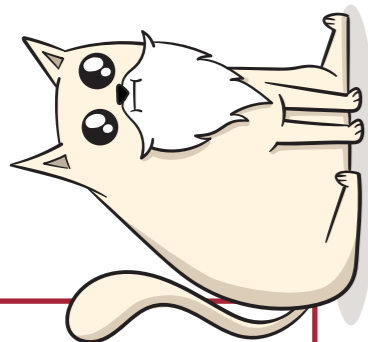


# ROBBANÓ CICÁK MENNY ÉS POKOL JÁTÉKSZABÁLY

2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE  
TARTOZEKOK: 53 KÁRTYA  
1 MACSKAISTEN KÁRTYA  
1 MACSKAÖRDÖG KÁRTYA  
1 MENNY ÉS POKOL TÁBLA

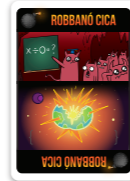
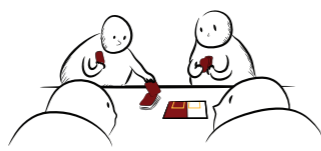


HÉI NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!  
AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRRA,  
HOGY MEGTANULJ EGY JÁTÉKOT.  
INKÁBB NÉZD MEG AZ ANGOL NYELVŰ  
A SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓNKAT:  
[WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW](http://WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW)

© EXPLODING KITTENS 2023

## 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. Mivel így már igencsak halott, 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.**

ÉS TISZTA GYŰLÉKONY BÉNASÁG LESZEL.

**HA NEM ROBBANSZ FEL, GYŐZÖL.**

ÉS TELE LESZEL KIRÁLYSÁGGAL, SZÉP MUNKA, HAVER!

**AZ ÖSSZES TÖBBI KÁRTYA**

CSÖKKENTI ANNAK AZ ESÉLYÉT, HOGY FELROBBANJ

EGY ROBBANÓ CICA MIATT.

### PÉLDA

Amikor rád kerül a sor, kijátszhatsz egy, **A jövő feltárása** kártyát, hogy megnézd a pakli legfelső 3 kártyáját. Ha a legfelső lap egy robbanó cica, kijátszhatsz egy **Újrakeverés** kártyát, hogy újrakeverd a húzópaklit, remélve, hogy valami mást húzol majd.



## ELŐKÉSZÜLETEK

**1** Először tegyétek félre a Menny és pokol táblát, és tegyétek a macskaisten és macskaördög kártyákat képpel felfelé az azoknak kijelölt helyekre.

MEGJEGYZÉS: A két kártya könnyen felismerhető, mivel hátlapjuk eltér az összes többi kártyáétól.



**2** Vegyétek ki a pakliból az összes (4 db) robbanó cica kártyát, és tegyétek félre.



**3** Vegyétek ki a pakliból az összes (6 db) hatástalanítás kártyát, és osszatok minden játékosnak egyet.

MEGJEGYZÉS: A játékosok számától függően maradhat néhány hatástalanítás kártya. Keverjétek vissza 2-t a pakliba, ha még így is maradt, a többi tegyétek vissza a dobozba. (5 játékos esetén csak 1 hatástalanítás kártyát tudtok visszakeverni.)



### HATÁSTALANÍTÁS KÁRTYÁK

A hatástalanítás az egyik legerősebb kártya a játékban: ez az egyetlen lap, amely képes megvédeni a robbanó cicáktól. Ha felhúzol egy robbanó cicát, ahelyett, hogy felrobbannál, kijátszhatsz egy hatástalanítás kártyát, majd a robbanó cicát titokban visszateheted a húzópakli bármely pontjára. Próbálj annyi hatástalanítás kártyát szerezni, amennyit csak bírsz!

**4** Keverjétek meg a paklit, 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.



**5** Tegyetek vissza 1-gyel kevesebb robbanó cicát a pakliba, mint ahányan játszatok. 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 a játék végére egy játékos kivételével mindenki felrobbanjon.



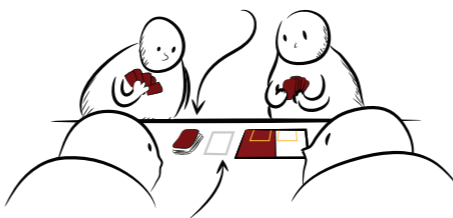
### GYORSABB JÁTÉKVÁLTOZAT - 2-3 FŐ ESETÉN EZT JAVASOLJUK -

Mielőtt robbanó cicákat tennétek a pakliba, fogjátok a pakli nagyjából egyharmadát, és tegyétek vissza a dobozba. (Nagyjából a pakli kétharmadával játszatok majd, és nem tudjátok, mely kártyák kerültek vissza a dobozba.)

Ezután keverjétek az 5. pontban meghatározott számú robbanó cicát a pakliba, majd kezdetek is a játékot!

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

Ez itt a húzópakli.



(Hagyjatok némi helyet a dobópakli számára is.)

