

Kombináld össze a Zombicicák kártyáit bármely másik Robbanó cicák játék kártyáival, ezzel egy új, izgalmas változatot létrehozva, akár 9 játékos részére. Ha kérdésed merülne fel az előkészületekkel, vagy egy-két kártya egymásra hatásával kapcsolatban, látogass el a www.ekzombiekittens.com/how oldalra.

HÉI!
NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!
AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRA, HOGY MEGTANULJ EGY JÁTÉKOT.
INKÁBB NÉZD MEG AZ ANGOL NYELVŰ SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEOINKAT:
WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW

ZOMBICICÁK JÁTÉKSZABÁLY

2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE
TARTOZÉKOK: 61 KÁRTYA

FONTOS!!!

Tudjuk, hogy évek óta játszod már a Robbanó cicákat, és azt hiszed, minden szabályt ismersz, de ez nem így van. Amikor erre a játékra kerül a sor, egy imádnivalóan buta cicával érsz fel... Hadd butátlanítsunk most téged! Kérjük szépen, olvasd el a szabályokat. (Ne aggódj, mindentől függetlenül imádnivaló vagy.)

HOGYAN MŰKÖDIK?

A kártyapakliban előfordul néhány robbanó cica. A játék során a húzópakliból húztok majd felváltva kártyákat, míg valaki fel nem húz egy robbanó cicát.



Amikor ez megtörtént, a játékos felrobban, és (egyelőre) 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.

Minden más kártya csökkenti az esélyét annak, hogy felrobban egy robbanó cica.

PÉLDA

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

Ha a legfelső lap egy robbanó cica, játssz ki egy **Ugrás** kártyát, hogy ezzel véget vess a körödnek, anélkül, hogy lapot kellene húznod.



ELŐKÉSZÜLETEK

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



2 Ha **KETTEN** játszotok: csak a sarokban MANCS szimbólummal ellátott kártyákkal játszotok (24 kártya). A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.



Ha **HÁRMAN** játszotok: csak a sarokban MANCS szimbólum **NÉLKÜLI** kártyákkal játszotok (33 kártya). A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.



Ha **NÉGYEN** vagy **ÖTEN** játszotok: minden kártyával játszotok.

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

NEGY JÁTÉKOS ESETÉN MARAD 1 ZOMBICICA. EZT KEVERJÉTEK VISSZA A PAKLIBA.

ZOMBICICÁK

A zombicica kártya a legerősebb lap a játékban: ez az egyetlen kártya, amely képes megmenteni a robbanó cicáktól. Ha felhúzol egy robbanó cicát, ahelyett, hogy felrobbannál, kijátszhatod egy zombicicát, majd a robbanó cicát titokban visszateheted a húzópakli bármely pontjára. Ha a zombicica kijátszásakor volt legalább egy halott játékos, akkor valakit vissza kell hoznod az életbe.

Próbáld annyi zombicica kártyát szerezni, amennyit csak bírsz!

4 Keverjétek meg a paklit, és osszatok minden játékosnak 7 lapot. Most mindenkinek 8 lap van a kezében (a zombicica kártyával együtt). Megnézhetitek a lapjaitokat, de ne mutassátok meg egymásnak.



5 Tegyetek vissza 1-gyel kevesebb robbanó cicát a pakliba, mint ahányan játszotok. Minden ezután megmaradt robbanó cicát tegyetek vissza a dobozba.

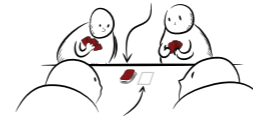
PÉLDA

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.



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: a legizgatottabb játékos, a legélethűbb farkasordítást produkáló játékos, a legfinomabb agyú játékos stb.)

EGY KÖRÖD MENETE

1 Fogd a 8 lapod, és nézd meg őket. Ezután válassz:

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 kijátszhatod. Annyi kártyát játszhatod ki, amennyit csak akarsz!

VAGY

PASSZOLSZ:

Nem játszol ki egy lapot sem.



