

IMPLODUJĄCE KOTKI
TO PIERWSZY DODATEK DO GRY
„EKSPLODUJĄCE KOTKI”

ZASADY

ZAWARTOŚĆ: 20 KART
I KOŁNIERZ WSTYDU



NIE WIESZ, JAK GRAĆ?

DOWIESZ SIĘ TEGO TU:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Usuń 1 kartę implodującego kotka z talii dodatku oraz wszystkie 4 karty eksplodujących kotków i 6 kart rozbrojenia z talii z podstawowej wersji gry.



- 2** Potasuj pozostałe 19 kart z dodatku z pozostałymi kartami z podstawowej wersji gry.

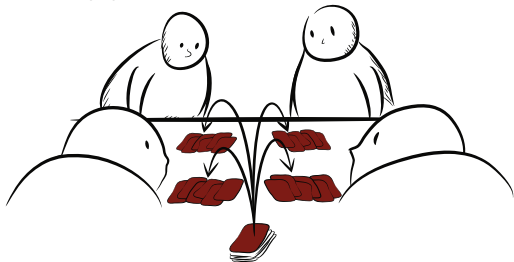


UWAGA!

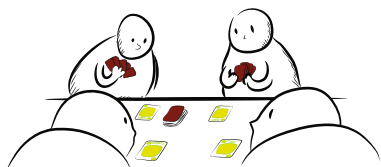
Nie musisz grać ze wszystkimi kartami z dodatku.

Jeśli chcesz, możesz włożyć do talii eksplodujących kotków tylko swoje ulubione karty z dodatku.

- 3** Rozdaj każdemu z graczy po 7 zakrytych kart.



- 4** Rozdaj po 1 karcie rozbrojenia każdemu z graczy, żeby każdy miał po 8 kart na ręce. Nie pokazuj nikomu swoich kart.



- 5** Włóż do talii kartę implodującego kotka i o 2 karty eksplodujących kotków mniej, niż wynosi liczba graczy.



- 6** Pozostałe karty eksplodujących kotków usuń z gry.

GRA DWUOSOBOWA

Włóż do talii 1 kartę eksplodującego kotka i 1 kartę implodującego kotka z dodatku. W grze dla 2 graczy można zginąć na 2 różne sposoby. Gracz, który zginie jako pierwszy, przegrywa.



- 7** Włóż pozostałe karty rozbrojenia do talii.



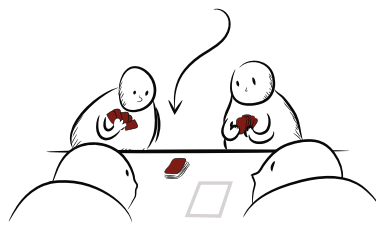
GRA DWUOSOBOWA

Włóż do talii tylko 2 dodatkowe karty rozbrojenia. Usuń pozostałe 2 karty z gry.

GRA TRZYOSOBOWA

Włóż do talii tylko 2 dodatkowe karty rozbrojenia. Usuń pozostałą kartę z gry.

- 8** 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).

- 9** Wybierzcie pierwszego gracza i zacznijcie grę zgodnie ze zwykłymi zasadami.

WERSJA TURBO

Zanim włożysz do talii jakiegokolwiek karty 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 wstaw do talii kartę implodującego kotka oraz odpowiednią liczbę kart eksplodujących kotków i rozpocznijcie grę.



IMPLODUJĄCY KOTEK 1 KARTA

Po wylosowaniu tej karty włóż ją w dowolne miejsce talii **AWERSEM**



do góry. Nie zagrywaj karty rozbrojenia. Karta implodującego kotka ma białe krawędzie, więc wszyscy gracze będą wiedzieli, w którym momencie pojawi się w grze.

Gracz, który jest zmuszony pociągnąć odsłoniętego implodującego kotka, natychmiast ginie i wypada z gry. Nie można tej karty rozbroić ani zneutralizować za pomocą karty Nie, nie, nie.

Po implozji implodującego kotka odrzuć tę kartę, tak jak zrobiłbyś z eksplodującym kotkiem.

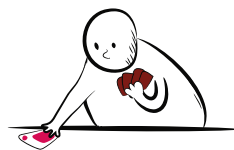
Jeśli wykorzystasz kartę tasowania, żeby nie ciągnąć odkrytego implodującego kotka, potasuj talię pod stołem. W ten sposób wciąż możesz bezwiednie doprowadzić do tego, że implodujący kotek pozostanie na wierzchu talii.

UWAGA!

Karta implodującego kotka sprawia, że w grze może zagrać nawet do 6 graczy. Możesz też użyć jej jako zastępstwa dla jednego z eksplodujących kotków w podstawowej wersji gry.

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).

ZMIEN PRZYSZŁOŚĆ (3x) 4 KARTY

Podejrzuj 3 wierzchnie karty talii, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności. Odlóż je na wierzch talii rewersami do góry i kontynuuj turę.

PRECYZYJNY ATAK (2x) 3 KARTY

Natychmiast zakończ swoją turę. Wybierz gracza, którego chcesz zaatakować. Ofiara ataku musi zagrać 2 normalne tury z rzędu (zagrać kartę, wziąć nową, a następnie powtórzyć obie te czynności). Gra toczy się dalej, poczynawszy od zaatakowanego gracza.

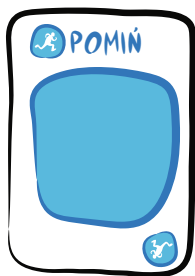
Jeśli ofiara ataku sama zagra jakąś kartę ataku (precyzyjnego albo zwykłego), jej tura natychmiast się kończy i zaatakowany przez nią gracz musi rozegrać 2 tury z rzędu.

NA OPAK 4 KARTY

Odwróć kolejność gry i zakończ turę bez dobierania karty.

Przy 2 graczach ta karta działa jak karta pominięcia.

Jeśli zgrasz tę kartę w odpowiedzi na atak, odwrócisz kolejność jednej ze swoich tur, ale nadal będziesz musiał rozegrać drugą z nich.



KOŁNIERZ WSTYDU

Gracz, który jako pierwszy zapomni, czyja jest tura, otrzyma kołnierz wstydu i do końca gry będzie ludzkim sygnalizatorem kierunku przebiegu tur.

Obracaj kołnierz wokół swojej głowy tak, żeby strzałka wskazująca kierunek gry znajdowała się z przodu i była dobrze widoczna dla pozostałych graczy. Ilekroć ktoś zagra kartę Na opak, przekręć kołnierz, żeby wskazać aktualny kierunek gry.

Jeśli do twarzy Ci w kołnierzu wstydu, koniecznie podziel się z nami swoim zdjęciem na Twitterze: @gameofkittens.

CZERP Z SAMEGO DNA 4 KARTY



Zakończ turę, dobierając kartę ze spodu talii.

