

ROBBANÓ MINYONOK JÁTÉKSZABÁLY

2–5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE
TARTOZÉKOK: 72 KÁRTYA

HÉ! NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!

AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRA,
HOGY MEGTANULD A JÁTÉKOT

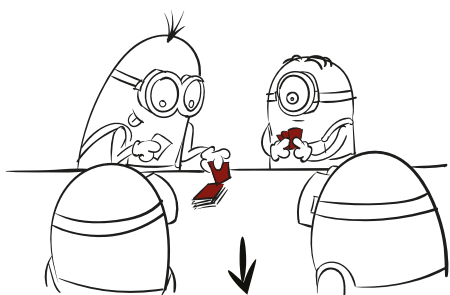
INKÁBB NÉZD MEG
A SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓNKAT:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/MINIONS/HOW

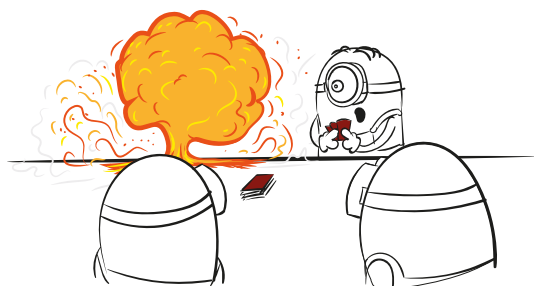


HOGYAN MŰKÖDIK?

A kártyapakliban előfordul néhány robbanó minyon. A játék során, a képpel lefelé fordított pakliból húztok körökre osztva kártyákat, míg valaki fel nem húz egy robbanó minyont.



Ha ez megtörtént,
a játékos felrobban, és 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.
HA NEM ROBBANSZ FEL, GYŐZÖL.

PÉLDA

Amikor rád kerül a sor, kijátszhatasz egy **Jövőbe látás** kártyát, hogy megnézd a pakli legfelső néhány kártyáját, mielőtt húznál.

Ha a legfelső lap egy robbanó minyon, kijátszhatasz egy **Ugrás** kártyát, hogy ezzel véget vess a körödnek anélkül, hogy lapot kéne húznod.



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Először vegyétek ki a pakliból az összes robbanó minyon (4) kártyát, és tegyétek félre.



2 Ha KETTEN játszotok: csak a sarokban Gru Tech szimbólummal ellátott kártyákkal játszotok (31 kártya). A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.



Ha HÁRMAN játszotok: csak a sarokban Gru Tech szimbólum NÉLKÜLI kártyákkal játszotok (37 kártya). A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.



Ha NÉGYEN vagy ÖTEN játszotok: minden kártyával játszotok (68 kártya).

3 Vegyétek ki a hatástalanítás kártyákat a pakliból, és osszatok minden játékosnak egyet.

4 A ki nem osztott hatástalanítás kártyákat keverjétek vissza a pakliba.



HATÁSTALANÍTÁS KÁRTYÁK

A hatástalanítás kártya a legerősebb lap a játékban: ez az egyetlen kártya, amely képes megmenteni a robbanó minyonoktól. Ha felhúzol egy robbanó minyont, akkor ahelyett, hogy felrobbanál, kijátszhatasz egy hatástalanítás kártyát, majd a robbanó minyont titokban visszateheted a húzópakli bármely pontjára.

Próbáld annyi hatástalanítás kártyát szerezni, amennyit csak bírsz!

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



6 Tegyetek vissza eggyel kevesebb robbanó minyont a pakliba, mint ahányan játszotok. Minden ezután megmaradt robbanó minyont tegyetek vissza a dobozba.

PÉLDA

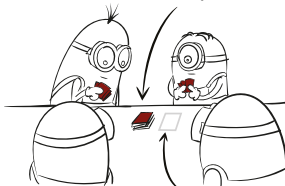
4 játékos esetén tegyetek 3 robbanó minyont a pakliba.
3 játékos esetén tegyetek 2 robbanó minyont a pakliba.

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



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

Ez itt a húzópakli.



(Hagyjatok némi helyet a dobott lapok számára is.)

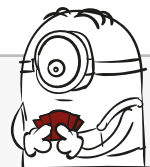
8 Válasszatok kezdőjátékost.

EGY KÖRÖD MENETE

1 Amikor a te köröd jön, válassz:

PASSZOLSZ:

Nem játszol ki egy lapot sem.



VAGY

KIJÁTSZOL EGY LAPOT:

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



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

Miután végrehajtottad a kártyán lévő utasítást, további kártyákat is kijátszhatasz. Annyi kártyát játszhatasz ki, amennyit csak szeretnél!

2 Miután passzoltál, vagy kijátszottál annyi kártyát, amennyit csak akartál, a köröd végén húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és reménykedj, hogy nem egy robbanó minyon.

(Ellentétben a játékok nagy részével, ebben a játékban a KÖRÖD VÉGÉN húzol kártyát.)



A játék az óramutató járásának megfelelően folytatódik.

EMLÉKEZTETŐ

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



Passzold vagy játssz, majd húzz.
Passzold vagy játssz, majd húzz.

A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó játékos,
aki nem robbant fel, győz.

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

MÉG HÁROM DOLOG

- ✓ Jó stratégia lehet, ha a játék elején kevés kártyát játszol 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 kezeden. Ha elfogytak a lapjaid, nem tudsz kijátszani semmit. Játssz tovább. A következő kör során legalább 1 kártyát húzol majd.

NE OLVASSATOK TOVÁBBI JÁTSSZATOK!

