

ROBBANÓ CICÁK JÁTÉKSZABÁLY

2–5 JÁTEKOS RÉSZÉRE
TARTOZÉKOK: 56 KÁRTYA, 8 BÓNUSZKÁRTYA

HÉ! NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!

AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB
MÓD ARRA, HOGY MEGTANULD
A JÁTÉKOT.



INKÁBB NÉZD MEG
A SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓNKAT:

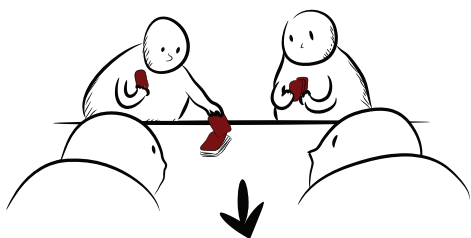
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

10 ÉV TOTÁL KÁOSZ



HOGYAN MŰKÖDIK?

A kártyapakliban előfordul néhány robbanó cica. A játék elején középre tett pakliból a játék során felváltva húztok majd kártyákat, míg valaki fel nem húz egy robbanó cicát.



Ha ez megtörtént, a játékos felrobban. Mivel így már igencsak halott, kiesik a játékból.



Az összes többi kártya valamilyen hatékony eszköz arra, hogy elkerüld a robbanást.

A játék addig folytatódik, míg egyetlen játékos marad, ő lesz a győztes.

ÖSSZEFOGLALVA:

HA FELROBBANSZ, VESZÍTESZ.

ÉS TISZTA GYŰLÉKONY BÉNASÁG LESZEL.

HA NEM ROBBANSZ FEL, GYŐZÖL.

ÉS TELE LESZEL KIRÁLYSÁGGAL. SZÉP MUNKA, HAVER!

AZ ÖSSZES TÖBBI KÁRTYA

CSÖKKENTI ANNAK AZ ESÉLYÉT, HOGY FELROBBANJ
EGY ROBBANÓ CICA MIATT.

PÉLDA

Kijátszhatod egy **jövőbe látás** kártyát, hogy megnézd a pakli legfelső 3 kártyáját. Ha a legfelső lap egy robbanó cica, kijátszhatod egy **ugrás** kártyát, hogy ezzel véget vess a körödnek anélkül, hogy lapot kellene húznod.



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Először vegyétek ki a pakliból mind a 4 robbanó cica kártyát.



- 2 Majd vegyétek ki a pakliból mind a 6 hatástalanítás kártyát, és osszatok minden játékosnak 1-et.



MEGJEGYZÉS: A játékosok számától függően maradhat néhány hatástalanítás kártya. Keverjétek vissza 2-t a pakliba, és ha még így is maradt, a többit tegyétek vissza a dobozba. (5 játékos esetén csak 1 hatástalanítás kártyát tudtok visszakeverni.)



HATÁSTALANÍTÁS KÁRTYÁK

A hatástalanítás az egyik legerősebb kártya a játékban: ez az egyetlen lap, ami képes megvédeni a robbanó cicáktól. Ha felhúzol egy robbanó cicát, ahelyett, hogy felrobbannál, kijátszhatod egy hatástalanítás kártyát, majd a robbanó cicát titokban visszateheted a húzópakli bármely pontjára. Próbáld annyi hatástalanítás kártyát szerezni, amennyit csak bírsz!

- 3 Keverjétek össze a többi kártyát, és osszatok minden játékosnak 7 lapot. Most mindenkinek 8 lap van a kezében (a hatástalanítás kártyával együtt). Nézzétek meg a lapjaitokat, de ne mutassátok meg egymásnak.



- 4 Tegyetek vissza 1-gyel kevesebb robbanó cica kártyát a pakliba, mint ahányan játszottok. Minden megmaradt robbanó cicát tegyetek vissza a dobozba.

PÉLDA

4 játékos esetén tegyetek 3 robbanó cicát a pakliba. 3 játékos esetén tegyetek 2 robbanó cicát a pakliba. Ez biztosítja, hogy a játék végére egy játékos kivételével mindenki felrobbanjon.