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

A JÁTÉK AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁNAK MEGFELELŐEN FOLYTATÓDIK.



EMLEKEZTETŐ

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



Játssz ki vagy passzold, majd húzz. Játssz ki vagy passzold, majd húzz.

HOGYAN HALHATSZ MEG?

Ha robbanó cicát húzol, és nincs zombicicád (vagy van, de úgy döntesz, hogy nem játszod ki,) meghalsz. Tedd a robbanó cica kártyát, ami megölt, képpel felfelé magad elé az asztalra. Tartsd meg a kézben tartott lapjaidat.

Ha robbanó cicát húzol, **NEM KÖTELEZŐ** zombicicát kijátszanod. Dönthetsz úgy, hogy szándékosan felrobbansz, hogy ezzel egy ideig elkerüld a laphúzást, illetve, hogy megvédd magad más játékosoktól. Csak bízz benne, hogy valaki egyszer csak visszahoz a játékba!

HALOTTNAK LENNI

Ha felrobbansz, meghalsz. A halott játékosoknak nincs köre. Amikor valaki zombicicát játszik ki, ki kell választania egy halott játékost, és vissza kell hoznia az életbe (játékba).

Habár a halott játékosoknak nincs körük, a címük mellett **MOST** szimbólummal ellátott kártyákat, illetve „Nope” kártyákat bármikor kijátszhatnak, ezzel befolyásolva a játékot. (Ezeket a kártyákat akkor is kijátszhatod, ha nem te vagy soron.)

Nem lophatsz kártyákat halott játékosoktól, hacsak egy kártya ezt kifejezetten meg nem engedi. (Pl. nem játszhatod ki szívességet vagy egy pár macskakártyát egy halott játékosra.)

VISSZATÉRÉS AZ ÉLETBE

Amikor egy játékos úgy dönt, hogy egy robbanást elkerülve kijátszik egy zombicicát, akkor vissza kell hoznia egy halott játékost a játékba (ha van).

Ha valaki úgy dönt, hogy visszahoz téged az életbe, a dobópaklira teszi a zombicicáját, majd fogja robbanó cicát, ami megpróbálta felrobbantani **ÉS** az előtted lévő robbanó cicát, ami korábban felrobbantott téged, majd visszateszi azokat titokban a húzópakli bármely pontjaira. (A két robbanó cicát teheti a pakli két különböző pontjára.) Újra élő játékos vagy, és a szokott módon kell lejátszanod köreidet, amikor rád kerül a sor.

Zombicicát akkor is kijátszhatod, ha nincs halott játékos. Ha egy zombicica kijátszásakor több halott játékos is van, ki kell választanod, hogy kit hozol vissza az életbe.

A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó élő játékos győz.

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 játszol ki – ekkor még nagyon kicsi az esélye annak, hogy felrobbansz.
- ✓ A húzópakliban 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 lapot húzol majd.

NE OLVASSATOK TOVÁBB! JÁTSSZATOK!

HA KÉRDÉSETEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK.



PÉLDA EGY FORDULÓRA

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



AHOGY A 3 LAPOT NÉZEGETED, RÁJÖSSZ, TELJESEN JÓK A MEGÉRZÉSEID, A LEGFELSŐ KÁRTYA CAMIT FEL KELLENE HÚZNOD, TÉNYLEG EGY ROBBANÓ CICA.

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



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



ESZED ÁGÁBAN SINCS FELHÚZNI A FELSŐ KÁRTYÁT, HOGY FELROBBANJ, EZÉRT KIJÁTSZOL EGY ÚJRAKEVERÉST, ÉS ÚJRAKEVERED A HÚZÓPAKLI.



FELHÚZOD A FRISSEN ÚJRAKEVERT PAKLI LEGFELSŐ LAPJÁT, AMI MEGKÖNNYEBBÜLÉSEDRŐL NEM EGY ROBBANÓ CICA. MEGÚSZTAD!

