

# CICA HARC

## ÁLLATI CSETEPATÉ JÁTÉKSZABÁLY

### HÉI NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!

Az olvasás a legrosszabb mód arra, hogy megtanulj egy játékot! Inkább nézd meg az angol nyelvű szabálymagyarázó videóinkat: [www.powerhungrypets.com/how](http://www.powerhungrypets.com/how)



## ITT KEZDD!

## MI EZ A JÁTÉK?

Ebben a játékban csak 1 kártya lesz a kezdedben. Minden kártyának van egy száma és egy különleges akciója. A forduló végén az a játékos lesz a győztes, akinek a kezében a legmagasabb számú kártya van.

Amikor rád kerül a sor, húzol majd egy új kártyát, és összehasonlítod a már nálad lévő kártyával. Valószínűleg a magasabb számmal rendelkező kártyát szeretnéd majd megtartani, az alacsonyabb számút pedig kijátszani. Amikor kijátszol egy kártyát, végrehajtod a rajta lévő különleges akciót.

Van olyan kártya, amellyel kiejthetsz egy másik játékost, így ő el sem jut a forduló végéig. Olyan kártya is van, amellyel ellophatsz egy másik játékos kártyáját, valamint olyan is, ami megvéd, amikor egy másik játékos a fentiekhez hasonló dolgokat próbálna tenni veled. Minden körben el kell döntened, hogy melyik kártyát tartod meg és melyiket játszod ki, és hogy mindez hogyan járul hozzá ahhoz, hogy a forduló végén egy olyan kártyát tarthass a kezdedben, amelynek száma mindenkiénél magasabb.

© 2024 Exploding Kittens | Made in China.  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA  
Gyártó: Exploding Kittens  
10 Rue Pergolèse, 75116 Paris, FR  
[www.explodingkittens.com](http://www.explodingkittens.com) | [support@explodingkittens.com](mailto:support@explodingkittens.com)  
FBT-202404-1

Az alábbi listát tartsátok az asztalon a játék során, hogy mindenki lássa, melyik kártyából mennyi van a pakliban.

## A PAKLI KÁRTYÁI

- 10 Macskakirály (1 db)
- 9 Nem is házi kedvenc! (1 db)
- 8 Cseremeterák (1 db)
- 7 Hókusz-pók (1 db)
- 6 Petológus (1 db)
- 5 Hipnózissz (2 db)
- 4 Teknőspáncél (2 db)
- 3 Hapsifüles (3 db)
- 2 Mezei csapdász (3 db)
- 1 Halszemoptika (5 db)
- 0 Udvari robotporszívó (1 db)

A Robbanó cicák® és a Szerelmes Levél™ alkotói együttműködésének gyümölcse.

2–6 játékos részére

Tartozékok: 21 kártya, 7 korong

## ELŐKÉSZÜLETEK

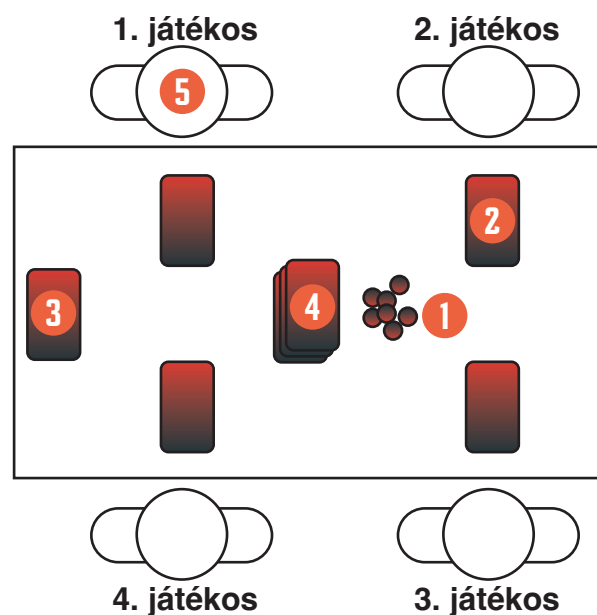
- 1 Tegyétek mind a 7 korongot egy kupacba az asztal közepére.
- 2 Keverjétek meg az összes kártyát, és osszatok minden játékosnak egyet. (Megnézhetitek, hogy mit kaptatok, de ne mutassátok meg egymásnak.)
- 3 Véletlenszerűen vegyetek ki 1 kártyát a pakliból, és tegyétek félre anélkül, hogy megnéznétek.