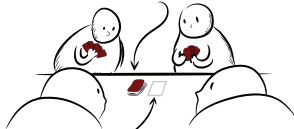
GYORSABB JÁTÉKVÁLTOZAT

- 2–3 FŐ ESETÉN EZT JAVASOLJUK -

Mielőtt robbanó cicákat tennétek a pakliba, fogjátok a pakli nagyjából egyharmadát, és tegyétek vissza a dobozba. (Nagyjából a pakli kétharmadával játszottok majd, és nem tudjátok, mely kártyák kerültek vissza a dobozba.) Ezután keverjétek a játékosszámnak megfelelő mennyiségű robbanó cicát a pakliba, majd kezdhettek is a játékot!

- 5 Keverjétek meg a paklit, és tegyétek az asztal közepére, képpel lefelé.

Ez itt a húzópakli.



(Hagyjatok némi helyet a dobópakli számára is.)

- 6 Válasszatok kezdőjátékost. (Néhány ötlet: legizgatottabb játékos, legmegfélemlítőbb szag, legkisebb lép stb.)

EGY KÖRÖD MENETE

- 1 Vedd a kezedbe a 8 lapodat, és nézd meg őket. Ezután válassz:

KIJÁTSZOL EGY LAPOT:

Játszd ki egy lapot, és tedd KÉPPEL FELFELE a dobópakli tetejére, majd hajtsd végre a lap hatását.



Olvasd fel a kártyán lévő szöveget, hogy mindenki tudja, mit csinál.

Miután végrehajtottad a kártyán lévő utasítást, további kártyákat is kijátszhatod. Annyi kártyát játszhatod ki, amennyit csak szeretnél.

VAGY

PASSZOLSZ:

Nem játszol ki egy lapot sem.



- 2 A köröd végén húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és reménykedj, hogy nem egy robbanó cica.



(Ellentétben a játékok nagy részével, itt a KÖRÖD VÉGÉN húzol kártyát.) A játék az óramutató járásának megfelelően folytatódik.

EMLÉKEZTETŐ

A köröd során játszd ki annyi kártyát, amennyit csak szeretnél, majd a köröd végén húzz 1 lapot.

FONTOS!

Passzolj vagy játssz, majd húzz.
Passzolj vagy játssz, majd húzz.



A JÁTÉK VÉGE

Előbb-utóbb egy játékos kivételével mindenki felrobban. Az utolsó élő játékos győz.

A húzópakli nem fog elfogyni, mert van benne elég robbanó cica ahhoz, hogy egy játékos kivételével mindenki felrobbanjon.

MÉG HÁROM DOLOG

- ✓ Jó stratégia lehet, ha a játék elején kevés kártyát játszol ki – ekkor még nagyon kicsi az esélye annak, hogy felrobbansz.
- ✓ A húzópakliban maradt kártyákat bármikor megszámolhatod, ezzel kiszámolva a felrobbanás esélyét.
- ✓ Bármennyi lap lehet a kezedben. Ha elfogytak a lapjaid, nem tudsz kijátszani semmit. Játszd tovább. A következő köröd végén legalább 1 kártyát húzol majd.

NE OLVASSATOK TOVÁBBI JÁTSSZATOK!

HA KÉRDÉSEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL
KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK.



PÉLDAKÖR

AZT GYANÍTOD, A PAKLI FELSZŐ LAPJA EGY ROBBANÓ CICA, EZÉRT A PASSZOLÁS ÉS A KÖRÖDET LEZÁRÓ LAPHÚZÁS HELYETT KIJÁTSZOD A JÖVŐBE LÁTÁS KÁRTYÁT, AMIÉRT TITOKBAN MEGNÉZHETED A HÚZÓPAKLI LEGFELSŐ 3 LAPJÁT.

MIKÖZBEN A 3 LAPOT NÉZEGETED, RÁJÖSSZ, TELJESEN JÓK A MEGÉRZÉSEID, A LEGFELSŐ KÁRTYA, AMIT HÚZTÁL VOLNA, TÉNYLEG EGY ROBBANÓ CICA.



