A TÚLOLDAL FOLYTATÁSA

MOZGÁSPAKLI

A mozgáspakliban az alábbi mozgáskorongokat találhatjátok:



Lépj előre a karaktereddel annyi mezőt, amennyi a korongon látható.



Lépj előre a karaktereddel annyi mezőt, amennyi a korongon látható **VAGY** fordítsd át a táblát **anélkül**, hogy lépnél a karaktereddel.



Bármelyikőtök átfordíthatja a táblát bármikor, hogy megnézze, mi van a másik oldalon, de gyorsan fordítsátok is vissza.

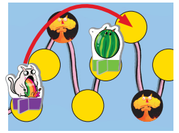


Azonnal fordítsd át a táblát, **MAJD** lépj előre a karaktereddel annyi mezőt, amennyi a kártyán látható.



Lépj a karaktereddel az előtted álló játékos elé, a legközelebbi üres mezőre.

Ha te vagy az első, ne mozogj.



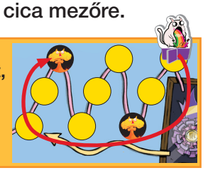


Lépj a karaktereddel előre a legközelebbi robbanó cica mezőre.



Ha ott már áll valaki, szerencsés vagy! Átléphetsz a következő üres mezőre.

Ha már elhagytad az utolsó robbanó cica mezőt, kövesd a visszamutató nyilat, és lépj az eszerint következő robbanó cica mezőre.





MÁGNESEZÉS

A játék kezdetén még nincsenek mágneskorongok a mozgáspakliban. Ha kijátszol egy „Mágnesezés MOST” akciókártyát, tegyél egy mágneskorongot **képpel lefelé** bárhová a mozgáspakliba anélkül, hogy megnéznéd vagy megkevernéd a paklit, illetve anélkül, hogy bárki látná, hová tetted a mágnest.



Szeretnél kibabrálni a következő játékossal? Játszd ki ezt a kártyát közvetlenül azelőtt, hogy húzna, és tedd a mágnest a pakli tetejére!

A TÁBLA ÁTFORDÍTÁSA

Bizonyos akciókártyák és mozgáskorongok arra utasítanak, hogy fordítsd át a táblát. Ilyenkor fordítsd át a táblát a „nyugiból” (kék oldal) a „káoszba” (piros oldal) – vagy fordítva. A tábla így marad, amíg egy akciókártya vagy mozgáskorong arra nem utasít, hogy fordítsátok át ismét.

Így a táblán AZ ÖSSZES MEZŐ megváltozik!

Ha az egyik játékos túl közel kerülne a győzelemhez, fordítsd át a táblát, hogy beleköpj a levesébe.



A mezők NEM aktiválódnak, amikor átfordítjátok a táblát (tehát ha így robbanó cica mezőre kerülsz, nem robbansz fel). Felrobbanni és kártyát húzni csak a köröd végén tudsz, miután mozgattad a karaktered.

HA ELFOGYNAK A KÁRTYÁK VAGY A KORONGOK

Ha a mozgás- vagy az akciópakli kifogyna, keverjétek meg a paklihoz tartozó dobópaklit. Ez lesz az új húzópakli.

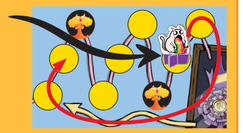
Ha a **köröd elején** nincs a kezedben akciókártya, azonnal húzz 3 akciókártyát, és csak ezután kezdd el a körödet.



GYŐZELEM

A szalagmezőre ***pontosan*** kell érkezned – ha nem érkezel pontosan, a visszamutató nyilat követve folytasd a mozgásodat.

Ha a karaktered itt áll, és húzol egy „lépj 4-et” korongot, lépj 2-t a szalagmezőre, majd a visszamutató nyilat követve lépj még 2 mezőt.



Ha a szalagmező előtti mezőre érkeznél, de az foglalt, léphetsz még egyet előre. Ezzel megérkezel a szalagmezőre – és tiéd a győzelem!