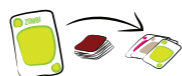
ZOMBICICÁK HARCTÉRI TANÁCSADÓ

ROBBANÓ CICA 4 DB

Ezt a kártyát felhúzás után azonnal meg kell mutatnod. Hacsak nincs zombicica kártyád, meghaltál. Tedd ezt a kártyát képpel felfelé magad elé. A kézben tartott lapjaidat tartsd meg titokban.

ZOMBICICA 2 DB SZIMBÓLUMMAL 3 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Ha felhúztál egy robbanó cicát, kijátszhatod (nem kötelező) ezt a kártyát ahelyett, hogy felrobbanál. Tedd a zombicica kártyát a dobópakli tetejére. Ha egy zombicica kijátszásakor van halott játékos, ki kell választanod egyet, akit visszahozol az életbe.



Ezután fogd a robbanó cicát, és anélkül, hogy a többi kártyát megnéznéd vagy átrendeznéd, titokban tedd vissza a húzópakli bármely pontjára. Ha egy halott játékost is visszahozol az életbe, tedd ugyanezt az előtte lévő robbanó cica kártyával is. (Így tehát két robbanó cicát teszel vissza egyszerre, mindkettőt a pakli egy-egy titkos pontjára.)



Miután kijátszottad ezt a kártyát, a köröd véget ér. Ha nincs halott játékos, ezt a kártyát akkor is kijátszhatod.

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

TÁMADÁS (2X) 2 DB SZIMBÓLUMMAL 0 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Ne húzz lapot. Ehelyett a következő játékosnak azonnal le kell játszania két kört egymás után. E lap áldozata a szokásos módon játssza le a körét. (Kijátszik vagy passzol, majd húz.) Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik.

Ha egy támadás áldozata kijátszik egy támadás kártyát, az ő köre is 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 2 DB SZIMBÓLUMMAL 3 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

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

Minden kártya, amire nope-ot játszottak ki, a dobópakliban marad.

Egy nope kártyát kijátszhatsz azelőtt, hogy egy akciót végrehajtottatok volna, még akkor is, ha épp nem a te köröd van. A nope kártyát halott játékosok is kijátszhatják.

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



LÁTNOK MOST 1 DB SZIMBÓLUMMAL 1 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Azután játsz ki, hogy valaki hatástalanított egy robbanó cicát. Megnézheted, hogy a húzópakliban hova teszi vissza a robbanó cicá(ka)t.

Ezt a lapot bármilyen akció előtt kijátszhatod, még akkor is, ha nem a te köröd van. Ezt a kártyát halott játékosok is kijátszhatják.

Nyugodtan felállhatsz a helyedről, és odasétálhatsz a robbanó cicát visszatevő játékoshoz, hogy lásd, hova teszi a húzópakliban.

UGRÁS 1 DB SZIMBÓLUMMAL 2 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

A köröd azonnal véget ér, anélkül, hogy lapot kellene húznod.

Ha egy támadás kártya áldozata vagy, az ugrás kártya csak 1 körnek vet véget a 2 közül. 2 ugrás kártya mindkét körnek véget vet.

SZUPER UGRÁS 1 DB SZIMBÓLUMMAL 1 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

A köröd azonnal véget ér, anélkül, hogy lapot kellene húznod. Ha több kört is le kellene játszani, mind véget ér.

JÖVŐBE LÁTÁS (3X) 2 DB SZIMBÓLUMMAL 2 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.

ÚJRAKEVERÉS MOST 1 DB SZIMBÓLUMMAL 1 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Jó alaposan keverd újra a húzópaklit.

Ezt a lapot bármilyen akció előtt kijátszhatod, még akkor is, ha nem a te köröd van. Ezt a kártyát halott játékosok is kijátszhatják.

Ezt jó például azután kijátszani, hogy valaki kijátszott egy jövőbe látás kártyát, de még azelőtt, hogy lapot húzna.