ÚGY DÖNTESZ, HOGY KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, ARRÁ KÉNYSZERÍTVE EZZEL A KÖVETKEZŐ JÁTEKOST, HOGY 2 KÖRT JÁTSSZON LE EGYMÁS UTÁN.

ÁM EGY MÁSIK JÁTEKOS KIJÁTSZIK EGY NOPE KÁRTYÁT, AMI HATÁSTALANÍTJA A TÁMADÁS KÁRTYÁD, SZÓVAL MÉG MINDIG A TE KÖRÖD VAN.



MIVEL NEM SZERETNÉD FELHÚZNI A LEGFELSŐ LAPOT, ÉS FELROBBANNI, KIJÁTSZOL EGY ÚJRAKEVERÉST, AMIVEL ÚJRAKEVERED A HÚZÓPAKLI.

FELHÚZOD AZ ÍGY ÚJRAKEVERT PAKLI LEGFELSŐ LAPJÁT, REMÉNYKEDVE, HOGY AZ NEM EGY ROBBANÓ CICA, ÉS A KÖRÖD EZZEL VÉGET ÉR.



HARCTÉRI TANÁCSADÓ

EZT A RÉSZT CSAK AKKOR KELL ELOLVASNOD, HA KÉRDÉSED VAN EGY KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN



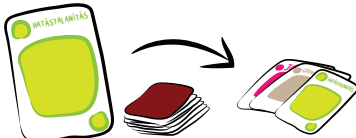
ROBBANÓ CICA 4 DB

Ezt a kártyát felhúzás után azonnal meg kell mutatnod. Hacsak nincs hatástalanítás kártyád, meghaltál. Ez esetben tedd magad elé képpel felfelé azt a cicát, aki megölt, így mindenki láthatja, hogy meghaltál. A többi kártyádat tedd képpel lefelé magad elé.

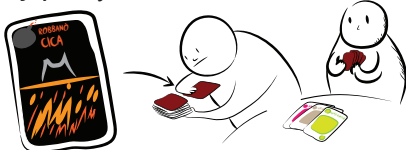


HATÁSTALANÍTÁS 6 DB

Ha felhúztál egy robbanó cicát, kijátszhatod ezt a kártyát ahelyett, hogy meghalnál. Tedd a hatástalanítás kártyát a dobópakli tetejére.



Ezután fogd a robbanó cicát, és anélkül, hogy a többi kártyát megnéznéd vagy újrarendeznéd, tedd vissza a húzópakli bármely pontjára.



Ezután a köröd véget ér.



Szeretnél kiszúrni a következő játékoskal? Tedd a robbanó cicát a húzópakli tetejére! Ha szeretnéd, csináld mindezt az asztal alatt, hogy a többi játékos ne lássa, hová tetted a robbanó cicát.



TÁMADÁS (2X) 4 DB

A köröd (vagy a köröd) azonnal véget ér(nek) anélkül, hogy lapot kellene húznod, majd a következő játékosnak le kell játszania egymás után 2 kört. E lap áldozata a szokásos módon lejátszja a körét. Ha az áldozat a 2 köre bármelyikében kijátszik egy támadás kártyát, az ő köre véget ér, és a következő játékosnak kell játszania az ő összes maradék körét, plusz a támadás kártya általi plusz 2 kört.



Példa: Ha egy támadás áldozata kijátszik egy másik támadást, a következő játékosnak 4 kört kell játszania. Azonban ha az áldozat teljesít 1 kört, és csak a MÁSODIK körében játszik ki egy támadás kártyát, a következő játékosnak csak 3 kört kell játszania.



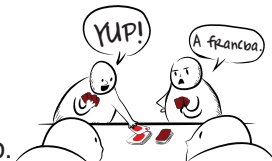
NOPE 5 DB

Egy robbanó cica vagy hatástalanítás kivételével bármilyen akciót megakadályozhatsz. Képzeld azt, hogy a nope alatt lévő kártya soha nem is létezett.

A nope kártyát egy másik nope kártyára is kijátszhatod, ezzel yupot varázsolva belőle, és így tovább.

