

BALÍČEK KARET POHYBU

Mezi kartami pohybu najdeš několik druhů:



Posuň svou figurku o počet políček uvedených na kartě.



Posuň svou figurku o počet políček uvedených na kartě **NEBO** překlop herní plán, **aniž** posuneš svou figurku.



Jakýkoli hráč může herní plán kdykoli překlopit, aby zjistil, jak se změní políčka, ale vzápětí ho musí překlopit zpět.

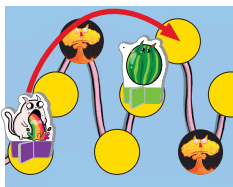


Okamžitě překlop herní plán.

POTÉ posuň svou figurku o počet políček uvedených na kartě.



Posuň svou figurku dopředu na první volné políčko před nejbližším hráčem před tebou. Jsi-li na prvním místě, neposunuješ se.

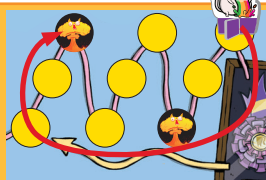


Posuň svou figurku dopředu na nejbližší políčko Výbušného koťátka.



Pokud je na tomto políčku jiný hráč, máš štěstí! Můžeš přes něj přeskočit na nejbližší volné políčko.

Pokud se nacházíš již za posledním políčkem Výbušného koťátka, posuň se ve směru „šipky smyčky“ na nejbližší Výbušné koťátko.



PŘIDÁVÁNÍ MAGNETŮ NEBEZPEČÍ

Na začátku hry nejsou v balíčku karet pohybu žádné magnety nebezpečí. Pokud zahraješ akční kartu „Přidej magnet“, tajně vlož 1 magnet nebezpečí **lícem dolů** kamkoli do balíčku karet pohybu, aniž bys přeskládal ostatní karty nebo se na ně podíval.



Chceš nastražit past na jiného hráče? Zahraj tuto kartu těsně předtím, než si lízne novou kartu, a polož magnet nebezpečí přímo navrch balíčku karet pohybu!

PŘEKLOPENÍ HERNÍHO PLÁNU

Některé akční karty a karty pohybu říkají „Překlop herní plán“. Když k tomu dojde, překlop herní plán z „klidového režimu“ (modrá strana) do „chaotického režimu“ (červená strana) nebo naopak. Herní plán zůstane v tomto režimu, dokud jiná akční karta nebo karta pohybu nepřikáže znovu ho překlopit.

Nyní je KAŽDÉ POLÍČKO na herním plánu jiné! Pokud je nějaký jiný hráč blízko vítězství, překlop herní plán, abys mu nastražil past pro jeho další tah!



Dojde-li k překlopení herního plánu, políčka se **NEAKTIVUJÍ** (tj. pokud se náhle ocitneš na políčku Výbušného koťátka, nevybuchneš!). Po posunu figurkou tvůj tah končí buď líznutím jedné či více karet, nebo výbuchem.

VYČERPÁNÍ BALÍČKŮ KARET

Pokud dojdou karty v dobíracím balíčku karet pohybu nebo akčních karet, zamíchejte příslušnou odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.

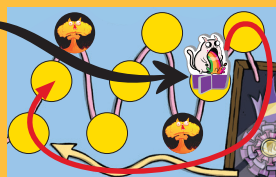
Pokud na **začátku svého tahu** nemáš v ruce žádné akční karty, ihned si lízni 3 akční karty a poté začni svůj tah.



VÝHRA

Svůj pohyb musíš ukončit **přesně** na políčku stuhy — pokud se tak nestane, postupuj podle „šipky smyčky“, vrať se zpět a pokračuj v pohybu.

Pokud se zde nachází tvá figurka a vytáhneš si „Posuň se o 4“, posuň se o 2 políčka na políčko stuhy, poté postupuj podle „šipky smyčky“ a posuň se o další 2 políčka.



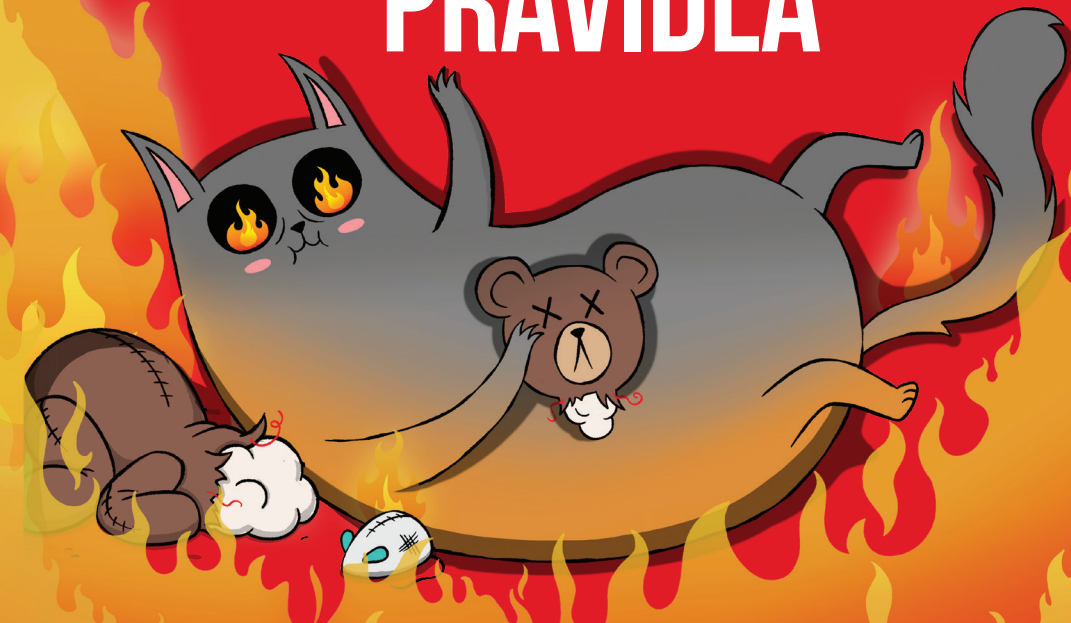
Pokud máš ukončit svůj pohyb na posledním políčku před stuhou a toto políčko je obsazené, posuneš se rovnou na políčko stuhy a vyhráváš!