A HOLTAK ETETÉSE MOST 0 DB SZIMBÓLUMMAL 2 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Válassz ki egy halott játékost. Rajtad kívül minden, kártyával rendelkező játékosnak ki kell választani egy lapját, és oda kell adnia a kiválasztott halott játékosnak. Nem játszhatod ki ezt a kártyát, ha nincsen halott játékos.

Ezt a lapot bármilyen akció előtt kijátszhatod, még akkor is, ha nem a te köröd van. Ezt a kártyát halott játékosok is kijátszhatják.

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.

Nem játszhatod ki klónozás kártyát, ha nem a te köröd van, vagy ha halott vagy – még ha egy MOST szimbólummal rendelkező kártyára is játszánád ki. (Mivel a kijátszás pillanatában még klónozás kártya, azt pedig csak a saját körödben játszhatod ki.)

Kijátszhatod egy klónozás kártyát egy macskakártyával együtt, hogy ezzel egy párt alkoss, és lapot húzz egy játékosról (mivel a klónozás kártya az alá kijátszott macskakártyává változik). Ez csak akkor működik, ha te játszod ki a klónozást ÉS a macskakártyát is – nem játszhatod ki klónozást egy másik játékos által kijátszott macskakártyára!

SÍRRABLÓ 0 DB SZIMBÓLUMMAL 1 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Minden, kártyával rendelkező halott játékosnak ki kell választania egy kártyáját és vissza kell kevernie a húzópakliba. Nem játszhatod ki ezt a kártyát, ha nincs halott játékos.

Nagyon hasznos lehet ezt a játék vége felé kijátszani, ezzel csökkentve annak az esélyét, hogy robbanó cicát húzz.

SZÍVESSÉG 1 DB SZIMBÓLUMMAL 2 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Egy általad választott játékosnak át kell adnia 1 lapját. Ő választja ki, hogy melyik lapját adja oda.

Nem játszhatod ki ezt a kártyát halott játékosra.

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

TÚL MÉLYRE ÁSÁS 2 DB SZIMBÓLUMMAL 2 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Húzd fel a húzópakli legfelső lapját, nézd meg, és dönts el, hogy szeretnéd-e megtartani. Ha igen, vedd a kezedbe. Ha nem, akkor fel KELL húznod a következő lapot. Ezután tedd vissza az elsőnek húzott lapot a húzópakli tetejére. A köröd ezzel véget ér.

Ez a kártya remek eszköz arra, hogy kicsit játszadozz a többi játékos érzéseivel. Ha úgy döntesz, hogy nem tartod meg az első kártyát, mindenki azon izgul majd, hogy miért nem kellett neked!

A HOLTAK TÁMADÁSA 0 DB SZIMBÓLUMMAL 3 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

A köröd laphúzás nélkül véget ér. A következő játékosnak azonnal le kell játszania egymás után annyiszor három kört, mint ahány halott játékos van.

Ha egy támadás kártya áldozata kijátszik egy támadás kártyát, az ő köre is 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...)

Nem játszhatod ki ezt a kártyát, ha nincsen halott játékos.

Minél több halott játékos van, ez a kártya annál halálosabb. Azért ne várj vele túl sokáig, nehogy elszalaszd a lehetőséget!

MACSKAKÁRTYÁK 8 DB SZIMBÓLUMMAL 8 DB SZIMBÓLUM NÉLKÜL

Ezek a kártyák önmagukban semmit nem érnek, ám ha összegyűjtesz két ugyanolyat, kijátszhatod azokat egy párként, hogy véletlenül elhúzhass egy lapot egy élő játékosról.

Nem játszhatod ki ezt halott játékosra.

A macskakártyák különleges kombók részei is lehetnek.



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 játékosról) nem csak macskakártyákkal lehetséges, hanem bármely két kártyával, amelyek ugyanaz a neve. (Egy pár nope, egy pár ugrás stb.) Amikor kombóban játszol ki kártyákat, a képességüket hagyj figyelmen kívül.



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. Amikor kombóban játszol ki kártyákat, a képességüket hagyj figyelmen kívül.



Halott játékosra nem játszhatod ki kombót.