

# ROBBANÓ CICÁK JÁTÉKSZABÁLY

2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE  
TARTOZÉKOK: 56 KÁRTYA

## NSFW KIADÁS



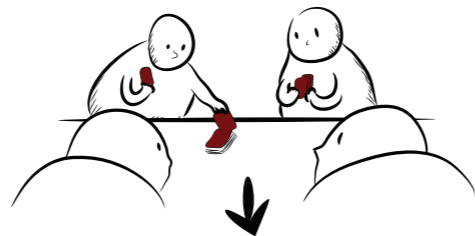
**HÉ! NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!**  
AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRRA,  
HOGY MEGTANULD A JÁTÉKOT.  
INKÁBB NÉZD MEG A SZABÁLYMAGYARÁZÓ  
VIDEÓNKAT:

[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW)

© EXPLODING KITTENS 2024

## 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 vegyék ki a pakliból mind a 4 robbanó cica kártyát.



**2** Majd vegyék 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 felrobbanál, 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 tegyetek vissza a dobozba.

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



**5** Tegyetek vissza 1-gyel kevesebb robbanó cica kártyát a pakliba, mint ahányan játszottok. Minden megmaradt robbanó cicát tegyetek vissza a dobozba.

### PÉLDA

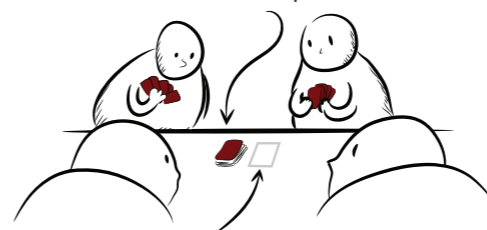
4 játékos esetén tegyetek 3 robbanó cicát a pakliba. 3 játékos esetén tegyetek 2 robbanó cicát a pakliba.

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



**6** Keverjétek meg a paklit, és tegyetek 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:

### KIJÁTSZOL EGY LAPOT:

Játszd ki egy lapot, és tedd KÉPPEL FELFELÉ 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!

### PASSZOLSZ:

Nem játszol ki egy lapot sem.

### VAGY



**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.

### EMLEKEZTETŐ

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 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 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 TOVÁBB! 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 FEL FOGSZ HÚZNI) EGY ROBBANÓ CICA



KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, ARRA KÉNYSZERÍTVE A KÖVETKEZŐ JÁTEKOST, HOGY LEJÁTSZSON EGYMÁS UTÁN KÉT KÖRT.



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.

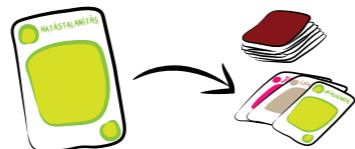
# ROBBANÓ CICA

## ROBBANÓ CICA 4 DB

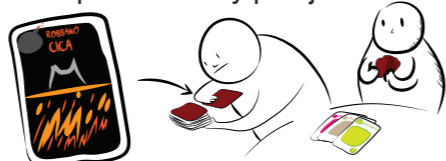
Ezt a kártyát felhúzás után azonnal meg kell mutatnod. Hacsak nincs hatástalanítás kártyád, meghaltál. Ez esetben dobd el minden kártyád, beleértve a robbanó cicát is.

## 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 újrarendeznéd, tedd vissza a húzópakli bármely pontjára.



Ezután a köröd véget ér.

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

## 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 a 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.)



Minden támadás (sima vagy célzott támadás) célpontjára igaz, hogy ha egy köre során hatástalanít egy robbanó cicát, az csak EGY körének vet véget. Utána le kell még játszania a fennmaradó köreit!

## SZÍVESSÉG 4 DB

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

# LAPLISTA

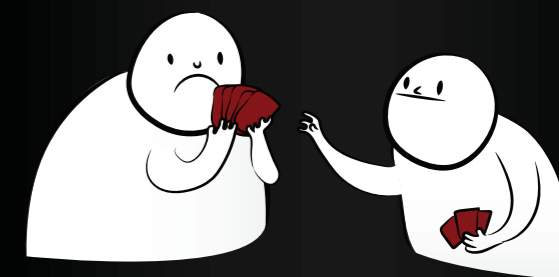
EZT A RÉSZT CSAK AKKOR KELL ELOLVASNOD, HA KÉRDÉSED VAN EGY KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN.

# 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) nemcsak macskákkal lehetséges, hanem BÁRMELY két kártyával, amelynek ugyanaz a neve. (Egy pár újrakeverés, egy pár ugrás stb.) A kombóban kijátszott kártyák képességét hagyd figyelmen kívül.



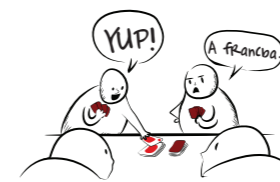
## HÁROM UGYANOLYAN

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. A kombóban kijátszott kártyák képességét hagyd figyelmen kívül.



## NOPE 5 DB

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



A nope kártyát egy másik nope kártyára is kijátszhatod, így yupot varázszolsz 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.

Kijátszhatod párra vagy különleges kombóra is NOPE kártyát.

## 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.)

## 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.)

## 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 ugyanolyant, kijátszhatod őket egy párként, hogy véletlenszerűen elhúzhass egy lapot egy másik játékostól. A macskakártyák különleges kombók részei is lehetnek.