HA KÉRDÉSEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK. →

PÉLDA EGY FORDULÓRA

AZT GYANÍTOD, HOGY A PAKLI FELSŐ LAPJA EGY ROBBANÓ MINYON, EZÉRT A PASSZOLÁS ÉS A FORDULÓDAT LEZÁRÓ LAPHÚZÁS HELYETT KIJÁTSZOD A JÖVŐBE LÁTÁS KÁRTYÁT, AMIVEL TITOKBAN MEGNÉZHETED A HÚZÓPAKLI LEGFELSŐ 3 LAPJÁT.



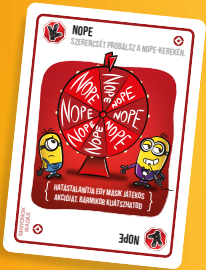
MIKÖZBEN A 3 LAPOT NÉZEGETED, RÁJÖSSZ, TELJESEN JÓK A MEGÉRZÉSEID, A LEGFELSŐ KÁRTYA, (AMIT HÚZTÁL VOLNA TÉNYLEG EGY ROBBANÓ MINYON.



KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, HOGY BEFEJEZD A KÖRÖD, ÉS RÁKÉNYSZERÍTSD A KÖVETKEZŐ JÁTEKOST, HOGY 2 KÖRT JÁTSSZON EGYMÁS UTÁN.



EKKOR AZ EGYIK JÁTEKOS KIJÁTSZIK EGY NOPE KÁRTYÁT, AMI HATÁSTALANÍTJA A TÁMADÁS KÁRTYÁD, SZÓVAL MÉG MINDIG A TE KÖRÖD VAN.



ESZED ÁGÁBAN SINGS FELHÚZNI A FELSŐ KÁRTYÁT, HOGY FELROBBANJ, ÍGY KIJÁTSZOL EGY ÚJRAKEVERÉST, AMIVEL ÚJRAKEVERHETED A HÚZÓPAKLIT.



FELHÚZOD AZ ÍGY ÚJRAKVERT PAKLI LEGFELSŐ LAPJÁT, AMI MEGKÖNYNEBBÜLÉSEDERE NEM EGY ROBBANÓ MINYON. MEGÚSZTAD!

ROBBANÓ MINYONOK HARCTÉRI TANÁCSADÓ

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



ROBBANÓ MINYON 4 DB

Ezt a kártyát felhúzás után azonnal meg kell mutatnod. Hacsak nincs hatástalanítás kártyád, kiestél. Ez esetben terítsd ki magad elé képpel felfelé minden fel nem használt kártyádat, beleértve a robbanó minyont is.

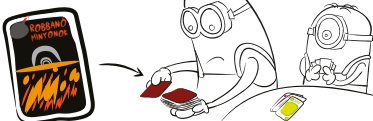


HATÁSTALANÍTÁS 3 DB SZIMBÓLUMMAL 4 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

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



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



Miután kijátszottad ezt a kártyát, a köröd véget ér.



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



TÁMADÁS (2X) 2 DB SZIMBÓLUMMAL 3 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Ne húzz lapot. Ehelyett a következő játékosnak azonnal le kell játszania egymás után két kört. E lap áldozata a szokásos módon játssza le körét. (Passzol vagy játszik, majd húz.) Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik. Ezután a játék attól a játékostól folytatódik tovább.

Ha az áldozat két köre bármelyikében kijátszik egy támadás kártyát, az ő köre véget ér, és a következő játékosnak kell lejátszania az ő összes maradék körét, plusz a támadás kártya általi plusz köröket. (Például 4 kört, aztán 6-ot...)



NOPE 3 DB SZIMBÓLUMMAL 4 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

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

Kijátszhatsz 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.



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



JÖVŐBE LÁTÁS (3X) 3 DB SZIMBÓLUMMAL 4 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

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



UGRÁS 3 DB SZIMBÓLUMMAL 3 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

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.



ÚJRAKEVERÉS 2 DB SZIMBÓLUMMAL 2 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Keverd újra a húzópaklit jó alaposan. (Ezt célszerű lehet olyankor kijátszani, amikor tudod, hogy a következő kártya egy robbanó minyon.)



HÚZÁS A MÉLYBŐL 2 DB SZIMBÓLUMMAL 3 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

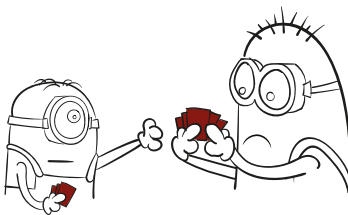
Fejezd be a köröd, és húzd fel a húzópakli legalsó lapját.

MINYON KARAKTERKÁRTYÁK



4 DB SZIMBÓLUMMAL 4 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Ezek a lapok önmagukban semmit sem érnek, ám ha összegyűjtesz két ugyanolyan minyon karakterkártyát, kijátszhatod őket egy párként, hogy véletlenszerűen elhúzhass egy lapot egy másik játékostól.

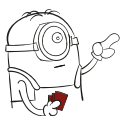


KLÓNOZÁS 1 DB SZIMBÓLUMMAL 2 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Játszd ki ezt a kártyát a dobópakli tetejére, és ez a lap az alatta lévő kártyává változik, követve minden szabályt, ami arra a kártyára vonatkozik.

Egy klónozás kártyára nem játszható ki klónozás.

Ha robbanó minyont húzol, és a dobópakli tetején egy hatástalanítás kártya van, kijátszhatsz egy klónozás kártyát, hogy ezzel a hatástalanítás kártyát lemásolva elkerüld a robbanást.



Kijátszhatsz egy klónozás kártyát egy minyon karakterkártyával együtt, hogy ezzel egy párt alkoss, és lapot húzz egy játékostól, ám nem játszhat ki klónozást egy másik játékos által kijátszott minyon karakterkártyára. (Mivel ahhoz, hogy párként játszhas ki két minyon karakterkártyát, azokat egyidőben kell lerakni.)