**7** Válasszatok kezdőjátékost. (Néhány ötlet: a legfiatalabb játékos, legizgatottabb játékos, az a játékos, aki legkevésbé tud különbséget tenni jószág és gonoszság között 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.



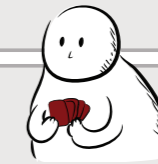
Olvasd fel a kártyán található szöveget, hogy mindenki megismerje annak hatását.

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

### 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.

### EMLÉKEZTETŐ

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.



## A JÁTÉK VÉGE

Előbb-utóbb egy játékos kivételével mindenki felrobban. 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 megszámlalhatod, 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 lapot húzol majd.

## MI A HELYZET A TÁBLÁVAL?

A tábla (és Macskaisten és Macskaördög, akik rajta trónolnak) arra való, hogy lejátszhattátok az armageddont, ahol a tét a következő:



**Macskaisten:** A legerősebb kártya, amit valaha teremtettünk. Szinte bármi lehet, amit csak szeretnél.

**Macskaördög:** Ez a kártya azonnal felrobbant egy játékost, hacsak az ki nem játszik egy hatástalanítás kártyát.



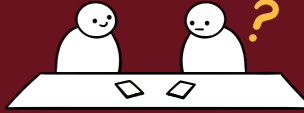
További részleteket az armageddonról, a macskaisten és macskaördög kártyáktól e szabály hátoldalán található harctéri tanácsadóban olvashattok.

## MI TÖRTÉNIK, AMIKOR KIJÁTSZOD AZ ARMAGEDDON KÁRTYÁT?

**1** Fogd a táblán lévő macskaisten és macskaördög kártyákat.



**2** Keverd össze, majd titokban nézd meg a két kártyát, és tedd képpel lefelé az egyiket magad elé, a másikat bármely másik játékos elé. Így csak te tudod, melyik kártya melyik.



**3** Anélkül, hogy megnézné a kártyákat, a másik játékosnak döntenie kell, hogy megtartja-e a neki osztott kártyát VAGY kicseréli az előtted lévővel.



**4** Miután döntött, fordítsátok fel mindkét kártyát. A macskaistent kapó játékos felveheti azt a kezébe. A macskaördögöt kapó játékos azonnal felrobban, hacsak ki nem játszik egy hatástalanítás kártyát.



**5** Függetlenül attól, hogy a játékos végül felrobbant-e vagy sem, a macskaördögöt tegyétek vissza a táblán neki kijelölt helyre. A macskaistent kapó játékos megtarthatja azt.

**6** A köröd ezzel véget ér. Nem kell lapot húznod.

**NE OLVASSATOK TOVÁBB! JÁTSSZATOK!**

HA KÉRDÉSEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK. →

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

# ROBBANÓ CICÁK MENNY ÉS POKOL

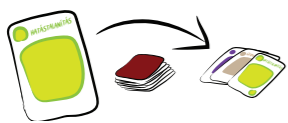
## HARCTÉRI TANÁCSADÓ

### 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 ártrendeznéd, titokban tedd vissza a húzópakli bármely pontjára.



Miután kijátszottad ezt a kártyát a köröd véget ér.

Szeretnél kiszúrni az utánad 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.



### ARMAGEDDON 3 DB

Ezen kártya kijátszásakor megkezdődik az armageddon, amit a táblán lévő két kártyával játszotok le. (További részletekért lásd e játékszabály másik oldalán olvasható „MI TÖRTÉNIK, AMIKOR KIJÁTSZOD AZ ARMAGEDDON KÁRTYÁT?” részt.)

Az armageddon kártya csak akkor játszható ki, ha a macskaisten és a macskaördög kártya is a táblán van. (Vagyis senki nem tartja kézben a macskaisten kártyát.) Az armageddon lejátszása után a köröd laphúzás nélkül véget ér.

Az armageddon kártya hatása megakadályozható nope kártyával, ám ezt még azelőtt kell megtenni, hogy az armageddon kártyát a kezébe venné a két, táblán lévő kártyát.

Ha egy támadás kártya áldozata vagy, az armageddon kártya csak 1 körödnek vet véget a 2 közül.



### MACSKAISTEN 1 DB

Ha az armageddon során elnyered a macskaisten kártyát, vedd a kezébe. A macskaisten a saját köröd során bármilyen kártyaként kijátszható, **kivéve nope kártyaként**. Ez azt jelenti, hogy kijátszhatod például hatástalanításként, támadásként vagy nope kártyán kívül a pakli bármilyen másik kártyájaként.

Miután kijátszottad a macskaistent, tedd a táblára, a macskaördög mellé.

**NE TEDD a macskaistent a dobópaklira.**

MEGJEGYZÉS: A macskaisten hátlapja eltér a pakli többi lapjától, ezért játékosársaid könnyen ellophatják tőled. Például amikor egy „véletlenszerű” laphúzásnál szétteríted a lapjaidat.

A macskaistent azért nem játszhatod ki nope kártyaként, mert elég sok élvezeti értéket veszítené a játék azzal, hogy ha valaki megpróbálná ellopni, egyszerűen nope kártyaként eldobnád.