ROBBANÓ CICÁK

A TÁRSASJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLY



2-6 JÁTÉKOS | 7 ÉVES KORTÓL | 20 PERC

A DOBOZ TARTALMA

- 1 TÁBLA
- 64 AKCIÓKÁRTYA
- 21 MOZGÁSKORONG
- 6 KARAKTER
- 1 HARCTÉRI ÚTMUTATÓ

HÉ, TE! NE OLVASGASS!

EGY JÁTÉKSZABÁLY MEGTANULÁSÁNAK AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓDJA.

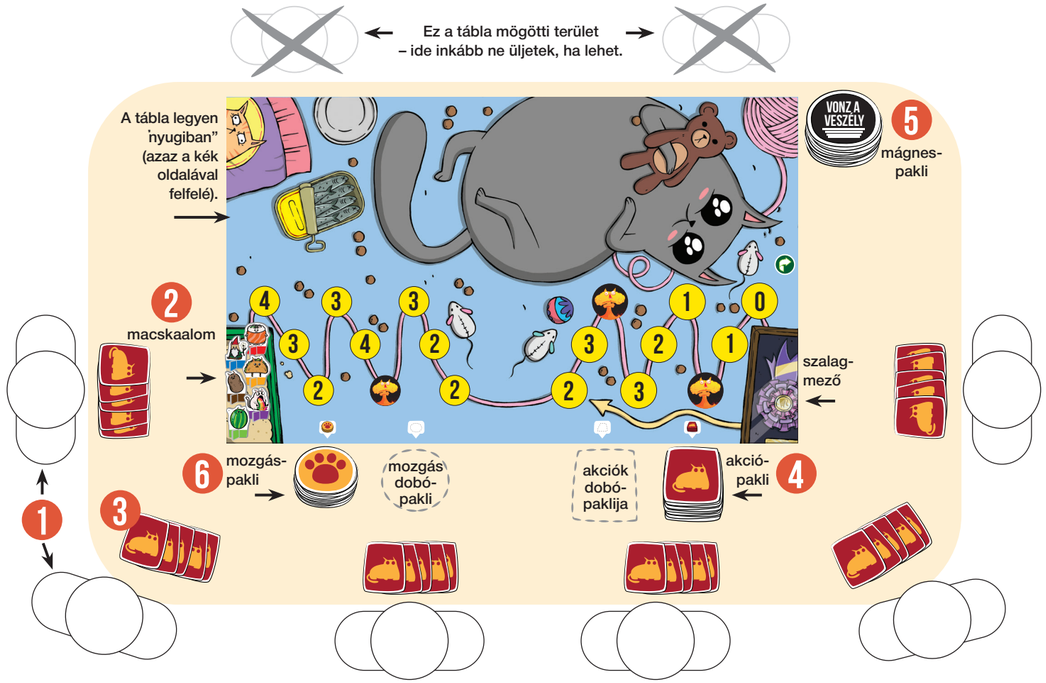
INKÁBB MENJ FEL A NETRE, ÉS NÉZD MEG A SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓNKAT:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW

© 2026 EXPLODING KITTENS I MADE IN CHINA
GYÁRTÓ: EXPLODING KITTENS
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA.
IMPORTÁLJA: GÉMKER-GÉMKLUB KFT.
1064 BUDAPEST
IZABELLA U. 66., III./26.
WWW.GEMKER.HU
INFO@GEMKER.HU
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202606-65

CÉL

Legyél te az első, aki eléri a szalagmezőt!



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Tegyétek a táblát az asztal egyik széléhez, majd üljétek körül. (Lehetőleg ne üljön senki a tábla mögötti területre.)

2 Minden játékos válasszon egy karaktert, illessze össze, majd tegye a **macskaalomba**.



3 Keverjétek meg az **akciókártyákat**, majd osszatok 5-öt minden játékosnak. (Megnézhetitek a saját kártyáitokat, de ne mutassátok meg a többieknek.)



