

# FRYWOLNE KOTKI

DRUGI DODATEK DO GRY  
„EKSPLODUJĄCE KOTKI”

## ZASADY

ZAWARTOŚĆ: 15 KART

### NIE WIESZ, JAK GRAĆ?

PEŁNE ZASADY GRY  
ZNAJDZIESZ NA STRONIE:

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

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Jak zawsze usuń z talii 4 karty eksplodujących kotków i 6 kart rozbrojenia.



- 2** Usuń 1 kartę eksplodującego kotka z talii dodatku „Frywolne kotki”.

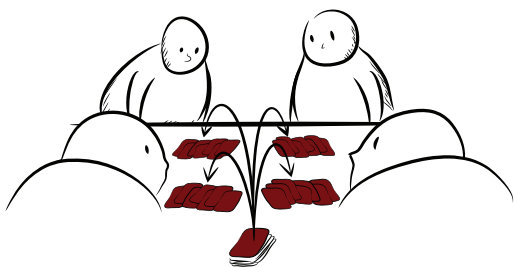
- 3** Rozdaj po 1 karcie rozbrojenia każdemu z graczy.

- 4** Potasuj pozostałe karty rozbrojenia z pozostałymi 14 kartami dodatku „Frywolne kotki”.

### GRA 2- ALBO 3-OSOBOWA

Włóż do talii tylko 2 karty rozbrojenia. Pozostałe karty rozbrojenia odłóż do pudełka.

- 5** Rozdaj po 7 zakrytych kart każdemu z graczy, tak by łącznie mieli po 8 kart. Nie pokazuj innym swoich kart.



- 6** Włóż do talii tyle kart eksplodujących kotków, ilu jest graczy, czyli o 1 więcej niż w standardowej grze. To możliwe, dzięki karcie frywolnego kotka, która pozwala graczowi mieć na ręku eksplodującego kotka i nie wybuchnąć!



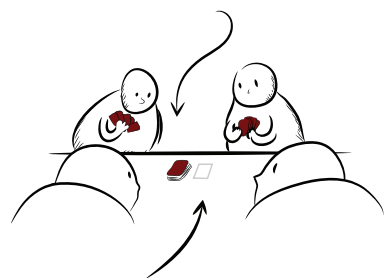
### IMPLODUJĄCE KOTKI

Jeśli gracze z dodatkiem „Implodujące kotki”, włóż do talii karty implodujących kotków i tyle kart eksplodujących kotków, by łącznie dodanych kart było tyle, ilu jest graczy.

- 7** Pozostałe karty eksplodujących kotków usuń z gry.

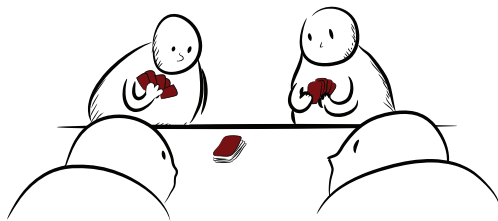


- 8** Potasuj karty w talii i umieść je na środku stołu rewersami do góry. To Wasza talia.



(Upewnij się, że na stole jest miejsce na stos kart odrzuconych).

- 9** Wybierzcie pierwszego gracza i rozpocznijcie grę zgodnie ze standardowymi zasadami.



### WERSJA TURBO

Zanim włożysz do talii jakiegokolwiek karty kotków, odrzuć z niej jakąś jedną trzecią losowo wybranych kart. (Będziesz używać do gry około dwóch trzecich kart z talii, nie wiedząc, które karty zostały usunięte). Następnie wtasuj do talii odpowiednią liczbę kart eksplodujących kotków i rozpocznijcie grę.

**TEKST NA KAŻDEJ KARCIE POWIE CI,  
CO MASZ ROBIĆ.**

**NO JUŻ, DOŚĆ CZYTANIA  
IDŹ GRAĆ!**

**JEŚLI MASZ PYTANIA NA TEMAT  
KONKRETNÝCH KART,  
ZERKNIJ NA DRUGĄ STRONĘ.** →



### FRYWOLNY KOTEK 1 KARTA

Gdy masz tę kartę na ręce, możesz w tajemnicy trzymać eksplodującego kotka i nie wybuchniesz.

**ALE...**

Jeśli z jakiegokolwiek powodu stracisz kartę frywolnego kotka, wciąż mając na ręku eksplodującego kotka, wybuchasz razem z nim.

Jeśli inny gracz ukradnie lub dostanie kartę eksplodującego kotka z Twojej ręki, wybucha i przegrywa grę, chyba że zdoła rozbroić tę kartę.

**WAŻNE!** Karty frywolnego kotka i eksplodującego kotka nie mogą zostać wykorzystane do stworzenia kombinacji 5 różnych kart. Innymi słowy, nie możesz użyć żadnej z nich do zagrania 5 różnych kart. Nie możesz też umieścić ich na stosie kart odrzuconych.

Dlaczego? Ponieważ to popsułoby grę. Nie psuj gry... Ona Cię kocia.

### IMPLODUJĄCE KOTKI

W przypadku gry z dodatkiem „Implodujące kotki” karta frywolnego kotka nie wpływa na karty implodujących kotków.

### EKSPLODUJĄCY KOTEK 1 KARTA

Dodatkowa karta eksplodującego kotka, ku uciesze frywolnego kotka.

