZEĆ FILMIK
INSTRUKTAŻOWY? ZNAJDZIESZ GO TUTAJ:
WWW.EKGOODSEVIL.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2023

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. Przy okazji możecie zagrywać karty.



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



Powtarzajcie tę czynność do momentu, aż w grze zostanie tylko 1 gracz. Ta osoba wygrywa grę. Im więcej kart pociągniesz, tym bardziej ryzykujesz, że trafisz na eksplodującego kotka.

OGÓLNIIE RZECZ BIORĄC,

EKSPLODUJESZ – PRZEGRYWASZ

I WYPEŁNIA CIĘ PALĄCY SOS O SMAKU SMUTKU.

NIE EKSPLODUJESZ – WYGRYWASZ

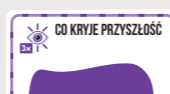
I WYPEŁNIA CIĘ WSPANIAŁOŚĆ, GRATISY, SERIO.

A POZOSTAŁE KARTY

ZMNIEJSZĄ RYZYKO, ŻE EKSPLODUJESZ WRAZ Z EKSPLODUJĄCYM KOTKIEM.

NA PRZYKŁAD

Możesz użyć karty **Co kryje przyszłość**, żeby podejrzeć 3 wierzchnie karty z talii. Jeśli zobaczysz pośród nich eksplodującego kotka, to możesz zagrać kartę **Potasuj** i potasować talię w nadziei, że dobierzesz inną kartę.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Na początku odłóż matę Dobra i Zła na bok i umieść na odpowiednich polach maty karty Kocięgo Boga i Kocięgo Diabła.

UWAGA! Łatwo znaleźć te 2 karty, ponieważ jako jedyne mają inne rewersy niż pozostałe.



2 Usuń z talii wszystkie karty eksplodujących kotków (4) i odłóż je na bok.



3 Usuń z talii wszystkie karty rozbrojenia (6) i rozdaj po 1 każdemu z graczy.

UWAGA! W zależności od liczby graczy mogą Wam zostać nadmiarowe karty rozbrojenia. Wtasuj 2 z nadmiarowych kart rozbrojenia do talii, a pozostałe karty rozbrojenia usuń z gry. (W przypadku rozgrywki 5-osobowej, wtasujesz do talii tylko 1 kartę rozbrojenia).



KARTY ROZBROJENIA

Karty rozbrojenia są niezwykle potężne. To jedyny rodzaj kart, który może Cię uratować przed eksplodującymi kotkami. Jeśli dobierzesz eksplodującego kotka, możesz zagrać kartę rozbrojenia, umieścić śmiertelnie zwierzątko 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 7 zakrytych kart każdemu z graczy, tak żeby łącznie każdy miał po 8 kart na ręce. Dyskretnie przyjrzyj się swoim kartom.



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.



WERSJA TURBO

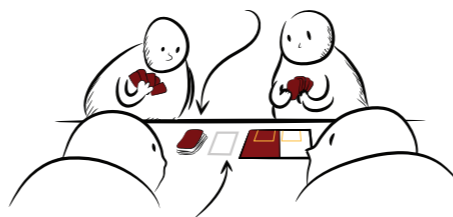
– Polecana dla gry 2- i 3-osobowej –

Zanim włożysz do talii karty eksplodujących kotków, 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 odpowiednią liczbę eksplodujących kotków do talii (zob. krok 5) i zacznij grę.

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 najmłodsza osoba, osoba, która strasznie chce zacząć, osoba, która nie wie, gdzie leży granica między dobrem a złem itd.

PRZEBIEG TURU

1 Weź do ręki wszystkie swoje karty (powinno ich być 8) 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. (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.

Zagraj albo spasuj, a potem dobierz. Zagraj albo spasuj, 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. Na koniec następnej tury dobierzesz przynajmniej 1 kartę.

O CO CHODZI Z TĄ MATĄ

Mata Dobra i Zła (a także karty Kocięgo Boga i Kocięgo Diabła, które czilują sobie na macie) służy do rozegrania **Armagedonu**: walki między Dobrem a Złem, którą toczy 2 graczy. Armagedon zostaje wywołany, gdy ktoś zagra kartę Armagedonu. Stawka jest wysoka!



Koci Bóg. Najpotężniejsza karta we wszechświecie. Może być prawie wszystkim, czego zapragniesz.

Koci Diabeł. Ta karta sprawia, że 1 z graczy natychmiast eksploduje. Jeśli ten gracz nie zagra karty rozbrojenia, umiera.



