

BEROBBANÓ CICÁK

EZ A ROBBANÓ CICÁK
ELSŐ KIEGÉSZÍTŐJE

JÁTÉKSZABÁLY

TARTOZÉKOK: 20 KÁRTYA ÉS A SZÉGYEN GALLÉRIA

NEM TUDOD, HOGY KELL JÁTSZANI?

ITT MEGNÉZHETED AZ ANGOL NYELVŰ
SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓT:

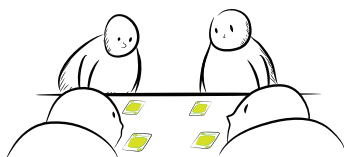
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Vegyétek ki a kiegészítő paklijából a **Berobbanó cicát** (1 db), az alapjáték paklijából pedig az összes **Robbanó cicát** (4 db) és **Hatástalanítást** (6 db).



- 2 Osszatok minden játékosnak 1 Hatástalanítás kártyát. Így mindenkinek 8 lapja lesz. Ne mutassátok meg egymásnak a lapjaitokat. Tegyétek a megmaradt Hatástalanítás kártyákat a pakliba.



KÉT VAGY HÁROM JÁTEKOS

Csak 2 Hatástalanítás kártyát tegyetek a pakliba. A többi tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség ebben a játékban.

- 3 A kiegészítő maradék 19 kártyáját keverjétek össze az alapjáték maradék kártyáival.

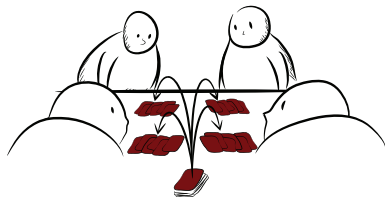


MEGJEGYZÉS

Nem muszáj az összes kiegészítőben lévő kártyával játszani.

Kiválogathatjátok kedvenc kiegészítő kártyákat, amiket az alapjáték paklijához adtok.

- 4 Osszatok minden játékosnak képpel lefelé 7 lapot.



- 5 Tegyétek a pakliba a **Berobbanó cica** kártyát, és elegendő **Robbanó cica** kártyát ahhoz, hogy a Berobbanó cica és Robbanó cica kártyák száma összesen egygyel kevesebb legyen, mint a játékosok száma.



PUCÉRKODÓ CICÁK*

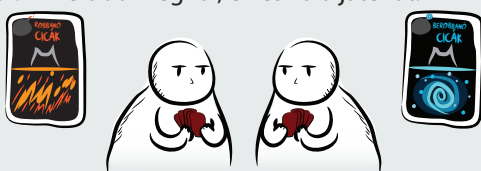
Ha a Pucérkodó cicák kiegészítővel is játszotok, a Berobbanó cica és Robbanó cica kártyák száma összesen egyezzen meg a játékosok számával.

*a Pucérkodó cicák kiegészítő még csak angol nyelven érhető el

- 6 A megmaradt Robbanó cica kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

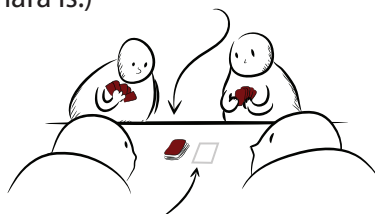
KÉT JÁTEKOS VÁLTOZAT

A játékot 1 Robbanó cicával és 1 Berobbanó cicával játsszátok. A két játékosra kétféle halál vár. Aki előbb meghal, elveszíti a játékot.



- 7 Keverjétek meg a paklit, és tegyétek képpel lefelé az asztal közepére. Ez lesz a húzópaklitok.

(Hagyjatok egy kis helyet a dobópakli számára is.)



(Hagyjatok egy kis helyet a dobópakli számára is.)

- 8 Válasszatok kezdőjátékost, és a szokásos szabályokat követve kezdjétek el a játékot.

GYORSABB JÁTEK VÁLTOZAT

Mielőtt a cicákat a pakliba tennétek, véletlenszerűen távolítsátok el a pakli egyharmadát. (Így csak a pakli kétharmadával játszotok, és nem tudjátok, mely kártyák hiányoznak. Ezután folytassátok a játék előkészületeit a szokásos módon.

MINDEN KÁRTYÁN RAJTA VAN,
HOGY MIT CSINÁL.

