

# ROBBANÓ CIGÁK JÁTÉKSZABÁLY

2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE  
KÉT PAKLIBAL AKÁR 9 JÁTÉKOS RÉSZÉRE  
TARTOZÉKOK: 56 KÁRTYA

EREDETI KIADÁSI



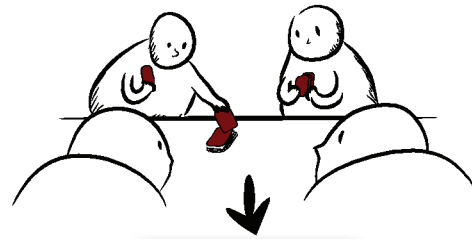
HÉI NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!  
AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRÁ,  
HOGY MEGTANULD A JÁTÉKOT.  
INKÁBB NÉZD MEG SZABÁLYMAGYARÁZÓ  
VIDEÓNKAT:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2020

## 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.



A játék addig folytatódik, míg egyetlen játékos marad, ő nyeri meg a játékot.

Minél több kártyát húzol, annál nagyobb eséllyel húzol egy robbanó cicát.

## ÖSSZEFOGLALVA:

HA FELROBBANSZ, VESZÍTESZ.

ÉS TISZTA GYŰLÉKONY BÉNASÁG LESZEL.

HA NEM ROBBANSZ FEL, NYERSZ.

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 kéne 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 egyet.

3 Minden megmaradt hatástalanítás kártyát tegyetek vissza a pakliba.



### HATÁSTALANÍTÁS KÁRTYÁK

A játék elején minden játékosnak van egy hatástalanítás kártyája. Ez a legerősebb kártya a játékban: ez az egyetlen lap, amely 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!

### JÁTÉKVÁLTOZAT 2-3 FŐ RÉSZÉRE

Csak 2 hatástalanítás kártyát tegyetek a pakliba. A maradék 2 kártyát tegyete vissza a dobozba.

4 Keverjétek össze a többi kártyát, és osszatok minden játékosnak 7 lapot (a hatástalanítás kártyával együtt) mindenkinek 8 lap lesz a kezében.



5 Tegyetek vissza eggyel kevesebb robbanó cica kártyát a pakliba, mint ahányan játszottok. Minden megmaradt robbanó cicát tegyete vissza a dobozba.

### PÉLDA

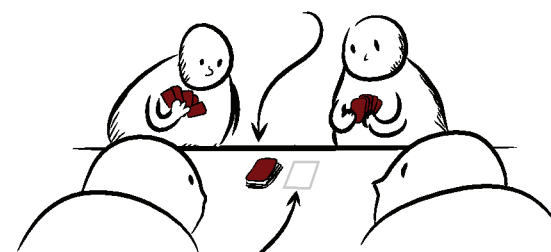
4 játékos esetén tegyete 3 robbanó cicát a pakliba. 3 játékos esetén tegyete 2 robbanó cicát a pakliba.

Ez biztosítja, hogy játék végére egy játékos kivételével mindenki felrobbanjon.



6 Keverjétek meg a paklit, és tegyete az asztal közepére.

Ez itt a húzópakli.



(Hagyjatok némi helyet a dobott lapok számára is.)

7 Válasszatok kezdőjátékost. (Néhány ötlet: legimpozánsabb szakáll, legmegfélemlítőbb illat, legkisebb lép stb.)

## EGY KÖRÖD MENETE

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

### PASSZOLSZ:

Nem játszol ki egy lapot sem.



### VAGY

### KIJÁTSZOL EGY LAPOT:

Játsz ki egy lapot, és tedd KÉPPEL FELFELE a dobópakli tetejére.



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 akarsz!

2 A köröd végén húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és reménykedj, hogy nem egy robbanó cica. (Ellentétben a játékok nagy részével, ebben a játékban a KÖRÖD VÉGÉN húzol kártyát.)



A játék az óramutató járásának megfelelően folytatódik.

### EMLÉKEZTETŐ

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

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



## A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó játékos, aki nem robban fel, megnyeri a játékot.

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

### MÉG HÁROM DOLOG

- ✓ Jó stratégia lehet, ha a játék elején kevés kártyát játsz ki – ekkor még nagyon kicsi az esélye annak, hogy felrobbansz.
- ✓ A pakliban maradt kártyákat bármikor megszámlálhatod, ezzel kiszámolva a felrobbanás esélyét.
- ✓ Bármennyi lap lehet a kezében. Ha elfogytak a lapjaid, nem tudsz kijátszani semmit. Játssz tovább. A következő kör során legalább 1 kártyát húzol majd.

## NE OLVASSATOK TOVÁBBI! JÁTSSZATOK!

HA KÉRDÉSETEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK. →

# PÉLDAKÖR

ÚGY DÖNTESZ, HOGY KIJÁTSZOL EGY JÖVŐBE LÁTÁS KÁRTYÁT, HOGY MEGNÉZHESD A PAKLI LEGFELSŐ 3 LAPJÁT.



