

TRAUMATYCZNY TERAPEUTA

❧ ZASADY ❧

Twoim zadaniem jest tworzenie bardzo popapranych komiksów. To tyle.

3–8 graczy | Wiek 18+ | 15 minut

HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

Czytanie zasad to najgorszy sposób, żeby nauczyć się gry. Nie lepiej po prostu obejrzeć filmik instruktażowy? Znajdziesz go tutaj:

explodingkittens.com/horribletherapist/how



ZAWARTOŚĆ



70
kart pytań



135
kart odpowiedzi



175
kart porad

O CO CHODZI?

W grze tworzymy komiksy składające się z 3 kadrów. Pierwszy przedstawia pytanie, następny odpowiedź, a ostatni poradę terapeuty.

Gracz zdobywa punkt, gdy zaproponowana przez niego porada zostaje uznana za najlepsze zakończenie komiksu.

CEL

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 punkty, wygrywa.



© 2025 EXPLODING KITTENS | WYPRODUKOWANO W CHINACH.
PRODUCENT: EXPLODING KITTENS, 7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA |
DYSTRYBUCJA W POLSCE: REBEL SP. Z O.O.
UL. BUDOWLANYCH 64C, 80-298 GDAŃSK WYDAWNICTWO@REBEL.PL | WWW.WYDAWNICTWOREBEL.PL
IMPORTER NA UE: EXPLODING KITTENS, 10 RUE PERGOLESE, 75116 PARYŻ, FRANCJA
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM

NEWB-202506-04

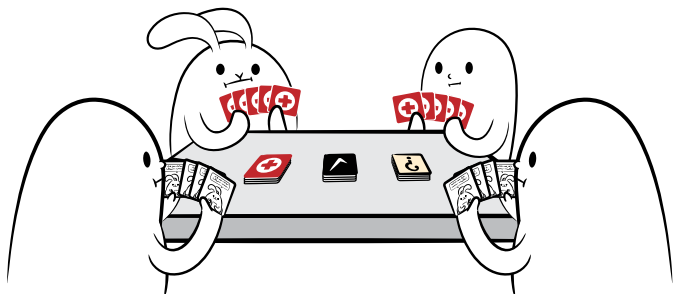
PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Wyjmij talie pytań, odpowiedzi i porad z pudełka i potasuj każdą z nich osobno. Umieść potasowane talie na stole rewersami do góry.



- 2 Każdy dobiera z talii porad po **5 KART PORAD** na rękę. (Możesz patrzeć na karty na swojej ręce, ale nie pokazuj ich innym).

Stół powinien wyglądać tak:

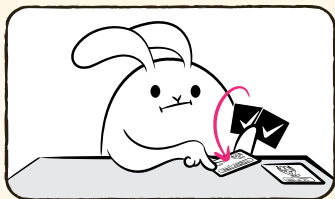
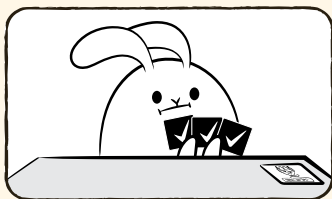
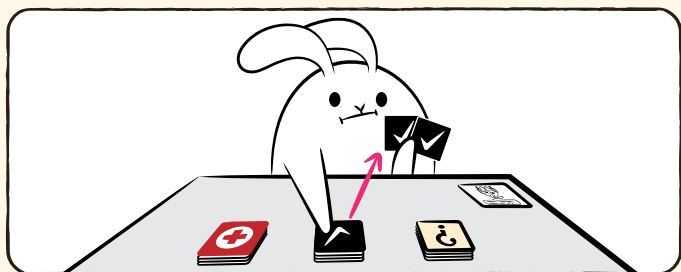


- 3 Zdecydujcie, kto pierwszy zostanie terapeutą.

ROZGRYWKA

Jeśli jesteś terapeutą, odłóż swoje karty porad.
Nie będą Ci teraz potrzebne. Odkryj pierwszą kartę
z talii pytań i umieść ją przed sobą na stole.
To pierwszy kadr komiksu.

Następnie dobierz 3 karty odpowiedzi i przyjrzyj się
im, ale nie pokazuj ich innym graczom.



Wybierz kartę odpowiedzi, która według Ciebie
najlepiej nadaje się na drugi kadr komiksu. Umieść
ją obok karty pytania, którą masz przed sobą.

Odłóż 2 niewykorzystane karty odpowiedzi do
pudełka. Nie będą już potrzebne w tej rozgrywce.

Po tym, jak wybrane zostały karty pytań i odpowiedzi, brakuje jedynie karty porady.

Pozostali gracze (czyli wszyscy poza Tobą – terapeutą) wybierają po 1 karcie porady ze swojej ręki, która według nich najlepiej zakończy komiks. Gracze przekazują Ci karty zakryte. **Jeszcze na nie nie patrz!**

Hej, Ty! Nie wiesz, którą kartę porady przekazać terapeutcie?

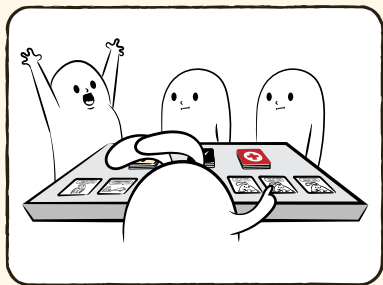
Możesz wybrać najśmieszniejszą, najbardziej pokręconą albo po prostu losową! Pamiętaj jednak, że to terapeuta wybiera najlepszą kartę, więc zastanów się, którą by wybrał.

Graj pod publikę!

Po tym, jak wszyscy przekażą Ci karty porad, potasuj je, by nie było wiadomo, kto przekazał którą kartę. Następnie przeczytaj na głos treść każdej karty, kładąc ją odkrytą na stole.

Terapeuta! W treści większości kart użyto form męskich, ale podczas odczytywania komiksu na głos możesz je dowolnie zmieniać.

Twoja tura kończy się, gdy wybierzesz kartę porady, która według Ciebie najlepiej pasuje do komiksu. Gracz, który Ci ją przekazał, ujawnia się i wygrywa rundę. Umieszcza wygraną kartę zakrytą przed sobą. Karta jest warta 1 punkt.

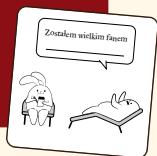


Przed rozpoczęciem kolejnej rundy każdy gracz powinien mieć na ręce 5 kart porad. W razie potrzeby dobierajcie po kolei karty, by każdy miał ich 5.

Gracz po Twojej lewej zostaje nowym terapeutą.

O co chodzi z kartami z pustym miejscem?

Jeśli chcesz wykorzystać kartę z pustym miejscem, wypełnij puste miejsce czymkolwiek, co podsuwa Ci pokręcona głowa.



WYGRANA

Pierwszy gracz,
który zdobędzie
3 punkty, wygrywa!