„Przewodnik po polu bitwy” na drugiej stronie zawiera więcej informacji na temat Armagedonu i kart Kocięgo Boga oraz Kocięgo Diabła.

GDY ZAGRASZ KARTĘ ARMAGEDONU:

1 Zdejmij karty Kocięgo Boga i Kocięgo Diabła z maty.



2 Potasuj je i podejrzuj w sekrecie. Następnie połóż 1 z nich zakrytą przed sobą, a drugą zakrytą przed dowolnym graczem. Tylko Ty wiesz, przed kim leży która karta.



3 Drugi gracz musi bez oglądania kart zdecydować, czy zachowa kartę, którą ma przed sobą, czy zamieni ją na Twoją kartę.



4 Gdy drugi gracz podejmie decyzję, odkryj obie karty. Gracz, przed którym leży karta Kocięgo Boga, bierze ją na rękę. Gracz, przed którym leży karta Kocięgo Diabła, musi natychmiast zagrać kartę rozbrojenia albo wybuchnąc.



5 Niezależnie od tego, czy gracz wybuchł, czy ocalił się kartą rozbrojenia, odłóż kartę Kocięgo Diabła z powrotem na matę. Gracz, który zdobył kartę Kocięgo Boga, zachowuje ją na ręce.

6 Twoja tura dobiega końca. Nie musisz dobierać karty.

NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA! IDŹ GRAĆ!

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

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

EKSPLODUJĄCE KOTKI DOBRO KONTRA ZŁO

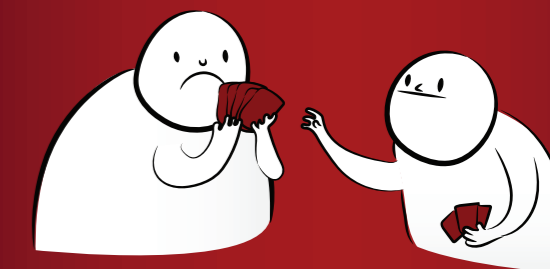
PRZEWODNIK
PO POLU BITWY

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).



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.



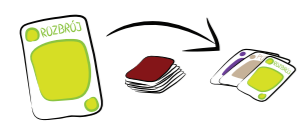
© 2023 Exploding Kittens | Wyprodukowano w Chinach.
Producent: Exploding Kittens 7162 Beverly Blvd #272, Los Angeles, CA 90036 USA
Importer na UE: Exploding Kittens 10 Rue Pergolèse, 75116 Paryż, Francja
Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl www.wydawnictwo.rebel.pl
support@explodingkittens.com www.explodingkittens.com

EXPLODUJĄCY KOTEK 4 KARTY

Musisz natychmiast odkryć tę kartę. O ile nie masz karty rozbrojenia – umierasz. Odrzuć wszystkie swoje karty, włączając w to eksplodującego kotka.

ROZBRÓJ 6 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.



Twoja tura dobiega końca, ale nie dobierasz karty.

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

ARMAGEDON 3 KARTY

Ta karta wywołuje Armagedon, który 2 gracze rozgrywa kartami z maty. (Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji „Gdy zagrasz kartę Armagedonu” na drugiej stronie).

Możesz zagrać kartę Armagedonu tylko wtedy, gdy na macie znajdują się zarówno karta Kocięgo Diabła, jak i karta Kocięgo Boga (czyli jeśli nikt nie ma Kocięgo Boga na ręce). Wraz z końcem Armagedonu kończy się Twoja tura – nie musisz dobierać karty.

Karta Armagedonu może zostać zneutralizowana przy użyciu karty Nie, nie, nie, pod warunkiem że zagrasz ją, zanim osoba, która zagrała kartę Armagedonu, weźmie karty z maty.

Jeśli zagrasz kartę Armagedonu po tym, gdy ktoś uczynił Cię ofiarą karty ataku, kończysz w ten sposób tylko 1 ze swoich 2 tur.

KOCI BÓG 1 KARTA

Jeśli zdobyłeś Kocięgo Boga w czasie Armagedonu, weź go na rękę. Możesz zagrać Kocięgo Boga w swojej turze jako DOWOLNĄ kartę z talii z wyjątkiem karty Nie, nie, nie. To oznacza, że możesz ją zagrać jako kartę rozbrojenia, ataku albo jakkolwiek inną kartę!

