

ROBBANÓ CICÁK JÁTÉKSZABÁLY

2–10 JÁTÉKOS RÉSZÉRE
TARTOZÉKOK: 120 KÁRTYA

HÉ! NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!

AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRA,
HOGY MEGTANULD A JÁTÉKOT.
INKÁBB NÉZD MEG A SZABÁLYMAGYARÁZÓ
VIDEÓNKAT:

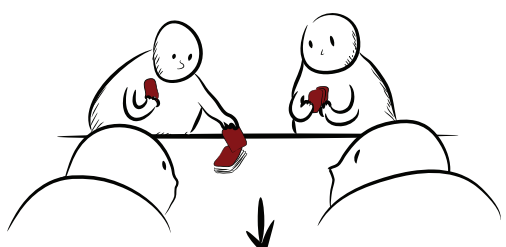
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

PARTIPAKKI!

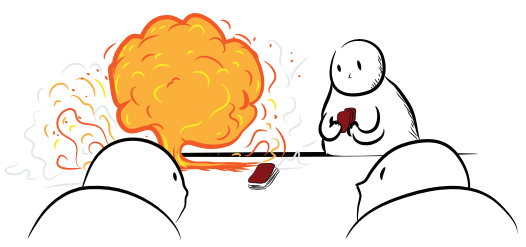


HOGYAN MŰKÖDIK?

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

Kijátszhatok egy **Jövőbe látás** kártyát, hogy megnézd a pakli legfelső 3 kártyáját. Ha a legfelső lap egy robbanó cica, kijátszhatok egy **Ugrás** kártyát, hogy ezzel véget vess a körödnem anélkül, hogy lapot kéne húznod.



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Először vegyétek ki a pakliból az összes robbanó cica (9) kártyát.



2 Válogassátok ki a megmaradt pakliból a játékhoz szükséges lapokat a játékosok száma alapján:

2–3 JÁTÉKOS: Csak azokat a lapokat használjátok, melyek sarkában MANCS látható.



4–7 JÁTÉKOS: Csak a MANCS nélküli lapokat használjátok.



8–10 JÁTÉKOS: A pakli összes lapját használjátok.

3 Vegyétek ki a hatástalanítás kártyákat a pakliból, és osszatok minden játékosnak egyet. A ki nem osztott hatástalanítás kártyákat keverjétek vissza a pakliba.

HATÁSTALANÍTÁS KÁRTYÁK

A játék elején minden játékos egy hatástalanítás kártyával kezd. Ez a legerősebb kártya a játékban: ez az egyetlen lap, amely képes megvédeni a robbanó cicáktól. Ha felhúzol egy robbanó cicát, ahelyett, hogy felrobbannál, kijátszhatok egy hatástalanítás kártyát, majd a robbanó cicát titokban visszateheted a húzópakli bármely pontjára.

Próbáld annyi hatástalanítás kártyát szerezni, amennyit csak bírsz!

4 Keverjétek össze a többi kártyát, és osszatok minden játékosnak 7-et. Most mindenkinek 8 lap van a kezében (a hatástalanítás kártyával együtt).

5 Tegyetek vissza egyel kevesebb robbanó cicát a pakliba, mint ahányan játszottok. Minden megmaradt robbanó cicát tegyetek vissza a dobozba.

PÉLDA

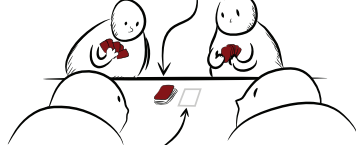
4 játékos esetén tegyetek 3 robbanó cicát a pakliba. 3 játékos esetén tegyetek 2 robbanó cicát a pakliba.

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

Megjegyzés: 2–3 fős játék esetén a pakliba kevert robbanó cica kártyák lesznek az egyedüli lapok, amelyekeken nincs mancs.

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

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 található szöveget, hogy mindenki megismerje annak hatását.

Miután végrehajtottad a kártyán lévő utasítást, további kártyákat is kijátszhatok. Annyi kártyát játszhatok 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 robbant fel, megnyeri a játékot.

A húzópakli nem fog elfogni, 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 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 kezében. Ha elfogytak a lapjaid, nem tudsz kijátszani semmit. Játsz tovább. A következő kör során legalább 1 kártyát húzol majd.

NE OLVASSATOK TOVÁBB! JÁTSSZATOK!

HA KÉRDÉSETEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK.

ROBBANÓ CICÁK HARCTÉRI TANÁCSADÓ

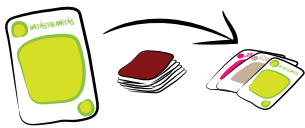
EZT A RÉSZT CSAK AKKOR KELL ELOLVASNOD, HA KÉRDÉSED VAN EGY KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN

ROBBANÓ CICA 9 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 3 DB ♡-CSAL 7 DB NÉLKÜLE

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 átrendeznéd, tedd vissza a húzópakli bármely pontjára.



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

Ezután a köröd véget ér.

TÁMADÁS (2X) 2 DB ♡-CSAL 3 DB NÉLKÜLE

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 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...

CÉLZOTT TÁMADÁS (2X) 2 DB ♡-CSAL 3 DB NÉLKÜLE

A köröd (vagy a köreid) azonnal véget ér(nek) anélkül, hogy lapot kellene húznod, válassz **egy játékos**, akinek le kell játszania egymás után két kört. A játék a kiválasztott játékostól folytatódik. E lap áldozata a szokásos módon lejátszsa körét. Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik.

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...

UGRÁS 4 DB ♡-CSAL 6 DB NÉLKÜLE

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.)

