

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА ПРАВИЛА

2—5 ИГРОКОВ
СОСТАВ ИГРЫ: 56 КАРТ

Версия 18+!

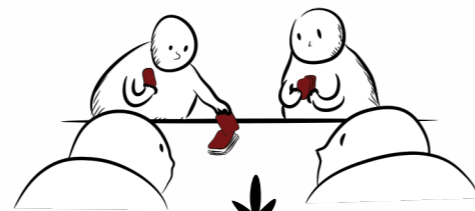


ДА НЕ ЧИТАЙ ТЫ ЭТИ ПРАВИЛА!
ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА,
МОЖЕШЬ ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ
ВИДЕО НА НАШЕМ САЙТЕ
(ДОСТУПНО С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ):

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

КАК ВЫГЛЯДИТ ПАРТИЯ

В центре стола лежит колода карт. Среди них есть несколько «Взрывных котят». В свой ход участник играет карты с руки (по желанию), а затем берёт верхнюю карту колоды (обязательно!).



Взяв карту «Взрывного котёнка», игрок взрывается и выбывает из игры.



Игра продолжается, пока не останется только один игрок. Он и становится победителем.

Чем больше карт ты возьмёшь, тем больше у тебя шансов нарваться на «Взрывного котёнка».

ПРОЦЕ ГОВОРЯ,

ВЗОРВЁШЬСЯ — ПРОИГРАЕШЬ.

И У ТЕБЯ ПРИГОРИТ ОТ ЗЛОСТИ И ОБИДЫ.

НЕ ВЗОРВЁШЬСЯ — СТАНЕШЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!

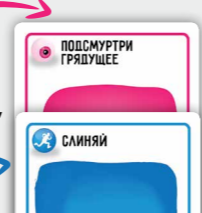
**МОЖЕШЬ ЗАЛИТЬ ВСЕХ СИЯНИЕМ СОБСТВЕННОГО
ВЕЛИЧИЯ. ОТЛИЧНО СРАБОТАНО, ПРЯТЕЛЬ!**

ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ

**ПОМОГУТ ТЕБЕ ПОДОЛЬШЕ ИЗБЕГАТЬ
ВСТРЕЧИ С ВЗРЫВНЫМИ КОТЯТАМИ.**

НАПРИМЕР

Используй карту «Подсмуртри грядущее», чтобы просмотреть несколько верхних карт колоды. Если среди них будет «Взрывной котёнок», ты можешь сыграть «Слиняй»-карту, чтобы закончить свой ход и не брать карту.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Для начала убери из колоды всех «Взрывных котят» (4) и «Обезвредь»-карты (6).



2 Перемешай оставшуюся колоду и раздай всем игрокам по 7 карт взакрытую.



3 Также выдай каждому игроку 1 «Обезвредь»-карту, чтобы у всех игроков на руках было по 8 карт.

«ОБЕЗВРЕДЬ»-КАРТЫ

В начале игры у каждого игрока есть 1 «Обезвредь»-карта. Это сильнейшая карта в игре и единственный способ не превратиться в кучку пепла. Взяв карту «Взрывного котёнка», ты можешь сыграть «Обезвредь»-карту и вернуть его обратно в любое место колоды, не показывая другим игрокам. Так ты останешься жив.

Тактический совет: постарайся собрать как можно больше «Обезвредь»-карт.

4 Замешай оставшиеся «Обезвредь»-карты обратно в колоду.



ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

Замешай только 2 из оставшихся «Обезвредь»-карт в колоду, а остальные удали из игры.

5 Возьми карты «Взрывных котят» по числу игроков минус 1 и замешай в колоду. Удали остальные карты «Взрывных котят» из игры.

НАПРИМЕР

Игра вчетвером: замешай в колоду 3 карты «Взрывных котят».

Игра втроём: замешай в колоду 2 карты «Взрывных котят».

Такое количество котят гарантирует, что в конце игры в живых останется только один.



6 Перемешай колоду и положи её лицевой стороной вниз в середину стола.



Не забудь оставить рядом немного места для стопки сброса

7 Сообща определите первого игрока любым понравившимся способом (по самой густой бороде, самым вонючим носкам и т. д.).