VÝBUŠNÁ KOŤÁTKA[®]

DESKOVÁ HRA

PRAVIDLA



2–6 HRÁČŮ | VĚK 7+ | 20 MIN

OBSAH

- 1 HERNÍ PLÁN
- 64 AKČNÍCH KARET
- 21 KARET POHYBU
- 6 FIGUREK
- 1 BOJOVÁ PŘÍŘUČKA

HEJ! KAŠLI NA ČTENÍ PRAVIDEL!

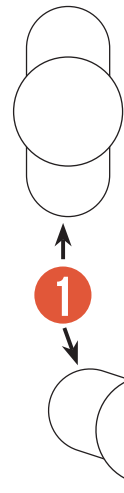
ČTENÍ PRAVIDEL JE TEN NEJHORŠÍ ZPŮSOB, JAK SE NAUČIT HRÁT HRU. RADĚJI SKOČ NA WEB A PUSTĚ SI VÝUKOVÉ VIDEO:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW



CÍL HRY

Bud' prvním hráčem, který se dostane na políčko stuhy.



PŘÍPRAVA HRY

- 1** Umístěte herní plán blízko okraje stolu a všichni si kolem něj sedněte. (Snažte se nesedět podél vrchní hrany herního plánu.)

- 2** Každý hráč si vybere a sestaví figurku a poté ji umístí na **kočičí záchod**.

- 3** Zamíchejte **akční karty** a rozdejte každému hráči 5 karet. (Podívejte se na své karty a nikomu je neukazujte.)

- 4** Zbytek akčních karet položte lícem dolů vedle herního plánu (toto je **dobírací balíček akčních karet**) a nechejte vedle trochu místa pro **odhazovací hromádku akčních karet** (viz obrázek výše).

- 5** Odeberte všech 10 **magnetů nebezpečí** z balíčku karet pohybu **a umístěte je lícem nahoru** k hornímu rohu herního plánu (viz obrázek výše). Více si o nich povíme později.

- 6** Zamíchejte zbývající karty pohybu a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu (toto je **dobírací balíček karet pohybu**); nechte vedle trochu místa pro **odhazovací hromádku karet pohybu** (viz obrázek výše).

- 7** Zvolte prvního hráče.
(Příklady kritérií: nejmladší hráč, nejhlasitější hráč, hráč s nejpřitažlivějším obočím atd.)

TVŮJ TAH

Když jsi na tahu:

NEJDŘÍVE: ZAHRAJ AKČNÍ KARTY

Zahraj libovolný počet akčních karet z ruky **lícem nahoru** na odhazovací hromádku akčních karet, **NEBO** nehraj žádnou akční kartu.

POTÉ: LÍZNI SI KARTU POHYBU (A POSUŇ SE)

Otoč vrchní kartu ponybu a polož ji lícem nahoru na odhazovací hromádku karet ponybu. Každá karta ponybu ti řekne, o kolik políček máš posunout svou figurku (např. „Posuň se o 2“), a může mít některá další pravidla, např. „Překlop herní plán“.

TÍM TVŮJ TAH KONČÍ. HRA POKRAČUJE VE SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK.

*Přečti text na
akční kartě
a zjisti, co karta
dělá. V případě
nejasností
ohledně karet se
podívej do Bojové
příručky.*

POSUŇ S
2

POLÍČKA NA HERNÍM PLÁNU

Po pohybu zastavíš na jednom ze tří druhů políček:

1. ČÍSELNÉ POLÍČKO

Pokud je na poličku číslo, okamžitě si z balíčku akčních karet do ruky lízni tolik akčních karet, kolik udává toto číslo.

 *Toto je vždy dobrá věc – neexistují totiž žádné špatné akční karty!*

2. POLÍČKO S FIGURKOU JINÉHO HRÁČE

Pokud se na políčku nachází figurka jiného hráče (i když je to políčko Výbušného koťátka), posuň se dopředu na nejbližší volné políčko před touto figurkou.

 Na jednom políčku může být pouze 1 figurka! (To znamená, že možná budeš muset přeskočit více hráčů, pokud stojí hned za sebou.)

3. POLÍČKO VÝBUŠNÉHO KOŽÁTKA

Pokud je to políčko Výbušného koťátka, vybuchuješ (pokud z ruky nezahraješ kartu Zneškodni).

Když vybuchneš, musíš udělat dvě věci:

1. Vyměň si místo s hráčem na posledním místě (pokud již nejsi na posledním místě ty). Pokud je na posledním místě více než jeden hráč (protože jsou v kočičím záchodě), vyber si, se kterým z nich si místo vyměníš.
2. Odhod' tolik akčních karet, aby ti v ruce zůstaly pouze 3 (pokud máš 3 nebo méně akčních karet, tento krok přeskoč). Ty si vybíráš, které karty odhodíš.

POZNÁMKA: Když si hráči vymění místo, ignorujte efekty nových políček, na která se oba hráči dostanou (tj. nelízejte karty a nevybuchujte!).

POKRAČOVÁNÍ NA DRUHÉ STRANĚ ➔