Kijátszhatod egy nope kártyát azelőtt, hogy egy akciót végrehajtottatok volna, még akkor is, ha épp nem a te köröd van. Bármely lap, amit így megakadályoztál, a dobópakliban marad.

Kijátszhatod egy különleges kombóra is nope kártyát.



PRÓBÁLJÁTKOZ KI A BÓNUZSKÁRTYÁKAT IS!



SZÍVESSÉG 4 DB

Egy általad választott játékosnak át kell adnia 1 lapját. Ő választja ki, hogy melyik lapját adja oda.



ÚJRAKEVERÉS 4 DB

Keverd újra a húzópaklit jó alaposan, hogy senki se tudja a lapok sorrendjét.



Nagyon hasznos kártya, pláne, ha tudod, hogy a következő lap egy robbanó cica.



UGRÁS 4 DB

A köröd azonnal véget ér anélkül, hogy lapot kellene húznod.



Ha egy támadás kártya áldozata vagy, az ugrás kártya csak 1 körnek vet véget a 2 közül. 2 ugrás kártya mindkét körnek véget vet.



JÖVŐBE LÁTÁS (3X) 5 DB

Nézd meg titokban a húzópakli legfelső 3 lapját, és tedd vissza őket anélkül, hogy változtatnál a sorrendjükön. Ne mutasd meg őket senkinek.



MACSKAKÁRTYÁK 4 DB MINDBŐL

Ezek a kártyák önmagukban semmit sem érnek, ám ha összegyűjtesz 2 ugyanolyan, kijátszhatod őket egy párként, hogy véletlenszerűen elhúzhass 1 lapot egy másik játékostól.

A macskakártyák különleges kombók részei is lehetnek.



KÜLÖNLEGES KOMBÓK (EZT A RÉSZT CSAK AZ ELSŐ JÁTEK UTÁN OLVASSÁTK ELI)

KÉT UGYANOLYAN

Két ugyanolyan kártya párként történő kijátszása (amivel lapot lophatsz egy másik játékostól) nemcsak macskákkal lehetséges, hanem **BÁRMELY** két kártyával, amelynek ugyanaz a neve. (Egy pár nope, egy pár támadás stb.) Amikor kombóban játszol ki kártyákat, a képességüket hagyd figyelmen kívül.

HÁROM UGYANOLYAN

Ugyanaz, mint a két ugyanolyan, azzal a különbséggel, hogy megnevezheted, hogy milyen kártyát szeretnél. Ha az áldozatnak van olyan kártyája, megkapod. Ha nincs neki, nem kapsz semmit. Amikor kombóban játszol ki kártyákat, a képességüket hagyd figyelmen kívül.





**A 10 ÉVES JUBILEUM
ALKALMÁBÓL
8 RITKA BÓNUSZKÁRTYÁT
IS TETTÜNK A DOBOZBA,
AMIK MÁR NINCSENEK
FORGALOMBAN. EZEK EGYTŐL
EGYIG JÓ ÖTLETNEK TÚNTAK
A MAGUK IDEJÉBEN, DE HÁT...
MOST MÁR IDŐSEBBEK
ÉS EGY KICSIT BÖLCSEBBEK
VAGYUNK.**



**AMATŐR
RÉGÉSZ**



ELSŐ MEGJELENÉS: 2017
*Különböző Robbanó cicák plüssök
és egyéb promóanyagok mellé
osztogattuk.*

*A STREAKING KITTENS kiegészítő
megjelenését követően beszüntettük a
forgalmazását, mert a kombinálásukkal túl
kevés robbanó cica maradt a pakliban a
játék befejezéséhez.*

JAVASLAT: Ne használjátok ezt a kártyát
a STREAKING KITTENS kiegészítővel
együtt. Függetlenül attól, hogy milyen
kártyákkal játszottok, előfordulhat, hogy túl
sok robbanó cica kerül a húzópakliba, de
ez nem fogja elrontani a játékot.