4 Tegyétek a maradék akciókártyákat képpel lefelé a tábla mellé (ezzel kialakítva az **akciópaklit**). Hagyjatok mellette egy kis helyet az **akciók dobópaklijának** (lásd a fenti képet).

5 Vegyétek ki mind a **10 mágneskorongot** a mozgáskorongok közül, és tegyétek ezeket képpel felfelé a tábla hátsó sarkához (lásd a fenti képet). Ezekre később még visszatérünk.



6 Keverjétek meg a többi mozgáskorongot, majd tegyétek ezeket **képpel lefelé** a tábla mellé (ezzel kialakítva a **mozgáspaklit**). Hagyjatok egy kis helyet a **mozgás dobópaklinak** (lásd a fenti képet).

7 Válasszatok kezdőjátékost.
(Választási tippek: legfiatalabb játékos, leghangosabb játékos, legszembeötlőbb szemöldök stb.)

A SAJÁT KÖRÖD

A saját körödben:

Olvasd el az akciókártyák szövegét, hogy megtudd, mire képesek. Ha kérdésed merülne fel, nézd meg a harctéri útmutatót.

ELŐSZÖR: JÁTSSZ KI AKCIÓKÁRTYÁKAT

Játssz ki a kezedből annyi akciókártyát **képpel felfelé** az akciók dobópaklijára, amennyit nem szégyellsz **VAGY** ne játssz ki egyet se.

MAJD: HÚZZ EGY MOZGÁSKORONGOT (ÉS LÉPJ)



Fordítsd fel a mozgáspakli legfelső korongját, és tedd a mozgás dobópaklira képpel felfelé. A mozgáskorongon láthatod, hogy a karaktered hány mezőt lép előre (pl. LÉPJ 2-T), illetve lehetnek rajta egyéb utasítások is, például, hogy „fordítsd át a táblát”.

EZZEL A KÖRÖD VÉGET ÉR, ÉS AZ ÓRAMUTATÓ SZERINT KÖVETKEZŐ JÁTÉKOSON A SOR.

A TÁBLA MEZŐI

Ahogy lépkedsz a táblán, háromféle mezőre érkezhetsz:

1. SZÁMOS MEZŐ

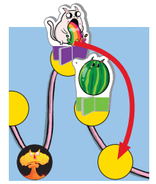
Ha a mezőn szám található, azonnal húzz a kezedbe annyi akciókártyát az akciópakliból, amennyit a mező mutat.



Ez mindig jó hír – nincs rossz akciókártya a játékban!

2. MEZŐ, AMIN MÁR ÁLL VALAKI

Ha az adott mezőn már áll egy másik játékos karaktere (akkor is, ha az egy robbanó cica mező), lépj tovább az előtte lévő legközelebbi üres mezőre.



Egy mezőn egyszerre csak 1 játékos lehet! (Szóval előfordulhat, hogy több karaktert is át kell ugranod, hogy üres mezőre érj.)

3. ROBBANÓ CICA MEZŐ

Ha a mezőn robbanó cicát látsz, nos, felrobbantál (kivéve, ha ki tudsz játszani hatástalanítást a kezedből).



Amikor felrobbansz, két dolgot kell tenned:

1. Cserélj helyet az utolsó helyen álló karakterrel (ha amúgy is te vagy az utolsó, ne mozdulj). Ha több játékos lenne „utolsó helyen” (mert még a macskaalomban állnak), válaszd ki, kivel cserélsz.
2. Dobj el annyi akciókártyát, hogy maximum 3 maradjon a kezedben (ha 3 vagy kevesebb kártyád van, ne dobj el semmit). Dönthetsz, melyik kártyáidat dobod el.

MEGJEGYZÉS: amikor helyet cseréltek, hagyjátok figyelmen kívül a mezők hatását, amikre érkeztek (tehát ne húzzatok kártyát és ne robbanjatok fel).

FOLYTATÁS A TÚLOLDALON →