Gdy zagrasz kartę Kocięgo Boga, odłóż ją na matę obok Kocięgo Diabła. **NIE ODKŁADAJ Kocięgo Boga na stos kart odrzuconych.**

UWAGA! Rewers karty Kocięgo Boga różni się od rewersów pozostałych kart, które masz na ręce, więc inni gracze mogą ją z łatwością ukraść, nawet jeśli mają „wylosować” kartę z Twojej ręki.

Nie możesz użyć karty Kocięgo Boga jako karty Nie, nie, nie, bo inaczej negowałbyś każdą próbę wykradnięcia Ci jej, a to żadna frajda!

KOCI DIABEŁ 1 KARTA

Koci Diabeł wybuchuje, jeśli znajduje się przed Tobą na koniec Armagedonu. Jeśli chcesz uniknąć śmierci, musisz zagrać kartę rozbrojenia. Gdy Armagedon dobiegnie końca, odłóż Kocięgo Diabła z powrotem na matę.

UWAGA! Jeśli zagrałeś kartę rozbrojenia, aby uniknąć śmierci z łapek Kocięgo Diabła, nie możesz włożyć żadnej karty z powrotem do talii. Po prostu umieść kartę rozbrojenia na stosie kart odrzuconych. (Rozbrojenie przebiega inaczej niż zazwyczaj, ponieważ nie rozbrajasz eksplodującego kotka).

Nigdy nie wkładaj Kocięgo Diabła do talii. Koci Diabeł musi zawsze wrócić na matę.

ATAKUJ (2x) 2 KARTY

Natychmiast zakończ turę (bądź tury) bez dobierania karty. Kolejny gracz musi zagrać 2 tury z rzędu. Ofiara ataku musi rozegrać normalną turę (spasować albo zagrać kartę i dobrać nową). Po pierwszej normalnie rozegranej turze następuje kolejna. Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza.

Jeśli ofiara karty ataku (zwykłego albo precyzyjnego) sama zagra kartę ataku, jej tura natychmiast się kończy i kolejny gracz musi rozegrać 4 tury z rzędu – tak, dobrze widzisz, tury się sumują!

PRECYZYJNY ATAK (2x) 2 KARTY

Natychmiast zakończ turę (bądź tury) bez dobierania karty. WYBIERZ GRACZA, który musi zagrać 2 tury z rzędu. Ofiara ataku musi rozegrać normalną turę (spasować albo zagrać kartę i dobrać nową). Po pierwszej normalnie rozegranej turze następuje kolejna. Gra toczy się dalej, począwszy od zaatakowanego gracza.

W przypadku wszystkich ataków (zwykłych i precyzyjnych), jeśli rozbroisz eksplodującego kotka, zakończysz w ten sposób TYLKO 1 ze swoich tur. Po rozbrojeniu kotka musisz dalej rozegrać pozostałe tury!

PRZYSŁUGA 4 KARTY

Zmusz dowolnego gracza do przekazania Ci 1 karty ze swojej ręki. To on decyduje, którą kartę Ci odda.

Z PIEKŁA RODEM 2 KARTY

Weź kartę ze spodu talii, a następnie zdecyduj, czy chcesz ją zachować, czy odłożyć na wierzch talii. Następnie zakończ turę.

CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (3x) 3 KARTY

Odkryj 3 wierzchnie karty talii i pokaż je WSZYSTKIM graczom, a następnie odłóż je w tej samej kolejności.

POTASUJ 2 KARTY

Tasuj talię, dopóki kolejny gracz nie powie Ci, że masz przestać.

To może się przydać osobie, która wie, że eksplodujący kotek już się zbliża.

NIE, NIE, NIE 5 KART

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 też zagrać kartę Nie, nie, nie na inną kartę Nie, nie, nie, żeby zneutralizować jej działanie i w rezultacie stworzyć efekt „a jednak tak, przegrańcu” i tak dalej.

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.

Gracz, którego kartę chcesz ukraść, tasuje karty na ręce i rozkłada je w wachlarzu rewersami do Ciebie. Gdy to zrobi, wybierz 1 kartę. „Losowa karta” oznacza, że nie możesz spojrzeć na awersy kart. Jeśli ktoś ma na ręce kartę Kocięgo Boga, której rewers różni się od pozostałych kart, możesz ją wybrać!

DZIKI KOT 4 KARTY

Użyj jej jako dowolnej kociej karty (karty, która działa tylko w parze).

Nie możesz jej użyć jako karty innego typu (np. tasowania czy ataku).