**KÉJENC
KANDÚR**



ELSŐ MEGJELENÉS: 2017
*Különböző Robbanó cicák plüssök
és egyéb promóanyagok mellé
osztogattuk.*

*A játékosok hamar rájöttek, hogy ez után
a kártya után érdemes egy macskártya
párt kijátszani, hogy elophassanak
egyét az átnézett kártyákból. De vajon
megkeverheted előtte a kártyáidat?
Eléggé belefáradtunk ezekbe a vitákba,
ezért kiiktattuk ezt a lapot.*

JAVASLAT: A játék előtt döntsétek
el közösen, hogy megkeverhetitek-e a
kártyáitokat, miután valaki megnézte a
kezetekben lévő lapokat.



**LAZA
MACS**



ELSŐ MEGJELENÉS: 2015
*Ez a kártya a Deck of Legends
része volt, amit az 5 legmagasabb
szintű Kickstarter-támogatónknak
készítettünk.*

*Sosem adtuk ki nyilvánosan, mert úgy
éreztük, túlzottan eltereli a játékosok
figyelmét, ha egy külön játékot kell
játszaniuk.*

*Egyike azon kevés kártyának, amin Elan Lee
társalapítónk művészi alkotása látható.*

JAVASLAT: Ne használjátok ezt
a kártyát a STREAKING KITTENS
kiegészítővel együtt. Amikor lapokat
húztok a dobópakliból, előfordulhat, hogy
túl kevés robbanó cica marad a játék
befejezéséhez.



VÉR- DENEVÉR



ELSŐ MEGJELENÉS: 2015

Ez a kártya a Deck of Legends része volt, amit az 5 legmagasabb szintű Kickstarter-támogatóknak készítettünk.

Ez volt az első alkalom, hogy kényszerített akciókkal kísérleteztünk. Végül elvetettük ezt a változatot, mert a játékosoknak túl nehéz volt nyomon követni, hány kör telt el.

JAVASLAT: Használj ceruzát, telefont, vagy fordasd el a lapot, hogy lásd, eddig hány kört teljesítettél.



PLUSZ- PLUSZ



ELSŐ MEGJELENÉS: 2015

Ez a kártya a Deck of Legends része volt, amit az 5 legmagasabb szintű Kickstarter-támogatóknak készítettünk.

Imádtuk ezt az ötletet, de végtelen vitákba torkollott, hogy mi minősül „számnak”.

Egyike azon kevés kártyának, amin Elan Lee társalapítónk művészi alkotása látható.

JAVASLAT: Döntsétek el közösen, hogy mely lapokra lenne a legszórakoztatóbb hatással ez a kártya.



ROBIN HOOD



ELSŐ MEGJELENÉS: 2015

Ez a kártya a Deck of Legends része volt, amit az 5 legmagasabb szintű Kickstarter-támogatóknak készítettünk.

Egészen jó ötletnek tűnt, legalábbis addig, amíg ki nem próbáltuk játék közben.

Egyike azon kevés kártyának, amin Elan Lee társalapítónk művészi alkotása látható.

JAVASLAT: Ezt a kártyát csak akkor használd, ha nem bánod, hogy mindenkit az ellenségeddé teszel az asztalnál.



HARCOS HÖRCSÖG



ELSŐ MEGJELENÉS: 2015

Ez a kártya a Deck of Legends része volt, amit az 5 legmagasabb szintű Kickstarter-támogatóknak készítettünk.

Baromi erős lett ez a kártya, ráadásul egy játékos számára teljesen élvezhetetlenné teszi a játékot.

JAVASLAT: Olyan játékosra játszd ki, akit utálsz.



AZ IKREK



ELSŐ MEGJELENÉS: 2015

Ez a kártya a Deck of Legends része volt, amit az 5 legmagasabb szintű Kickstarter-támogatóknak készítettünk.

Egyszerre volt „túl erős” és „totál haszontalan”. Ezt a lapot végül a szívésség kártya váltotta fel a játékban.

JAVASLAT: Bár a kijátszása rendkívül kockázatos, a jutalom is hihetetlenül nagy lehet. Próbáld ki, és dönts el, hogy megéri-e a kockázatot.