### MACSKAÖRDÖG 1 DB

Ha a macskaördög az armageddon kijátszása során előtted maradt, felrobban. Ha nem tudsz kijátszani hatástalanítás kártyát, meghaltál. Az armageddon kijátszása után tegyéd vissza a táblára.

MEGJEGYZÉS: Ha a robbanás elkerülése céljából kijátszol egy hatástalanítás kártyát, nem tehetsz vissza semmilyen kártyát a húzópakliba. Simán csak dobd el a hatástalanítást a dobópaklira. (Ez eltér a kártya szokásos használatától, mert nem robbanó cicát kerülsz el vele.)

Soha ne tegyéd a macskaördögöt a dobópaklira. Mindig a táblára tegyéd vissza.

### TÁMADÁS (2X) 2 DB

A köröd (vagy köreid) laphúzás nélkül véget ér(nek), majd a következő játékosnak azonnal le kell játszania 2 kört egymás után. E lap áldozata a szokásos módon játssza le körét. (Kijátszik vagy passzol, majd húz.) Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik. Ezután a játék az őt követő játékosal folytatódik tovább.

Ha egy támadás (támadás vagy célzott támadás) áldozata kijátszik bármilyen 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, majd 6-ot és így tovább.)

### CÉLZOTT TÁMADÁS (2X) 2 DB

A köröd (vagy köreid) laphúzás nélkül véget ér(nek), majd EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT játékosnak azonnal le kell játszania 2 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. Ezután a játék az őt követő játékosal folytatódik tovább.

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 neked. Ő választja ki, hogy melyik lapját adja oda.

### ŐRÜLT FELFORDULÁS 2 DB

Húzd fel a húzópakli legalsó lapját. Nézd meg, majd dönts el, hogy a kezébe veszed, vagy képpel lefelé a pakli tetejére teszed. Ezután a köröd a döntésedtől függetlenül véget ér.

### A JÖVŐ FELTÁRÁSA (3X) 3 DB

Fordítsd fel a húzópakli legfelső 3 lapját úgy, hogy MINDENKI lássa, majd tedd vissza anélkül, hogy változtatnál a sorrendjükön.

### ÚJRAKEVERÉS 2 DB

Jó alaposan keverd meg a húzópaklit.

Nagyon hasznos kártya, pláne, ha tudod, hogy a következő lap egy robbanó cica.



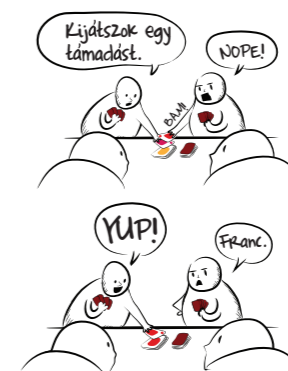
### NOPE 5 DB

Egy robbanó cica vagy hatástalanítás kártya 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, ezzel yupot varázsolva belőle és így tovább.

Egy nope kártyát kijátszhatsz azelőtt, hogy egy akciót végrehajtottatok volna, még akkor is, ha épp nem a te köröd van. Bármely lap, amit így megakadályoztál, a dobópakliban marad.

Egy nope kártyával még egy KÜLÖNLEGES KOMBOT is megakadályozhatsz. →



### MACSKÁRTYÁK MINDEGYIKBŐL 4 DB

Ezek a kártyák önmagukban semmit nem érnek, ám ha összegyűjtesz 2 ugyanolyat, kijátszhatod őket egy párként, hogy véletlenszerűen elhúzhass egy lapot egy játékostól.



A macskákártyák különleges kombók részei is lehetnek. →

Amikor valakitől véletlenszerűen húzol lapot, a célpont játékos megkeverheti a lapjait, utána viszont muszáj legyezni azokat, majd te ezután húzol. Az, hogy „véletlenszerűen” húzol, csak azt jelenti, hogy a lapok hátoldalát láthatod. Ha valakinél ott a macskaisten, könnyedén elhúzhatsz, kiszúrva az eltérő hátlapját!



### VADMACSKA 4 DB

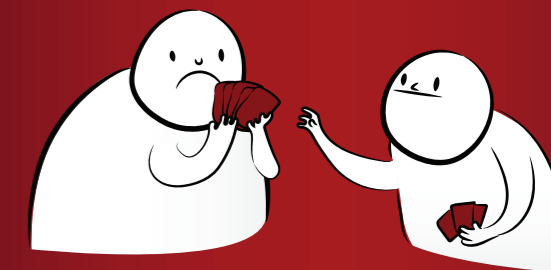
Bármilyen macskákártyaként kijátszhatod (olyanként, aminek önmagában nincs különleges képessége)

## 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 macskákártyákkal lehetséges, hanem bármely két kártyával, amelynek ugyanaz a neve. (Egy pár nope, egy pár ugrás stb.) Amikor kombóban játszol ki kártyákat, a képességüket 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. Amikor kombóban játszol ki kártyákat, a képességüket hagyd figyelmen kívül.