ELÉG AZ OLVASÁSBÓL! NYOMÁS JÁTSZANI!

HA EGY KÁRTYA KAPCSÁN KÉRDÉS
MERÜL FEL, IRÁNY A MÁSIK OLDAL!



BEROBBANÓ CICA 1 DB

Amikor ezt a kártyát felhúzd, tedd vissza titokban **KÉPPEL FELFELÉ**



a húzópakli bármely pontjára. Ne dobj el Hatástalanítás kártyát. A kártyának fehér kerete van, így amikor képpel felfelé van, mindenki látja, mi közeledik.

Amikor nincs más választásod, mint hogy képpel felfelé felhúzd ezt a kártyát, azonnal berobbansz, és kiesel a játékból. Ez a kártya nem hatástalanítható, és Nope kártya sem játszható ki rá.

Amikor egy Berobbanó cica berobban, és megöl egy játékost, a kártyát a dobópakliba kell dobni, akár csak a Robbanó cica kártyákat.



Ha egy Berobbanó cica van a húzópakli tetején, és kijátszol egy Újrakeverés kártyát, a paklit az asztal alatt keverd újra, hogy legyen esélye annak, hogy a Berobbanó cicát visszakevered a pakli tetejére anélkül, hogy észrevenné.

MEGJEGYZÉS

A Berobbanó cica kártya lehetővé teszi, hogy akár 6 játékosal is játszhatok. Akár alapjátékot is játszhattok így, ha megbeszélitek, hogy a Berobbanó cica Robbanó cicának számít.

Ha a Pucérkodó cicák kiegészítővel játszotok, a Berobbanó cica nincs hatással a Pucérkodó cicára.

FORDÍTÁS 4 DB

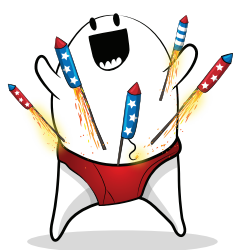
Megfordul a körsorrend, és a köröd laphúzás nélkül véget ér.

Két játékos esetén ez a kártya Ugrás kártyának minősül.



Ha ezt a kártyát azután játszod ki, hogy megtámadtak, a körsorrend megfordul, de ez a 2 lejátszandó körödből csak 1-nek számít.

HÚZÁS A MÉLYBŐL 4 DB



A köröd véget ér, a húzópakli aljáról húzz lapot.

VADMACSKA 4 DB

Bármilyen macskakártyaként használható. (Bármilyen, önmagában haszontalan kártyaként.)

Csak macskakártyaként használható. (Tehát nem használható Újrakeverésként, Támadásként, stb...)



A JÖVŐ MEGVÁLTOZTATÁSA (3X) 4 DB

Titokban nézd meg a húzópakli legfelső 3 lapját, és rendezd őket olyan sorrendbe, ahogy neked tetszik. Ezután tedd vissza őket képpel lefelé a pakli tetejére, és folytasd a köröd.

CÉLZOTT TÁMADÁS (2X) 3 DB

A köröd (vagy a köreid) azonnal véget ér(nek), anélkül, hogy lapot kellene húznod, majd kiválaszthatod **bármelyik játékost**, akinek ezután le kell játszania egymás után két kört. A lap áldozata a szokásos módon lejátszsa a körét. (Lapokat játszik ki, ha akar, majd lapot húz.) Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik.

Ha bármilyen támadáskártya (Célzott támadás, Támadás stb...) áldozata is kijátszik egy támadáskártyát, az ő köre is azonnal véget ér, és a következő áldozatnak le kell játszania az előző áldozat fennmaradó köreit, majd 2 további kört. Például 4-et, még egy újabb támadás esetén 6-ot, és így tovább.

A SZÉGYEN GALLÉRJA

Az első játékos, aki eltéveszti, hogy ki következik éppen, élő körsorrendjelzővé válik, és a játék hátralévő részére magára kell öltenie a Szégyen gallérját.

Forgasd a gallért a fejed körül úgy, hogy a megfelelő irányt mutasd elől játékosársaidnak. Amikor valaki kijátszik egy Fordítás kártyát, forgasd a gallért a fejed körül úgy, hogy az új körsorrendet mutassa.

Ha úgy érzed, hogy a Szégyen gallérját viselve különösen állatul nézel ki, ne habozz megosztani velünk a rólad készült képeket: #robbanócicák.