JÖVŐBE LÁTÁS (3X) 3 DB ♡-CSAL 3 DB NÉLKÜLE

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

A JÖVŐ MEGVÁLTOZTATÁSA (3X) 2 DB ♡-CSAL 4 DB NÉLKÜLE

Nézd meg titokban a húzópakli legfelső 3 lapját, és tedd vissza őket a sorrendjük tetszőleges megváltoztatásával. Ne mutasd meg őket senkinek.

ÚJRAKEVERÉS 2 DB ♡-CSAL 4 DB NÉLKÜLE

Keverd újra a húzópaklit jó alaposan. (Ez célszerű lehet olyankor, amikor tudod, hol van egy robbanó cica.)

HÚZÁS A MÉLYBŐL 3 DB ♡-CSAL 4 DB NÉLKÜLE

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

SZÍVESSÉG 2 DB ♡-CSAL 4 DB NÉLKÜLE

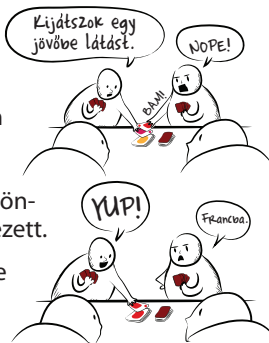
Egy általad választott játékosnak át kell adnia egy lapját. Ő választja ki, hogy melyik lapját adja oda.

NOPE 4 DB ♡-CSAL 5 DB NÉLKÜLE

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.

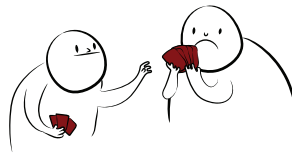
A nope kártyát egy másik nope kártyára is kijátszhatod, ezzel yupot varázsolva belőle, és így tovább.

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.



MACSKÁRTYÁK 3 DB ♡-CSAL 4 DB NÉLKÜLE

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 macskákártyák különleges kombók részei is lehetnek.



VADMACSKA 2 DB ♡-CSAL 4 DB NÉLKÜLE

Használhatod macskákártyaként (olyanként, aminek önmagában nincs különleges képessége). Ezt a kártyát nem használhatod akciókártyaként (Újrakeverés, Támadás satöbbi).

PÉLDA EGY FORDULÓRA

AZT GYANÍTOD, A PAKLI FELSŐ LAPJA EGY ROBBANÓ CICA, EZÉRT A PASSZOLÁS ÉS A FORDULÓDÁT 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.



KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, HOGY BEFEJEDZ A KÖRÖD, ÉS RÁKÉNYSZERÍTSZ A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOST, HOGY 2 KÖRT JÁTSSZON EGYMÁS UTÁN.

EKKOR AZ EGYIK JÁTÉKOS EGY NOPE KÁRTYÁT JÁTSZIK KI, AMI HATÁSTALANÍTJA A TÁMADÁS KÁRTYÁD, SZÓVAL MÉG MINDIG A TE KÖRÖD VAN.



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



FELHÚZOD AZ ÍGY ÚJRAKEVERT PAKLI LEGFELSŐ LAPJÁT, AMI MEGKÖNNYEBBÜLÉSEDDRE NEM EGY ROBBANÓ CICA. MEGÚSZTAD!

KÜLÖNLEGES KOMBÓK

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

KÉT UGYANOLYAN

Két ugyanolyan kártya párként történő kijátszása (amivel lapot lophatsz egy másik játékostól) nem csak macskákkel 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 kezvedbe.

(Gyorsan kapd fel a dobópaklit, mielőtt valaki kijátszana egy nope kártyát!)

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



ŐRIZZE MEG KÉSŐBBI HASZNÁLATRA

Az elektronikus részekkel ellátott játékok elővigyázatosságot követelnek meg! Kérjük, figyelmesen olvassa el az alábbi utasításokat!

Figyelmeztetés!

- Ne kerüljön víz alá.
- Az elemek nem cserélhetők.
- A gombalemegek a gyermekektől elzárva tartandók (még a használt elemek is).
- Ellenőrizze, hogy az elemház mindig zárva legyen, és nem hozzáférhető. Ha ez nem teljesül, tartsa távol a gyermekektől.
- Olyan termékeket vásároljon, amelyekenél biztonságosan rögzítve van az elem és azok tartozékai (csavarral vannak rögzítve, vagy több mozdulat szükséges a kinyitásukhoz).

- Amennyiben a gyermek lenyeli a gombalemeget – még akkor is, ha csak ennek gyanúja áll fenn –, azonnal hívja a sürgősségi vonalat (112), és közölje a diszpécserrel, mi történt! Minden perc számít!

Információk:

- Lehetőség szerint távolítsa el a műanyag fület az elemháztól, és az összes csomagolóanyagot, mielőtt gyermek kezébe adná a játékot.
- Az elhasznált elemeket és egyéb elektronikai cikkeket szelektíven gyűjtse.

Az alábbi logóval van ellátva minden olyan fogyasztói termék, ami elektronikai részeket tartalmaz. A logó azokat a termékeket jelöli, amelyek újrahasznosíthatók, ezzel csökkentve a környezet-szennyezést. Csatlakozzon ön is a környezetvédelemhez azzal, hogy az elemeket és egyéb elektronikai cikkeket megfelelően gyűjti és dobja el, ha már nincs rá szüksége! Az elemeket és egyéb elektromos részeket tartalmazó termékeket ne a háztartási hulladékkal együtt dobja ki. Érdeklődjön lakóhelyén, miként kell megfelelően gyűjteni az elektromos hulladékokat.

