

ROBBANÓ CICÁK JÁTÉKSZABÁLY

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE
TARTOZÉKOK: 42 KÁRTYA

GRAB & GAME KIADASI



EZ AZ ELEJE

HOGYAN MŰKÖDIK?

A kártyapakliban előfordul néhány robbanó cica. A játék elején közepre 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.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Először vegyétek ki a pakliból mind a 3 robbanó cica kártyát.



- 2 Majd vegyétek ki a pakliból mind az 5 hatástalanítás kártyát, és osszatok minden játékosnak egyet.

- 3 Minden megmaradt hatástalanítás kártyát tegyetek vissza a pakliba.



HATÁSTALANÍTÁS

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 felrobbannál, kijátszhatsz 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 5 lapot, így (a hatástalanítás kártyával együtt) mindenkinek 6 lap lesz a kezében.

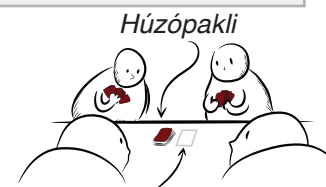
- 5 Tegyetek vissza eggyel kevesebb robbanó cica kártyát a pakliba, mint ahányan játszottok. Minden megmaradt robbanó cicát tegyetek vissza a dobozba.

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 tegyék az asztal közepére.



(Hagyjatok némi helyet a dobott lapok számára is.)

- 7 Válasszatok kezdőjátékost. (Néhány ötlet: legimpozánsabb szakáll, legdurvább illat, legkisebb lép stb.)

EGY KÖRÖD MENETE

- 1 Vedd a kezedbe a 6 lapodat, és nézd meg őket. Ezután válassz:

KIJÁTSZOL EGY LAPOT

Játssz ki egy lapot, és tedd KÉPPEL FELFELE a dobópakli tetejére.



Olvasd fel a kártyán lévő szöveget, hogy mindenki tudja, mit csinál.

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

VAGY PASSZOLSZ

Nem játszol ki egy lapot sem.



- 2 A köröd végén húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és reménykedj, hogy nem egy robbanó cica.



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.

FONTOS! 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 megszámolhatod, ezzel kiszámolva a felrobbanás esélyét.
- ✓ Bármennyi lap lehet a kezedben. Ha elfogytak a lapjaid, nem tudsz kijátszani semmit. Játssz tovább. A következő kör során legalább 1 kártyát húzol majd.

NE OLVASSATOK TOVÁBBI JÁTSSZATOK!

HA KÉRDÉSETEK VAN VALAMELYIK KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZZATOK! →

PÉLDAKÖR

ÚGY DÖNTESZ, HOGY KIJÁTSZOL EGY JÖVŐBE LÁTÁS KÁRTYÁT, HOGY MEGNÉZHESD A PAKLI LEGFELSŐ 2 LAPJÁT.



A LEGFELSŐ LAP (AMIT ÉPP FEL FOGSZ HÚZNI) EGY ROBBANÓ CICA.



ÚGY DÖNTESZ, HOGY KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, AMIVEL BEFEJED A KÖRÖDET, ÉS ARRÁ KÉNYSZERÍTED A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOST, HOGY LEJÁTSSZON EGYMÁS UTÁN KÉT KÖRT.



ÁM EGY MÁSIK JÁTÉKOS KIJÁTSZIK EGY NOPE KÁRTYÁT, EZZEL HATÁSTALANÍTVÁ 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 CICÁK LAPLISTA

EZT A RÉSZT CSAK AKKOR KELL ELÖLVASNOD, HA KÉRDÉSED VAN A KÁRTYÁKKAL KAPCSOLATBAN.

ROBBANÓ CICA 3 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 5 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 újrendeznéd, tedd vissza a húzópakli bármely pontjára. Szeretnél kiszúrni a következő játékosal? 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. Ezután a köröd véget ér.

ÚJRAKEVERÉS 4 DB

Keverd újra a húzópaklit anélkül, hogy odanéznél, addig, míg a többiek azt nem mondják, hogy elég. (Ez célszerű lehet, ha tudod, hol van egy robbanó cica.)

UGRÁS 3 DB

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.

JÖVŐBE LÁTÁS (2X) 4 DB

Nézd meg titokban a húzópakli legfelső 2 lapját, és tedd vissza őket anélkül, hogy változtatnál a sorrendjükön. Ne mutasd meg őket senkinek.

TÁMADÁS (2X) 3 DB

A köröd (vagy a köreid) azonnal véget ér(nek) anélkül, hogy lapot kellene húznod, majd a következő játékosnak le kell játszania egymás után 2 kört. Ha az áldozat is kijátszik egy támadás kártyát, az ő köre is véget ér, és a következő játékos jön annyiszor, ahány köre lett volna még plusz 2.



Példa: Ha a támadás áldozata kijátszik egy támadás kártyát, a következő játékosnak 4 kört kell lejátszania. Azonban, ha az áldozat lejátszik 1 kört, és csak UTÁNA játszik ki támadás kártyát, a következő játékosnak 3 kört kell lejátszania.

NOPE 4 DB

Robbanó cica vagy hatástalanítás kivételével bármilyen akciót megakadályozhatsz. Képzeld azt, hogy a nope alatt lévő kártya soha nem is létezett. Kijátszhatasz 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. Kijátszhatasz párra, vagy különleges kombóra is NOPE kártyát.

MACSKÁRTYÁK 4 DB MINDBŐL

Ezek a kártyák önmagukban semmit sem érnek, ám ha összegyűjtesz 2 ugyanolyat, kijátszhatod őket egy párként, hogy véletlenszerűen elhúzhass egy lapot egy másik játékostól, és különleges kombók részei is lehetnek. (Lásd jobbra.)

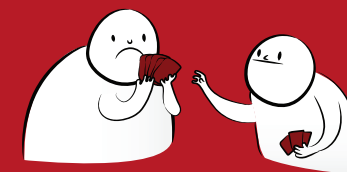


KÜLÖNLEGES KOMBÓK

(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 macskákkal lehetséges, hanem BÁRMELY két kártyával, amelynek ugyanaz a neve. (Egy pár újrakeverés, egy pár ugrás stb.) Hagyd figyelmen kívül a kártyákra írt utasításokat, amikor különleges kombóként játszod ki azokat.



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.