### POMIŃ (JESZCZE BARDZIEJ) 1 KARTA

Zakończ turę, nie dobierając żadnej karty. Jeśli masz rozegrać kilka tur, natychmiast je zakończ (świetna opcja, gdy ktoś Cię atakuje).

### CO KRYJE PRZYSZŁOŚĆ (5x) 1 KARTA

Podejrzyj 5 wierzchnich kart talii, a następnie odłóż je w tej samej kolejności. Nie pokazuj tych kart innym graczom.

### ZMIENŃ PRZYSZŁOŚĆ (5x) 1 KARTA

Podejrzyj 5 wierzchnich kart talii, a następnie ułóż je w dowolnej kolejności. Nie pokazuj tych kart innym graczom.

### DO GÓRY NOGAMI 3 KARTY

Podziel talię z grubsza na pół i zamień górną część z dolną, nie patrząc na ich treść.

### PRZYJAZD ŚMIECIARKI 1 KARTA

Każdy gracz, który ma jakieś karty (w tym osoba, która zagrała tę kartę), musi wybrać 1 z kart ze swojej ręki i włożyć ją do środka talii, nie ujawniając jej treści. Następnie potasuj karty talii.

### BOMBA KOTOMOWA 1 KARTA

Wyjmij wszystkie karty eksplodujących kotków z talii i pokaż je pozostałym graczom. Następnie potasuj talię i ułóż eksplodujące kotki awersami do dołu na jej wierzchu.

Nie dobieraj karty na koniec swojej tury.

### IMPLODUJĄCE KOTKI

W przypadku gry z dodatkiem „Implodujące kotki” nie wyciągaj kart implodujących kotków, gdy wyjmujesz karty eksplodujących kotków.

### OBSIKAJ 3 KARTY

Wylosuj 1 kartę z ręki wybranego gracza. „Obsikaj” ją, oddając ją właścicielowi awerssem na zewnątrz, czyli tak, by każdy ją widział. Właściciel może ją w dowolnym momencie podejrzeć. Karta pozostanie obsikana do momentu, aż zostanie zagrana albo skradziona.

Jeśli ktoś ukradnie obsikaną kartę, przestaje być obsikana.

### KLĄTWA KOCIEJ DUPKI 2 KARTY

Wybierz gracza, którego klątwa uczyni **ŚLEPYM** na własne karty. Ten gracz musi położyć karty z ręki na stole awersami do dołu i je potasować. **Ślepy gracz nie może podglądać swoich kart, dopóki skutecznie nie dobierze z talii karty i przy tym nie eksploduje.**

Jeśli w swojej turze ślepy gracz postanawia zagrać jakąś kartę, musi ją wybrać losowo i umieścić odkrytą na stosie kart odrzuconych. Jeśli wybraną kartę można zagrać, zostaje rozpatrzona jak zwykle. Jeśli nie (np. jeśli gracz zagrał pojedynczą kocią kartę), karta zostaje zmarnowana.

**ALE...**

### ŚLEPY eksplodujący kotek

Dobranie karty eksplodującego kotka (bez karty frywolnego kotka na ręku), nie jest uznawane za skuteczne dobranie karty. W takim wypadku musisz zagrywać po omacku kolejne swoje karty, dopóki nie zagrasz karty rozbrojenia. Pozostałe zagrane karty trafiają na stos kart odrzuconych i zostają zmarnowane. Gdy uda Ci się rozbroić eksplodującego kotka, możesz znów grać w normalny sposób.

Jeśli po omacku zagrasz kartę eksplodującego kotka, natychmiast wybuchasz! Musisz po omacku rozbroić eksplodującego kotka albo przegrywasz.

A jeśli Twoim życiem rządzi pech i zagrasz eksplodującego kotka, próbując rozbroić eksplodującego kotka, musisz rozbroić obie te karty, aby móc kontynuować grę.

### ŚLEPA przysługa

Jeśli po omacku zagrasz kartę przysługi, możesz podejrzeć otrzymaną kartę, zanim dołożysz ją do swojej zakrytej ręki. Następnie potasuj swoje karty.

### ŚLEPE obsikanie

Jeśli Twój przeciwnik obsika Twoją kartę, gdy jesteś ślepy (albo oślepniesz, gdy masz na ręce obsikaną kartę), obsikana karta pozostaje odkryta, dopóki nie zostanie zagrana albo skradziona.

### ŚLEPE trzy krople wody

Jeśli przeciwnik wskaże Cię jako cel wybuchowej kombinacji „Jak trzy krople wody”, gdy jesteś ślepy, odszukaj kartę, o którą Cię prosi (jeśli ją masz), oddaj mu ją, a następnie znów połóż swoje karty zakryte na stole i je potasuj.

### ŚLEPY przyjazd śmieciarki

Jeśli ktoś zagra przyjazd śmieciarki, gdy jesteś ślepy, musisz wylosować kartę, którą oddasz. Gdy wybierzesz kartę, możesz ją dyskretnie podejrzeć (jeśli okaże się, że niechcący oddałeś frywolnego kotka i zostałeś z eksplodującym kotkiem, możesz spróbować go rozbroić).



- LISTA
1. FRYWOLNY KOTEK
  2. PRZYSŁUGA
  3. OBSIKAJ
  4. TRZY KROPLE WODY
  5. PRZYJAZD ŚMIECIARKI