A LEGFELSŐ LAP (AMIT ÉPP FELFOG SZ HÚZND EGY ROBBANÓ CICA.



ÚGY DÖNTESZ, HOGY KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, ARRÁ KÉNYSZERÍTVE EZZEL A KÖVETKEZŐ JÁTEKOST, HOGY LEJÁTSSZON EGYMÁS UTÁN KÉT KÖRT.



ÁM EGY MÁSIK JÁTEKOS KIJÁTSZIK EGY NOPE KÁRTYÁT, EZZEL HATÁSTALANÍTVA A TE TÁMADÁS KÁRTYÁDAT, ÍGY EZ TOVÁBBRA IS A TE KÖRÖD.



MIVEL NEM SZERETNÉD FELHÚZNI A LEGFELSŐ LAPOT, ÉS FELROBBANNI, KIJÁTSZOL EGY ÚJRAKEVERÉS KÁRTYÁT, ÉS ÚJRAKEVERED A HÚZÓPAKLIT.



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

# ROBBANÓ CICÁK

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



# LAPLISTA

## KÜLÖNLEGES KOMBÓK

(EZT A RÉSZT CSAK AZ ELSŐ JÁTEK UTÁN OLVASSÁTK EL!)

### KÉT UGYANOLYAN

Két ugyanolyan kártya párként történő kijátszása (amivel lapot lophatsz egy másik játékostól) nem csak macskákkal lehetséges, hanem BÁRMELY két kártyával, amelynek ugyanaz a neve. (Egy pár újrakeverés, egy pár ugrás stb.)



### 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.



### ÖT KÜLÖNBÖZŐ KÁRTYA

Ha öt különböző kártyát játszol ki (bármilyen 5 kártya különböző névvel), akkor böngészd át a dobópaklit, válassz ki egy kártyát belőle, és vedd a kezedbe. Gyorsan kapd fel a dobópaklit, mielőtt valaki kijátszana egy nope kártyát!



Amikor különleges kombót játszol ki, hagyd figyelmen kívül a kombóban lévő kártyák képességeit!

### PUCÉR CICÁK

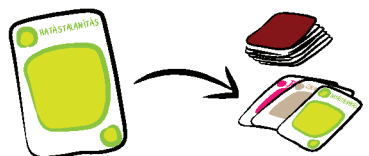
Ha a Pucér cicák kiegészítővel játszotok, a Pucér cica nem lehet része ötlapos különleges kombónak. Ez azt jelenti, hogy nem játszható ki az 5 különböző kártya egyikeként, illetve nem lehet visszavenni a dobópakliból.

## ROBBANÓ CICA 4 DB

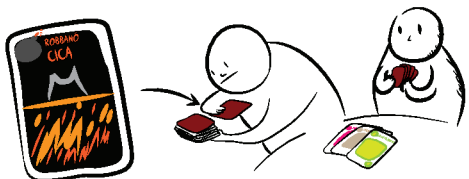
Ezt a kártyát felhúzás után azonnal meg kell mutatnod. Hacsak nincs hatástalanítás kártyád, meghaltál. Ez esetben dobd el minden kártyád, beleértve a robbanó cicát is.

## 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 újrendeznéd, tedd vissza a húzópakli bármely pontjára.



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

Ezután a köröd véget ér.

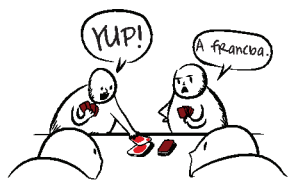
## NOPE 5 DB

Egy robbanó cica vagy hatástalanítás kivételével bármilyen akciót megakadályozhatsz. Képzeld azt, hogy a nope alatt lévő kártya (vagy pár vagy különleges kombó) 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.



## TÁMADÁS (2X) 4 DB

A köröd (vagy a köreid) azonnal véget ér(nek) anélkül, hogy lapot kellene húznod, majd a következő játékosnak le kell játszania egymás után két kört. E lap áldozata a szokásos módon lejátszsa körét. Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik. (Ha az áldozat is kijátszik egy támadás kártyát, az ő köre is véget ér, és a következő játékos jön kétszer.)

## UGRÁS 4 DB

A köröd azonnal véget ér anélkül, hogy lapot kéne húznod. (Ha egy támadás kártya áldozata vagy, az ugrás kártya csak egy körnek vet véget a kettő közül. Két ugrás kártya mindkét körnek véget vet.)

## SZÍVESSÉG 4 DB

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

## ÚJRAKEVERÉS 4 DB

Keverd újra a húzópaklit anélkül, hogy odanéznél, addig, míg a többiek azt nem mondják, hogy elég. (Ez célszerű lehet olyankor, amikor tudod, hol van egy robbanó cica.)

## 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.

## MACSKÁRTYÁK 4 DB MINDBŐL

Ezek a kártyák önmagukban semmit sem érnek, ám ha összegyűjtesz két ugyanolyan, kijátszhatod őket egy párként, hogy véletlenszerűen elhúzhass egy lapot egy másik játékostól. A macskák különleges kombók részei is lehetnek. (Lásd jobbra.)