*Ezt azért tesztitek, hogy a forduló során ne lehessen kiszámolni, milyen lapok lehetnek még a pakliban.*

**2 játékos esetén:**  
1 helyett 3 kártyát  
tegyetek félre: 2-t képpel felfelé, 1-et képpel lefelé.

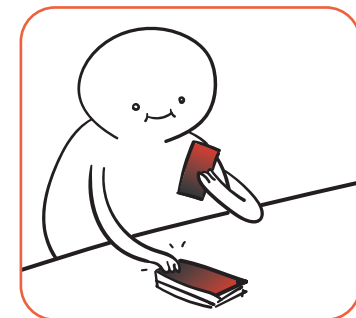


- 4 Tegyétek a megmaradt kártyákat képpel lefelé az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.
- 5 Válasszatok kezdőjátékost. Néhány ötlet a kiválasztáshoz: aki leginkább hasonlít a házi kedvencére, aki legkevésbé alkalmas arra, hogy életben tartson egy házi kedvencet, aki a legnagyobb eséllyel mutat kérés nélkül is képeket a házi kedvencéről.



## A JÁTÉK MENETE

- 1 Amikor rád kerül a sor, húzd fel a húzópakli legfelső kártyáját. (Így 2 kártya lesz a kezdedben.)



- 2 Válassz egyet, amit megtartasz a kezdedben, a másikat pedig játszd ki magad elé KÉPPEL FELFELÉ.

**MEGJEGYZÉS:** Ebben a játékban nincsen közös dobópakli. A kijátszott kártyáidat tartsd magad előtt, hogy mindenki jól láthassa mindegyiket.



- 3 Hajtsd végre a kijátszott kártyád akcióját.
- 4 Vége a körödnek. A bal oldali szomszédod köre következik.

### IGEN, ENNYI AZ EGÉSZ!

A másik oldalon bemutatunk egy példát, elmagyarázzuk, hogyan zajlik egy-egy forduló vége, ki lesz a győztes, illetve kicsit jobban kifejtjük a kártyák akcióit.

## PÉLDA EGY KÖRRE

Tegyük fel, hogy egy 8-as kártyát (Cseremeterák) tartasz a kezvedben. Minden játékosársad kezében szintén van egy-egy kártya, de hogy milyen, azt nem tudod.

A köröd kezdetén húzol egy kártyát, ami, tegyük fel, hogy egy 1-es (Halszemoptika). Tudod, hogy a forduló végén az lesz a győztes, akinek a kezében a legmagasabb számú kártya van, ezért a 8-as kártyát megtartod, az 1-es kártyát pedig kijátszod magad elé, képpel felfelé. Felolvasod, és végrehajtod a Halszemoptika akcióját:



Ez azért nagyszerű, mert megszabadultál egy alacsony értékű kártyától, RÁADÁSUL esélyt kapsz arra, hogy kiejts egy másik játékost! Kiválasztasz egy játékost, és megtippeled, milyen kártya van a kezében. Ha szerencséd van (és figyelted, hogy milyen kártyák mentek már ki), eltalálhatod, mi van a kezében, ezzel kiejtve őt. Így pedig máris egy lépéssel közelebb kerülsz a győzelemhez!

Minden köröd így épül fel, amíg el nem fogy a húzópakli – húzol egy kártyát, általában a magasabb számút megtartod, az alacsonyabb számút pedig kijátszod. Amikor a húzópakli elfogyott, mindenki felfedi a kezében lévő kártyát, és a legmagasabb számú kártya tulajdonosa győz. (Lásd: „Egy forduló vége”)

## KIESÉS

Ha egy másik játékos egy kártya akciójával kiejt téged, tedd le magad elé képpel felfelé a kezvedben lévő kártyát. A kártya akciója ekkor nem érvényesül. A forduló hátralévő részében nem lesz több köröd.

Ha egy játékos kivételével mindenki kiesett, a játékban maradt játékos győz, és elvehet egy korongot az asztal közepéről. (Lásd: „Egy forduló vége”) Ezután keverjétek össze az összes kártyát, és kezdjétek egy új fordulót.

## EGY FORDULÓ VÉGE

Amikor a soron lévő játékos már nem tud kártyát húzni, mert a húzópakli üres, a forduló véget ér. Ekkor mindenki, aki még játékban van, felfedi a kezében lévő kártyát. **A legmagasabb kártyát felfedő játékos a forduló győztese, aki ezért elvesz egy korongot.** Ezután keverjétek össze az összes kártyát (a félretett kártyát is beleértve), és kezdjétek egy új fordulót.

## DÖNTETLEN

Ha egy forduló végén két vagy több játékos kezében egyformán legmagasabb számú kártya van, nézzétek meg a döntetlen helyzetben lévő játékosok előtt kijátszott kártyákat. Aki előtt a legmagasabb számú kártya van, az lesz a forduló győztese.

## A JÁTÉK GYŐZTESE

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos elég korongot szerez a győzelemhez. A győzelemhez szükséges korongok száma a játékosok számától függ:

**2–3 játékos:** 3 korong kell a győzelemhez.  
**4–6 játékos:** 2 korong kell a győzelemhez.



**ENNYI!  
MEHET A MENET!**

Most már mindent tudtok. Ha egy kártya kapcsán mégis kérdéseket merülne fel, a következőkben részletesen kifejtjük minden kártya akcióját.

**TIPP:** Előfordulhat, hogy az alacsonyabb helyett a magasabb számú kártyát éri meg kijátszani, van, hogy ezzel kerülsz közelebb a győzelemhez.

Ha szeretnétek tudni, hogy hány kártya van egy-egy típusból a pakliban, ennek a játékszabálynak a hátulján találtok egy listát – tegyétek a listát mindenki által jól látható helyre.

## HARCTÉRI TANÁCSADÓ

(Ezt a részt csak akkor olvassátok el, ha kérdéseket merül fel egy kártyával kapcsolatban.)

### 10 Macskakirály (1 db)

Ha valaki arra kényszerít, vagy úgy döntesz, hogy kijátszod ezt a kártyát, kiesel a fordulóból.

### 9 Nem is házi kedvenc! (1 db)

Ha valaki a kezében tartja a Macskakirályt, el kell azt cserélnie a kezvedben lévő kártyára.

*Ez a kártya nem csinál semmit, ha senki kezében sincs vagy a te kezvedben van a Macskakirály.*

### 8 Cseremeterák (1 db)

Válassz ki egy még játékban lévő játékost. A kiválasztott játékosnak ki kell cserélnie a kártyáját a kezvedben lévő kártyára.

### 7 Hókuszpók (1 db)

Minden, még játékban lévő játékos (téged is beleértve) tegye a kezében lévő kártyáját képpel lefelé a pakliba. Ezután keverd meg a húzópaklit, és ossz minden játékban lévő játékosnak egy-egy új kártyát.

### 6 Petológus (1 db)

Nézd meg titokban a forduló elején képpel lefelé félretett kártyát. Ha szeretnéd, kicserélheted a kezvedben lévő kártyára. Vigyázz, hogy a többiek egyik kártyát se lássák meg!

### 5 Hipnószissz (2 db)

Válassz ki egy még játékban lévő játékost. A kiválasztott játékosnak ki kell játszania a kezében lévő kártyát anélkül, hogy végrehajthatná annak akcióját.

*Ha egy játékos ezzel arra kényszerül, hogy kijátszsa a Macskakirályt, kiesik a fordulóból.*

Ezután azonnal húznia kell egy új kártyát. Ha ekkor nincs már kártya a húzópakliban, a játékos a forduló kezdetén képpel lefelé félretett kártyát húzza fel.

### 4 Teknőspáncél (2 db)

Miután kijátszottad ezt a kártyát, a kezvedben lévő kártya a következő köröd kezdetéig védve van minden akció hatásától: nem vehetik el, nem nézhetik meg, nem kényszeríthetnek arra, hogy kijátszod.

*Ha valaki kijátszik egy Halszemoptikát (1), Hapsifülest (3), Hipnószisszt (5), Hókuszpókot (7), Cseremetét (8) vagy Nem is házi kedvenc!-et (9), és a legutóbb kijátszott kártyád a Teknőspáncél (4) volt, a felsorolt kártyákat kijátszó játékosok nem választhatnak ki téged, akciójuk nincs hatással rád.*

### 3 Hapsifüles (3 db)

Válassz ki egy még játékban lévő játékost. Titokban hasonlítsd össze a kiválasztott játékos kezében lévő kártyát a te kezvedben lévő kártyával. Az alacsonyabb számú kártya tulajdonosa kiesik a fordulóból. Ha a két kártya száma azonos, egyikőtök sem esik ki.

*Kérd el a kiválasztott játékos kártyáját, és az asztal alatt, titokban hasonlítsd össze a saját kártyáddal. Ha a két kártya száma eltér, jelentsd be, melyikőtök esett ki. A magasabb számú kártya visszakerül a tulajdonosához anélkül, hogy bárki más meglátná, mi az.*

### 2 Mezei csapdász (3 db)

Húzd fel a húzópakli legfelső kártyáját, és nézd meg. Ezután tedd vissza a húzópakli bármely pontjára, ahová csak szeretnéd. Ne nézd meg, és ne rendezd át a húzópakli többi kártyáját. Mindezt megteheted az asztal alatt is, hogy a többiek ne lássák, hányadik helyre raktad. Ha a Mezei csapdász kijátszásakor a húzópakli csak 1 kártyából áll, nézd meg, majd tedd vissza. Ha már nincs kártya a húzópakliban, ennek a kártyának nincs hatása.

### 1 Halszemoptika (5 db)

Válassz ki egy még játékban lévő játékost. Tippeld meg a kezében lévő kártya számát. Nem tippelhatsz 1-es számot. A kiválasztott játékosnak meg kell mondania, hogy eltaláltad-e. Ha eltaláltad, a kiválasztott játékos kiesik a fordulóból. Ha nem találtad el, a kiválasztott játékosnak nem kell megmutatnia a kártyáját.

### 0 Udvari robotporszívó (1 db)

Ha a forduló végén ez a kártya van a kezvedben, és egy másik, még játékban lévő játékos kezében a Macskakirály (10) van, te vagy a forduló győztese. Ez a kártya semmilyen más kártya ellen nem győzedelmeskedik.