КАК ХОДИТЬ

1 Возьми все свои 8 карт на руку и внимательно изучи их. Ты можешь:

СПАСОВАТЬ

Не играй карт вообще.

ИЛИ

СЫГРАТЬ КАРТУ

Сыграй карту, выложив её **лицевой стороной вверх** на стол, и следуй указанным на ней инструкциям.



Прочитай текст на карте, чтобы узнать, что она делает.

Применив свойство одной карты, ты можешь сыграть следующую. Сыграй столько карт, сколько захочешь.



2 В конце своего хода возьми верхнюю карту из колоды на руку и молись, что это не «Взрывной котёнок».

Обрати внимание, что в отличие от большинства других игр ты берёшь карту **в конце хода**.



Ход передаётся по часовой стрелке.

ЗАПОМНИ

Сыграй любое количество карт, затем возьми карту, чтобы завершить свой ход.

*Спасуй-или-сыграй, затем бери.
Спасуй-или-сыграй, затем бери.*



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, не взорвавшийся на котёнке.

Не беспокойся, что карты в колоде кончатся слишком рано: ты замешал в неё достаточно «Взрывных котят», чтобы убрать всех игроков, кроме одного.

И ЕЩЁ 3 ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

- ✓ Неплохой стратегией будет приберечь свои карты в начале игры, пока шанс взорваться достаточно низок.
- ✓ Ты всегда можешь посчитать количество оставшихся в колоде карт, чтобы прикинуть свои шансы взорваться.
- ✓ Количество карт на руке не ограничено. Если у тебя больше не осталось карт на руке, тебе ничего не остаётся, кроме как спастись в свой ход и взять 1 карту.

ХВАТИТ УЖЕ ЧИТАТЬ! ИГРАЙ ДАВАЙ!

ЕСЛИ У ТЕБЯ ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО СВОЙСТВАМ
КОНКРЕТНЫХ КАРТ, ПЕРЕВЕРНИ ЭТОТ ЛИСТ. →

ПРИМЕР ХОДА

ТЫ ПОДОЗРЕВАЕШЬ, ЧТО ВЕРХНЯЯ КАРТА КОЛОДЫ — ЭТО «ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК». ПОЭТОМУ ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ СПАСОВАТЬ И ВЗЯТЬ ЭТУ КАРТУ В КОНЦЕ ХОДА, ТЫ РЕШАЕШЬ СЫГРАТЬ КАРТУ «ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ», КОТОРАЯ ПОЗВОЛИТ ТЕБЕ ПОСМОТРЕТЬ 3 ВЕРХНИЕ КАРТЫ КОЛОДЫ, НЕ ПОКАЗЫВАЯ ИХ ДРУГИМ ИГРОКАМ.



ПОСМОТРЕВ ЭТИ 3 КАРТЫ, ТЫ ПОНЯЛ, ЧТО БЫЛ ПРАВ И ВЕРХНЯЯ КАРТА (ТА, КОТОРУЮ ТЫ ДОЛЖЕН БУДЕШЬ ВЗЯТЬ) — ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО «ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК».



ТЫ ИГРАЕШЬ «НАПАДАЙ»-КАРТУ, ЧТОБЫ ЗАВЕРШИТЬ СВОЙ ХОД И ЗАСТАВИТЬ СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА СХОДИТЬ ДВАЖДЫ.



ОДНАКО ТВОЙ СОПЕРНИК ИГРАЕТ «НЕТЬ»-КАРТУ, КОТОРАЯ ОТМЕНЯЕТ ДЕЙСТВИЕ ТВОЕЙ КАРТЫ, И ТВОЙ ХОД ПРОДОЛЖАЕТСЯ.



ТЫ НЕ ХОЧЕШЬ БРАТЬ ВЕРХНИЮ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ И ВЗРЫВАТЬСЯ, ПОЭТОМУ ИГРАЕШЬ «ЗАТАСУЙ»-КАРТУ И ПЕРЕМЕШИВАЕШЬ КАРТЫ В КОЛОДЕ.



ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕМЕШАВ КОЛОДУ, ТЫ ЗАВЕРШАЕШЬ СВОЙ ХОД И БЕРЁШЬ ВЕРХНИЮ КАРТУ В НАДЕЖДЕ, ЧТО НЕ НАРВАЛСЯ НА «ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК».

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА®

ТЕБЕ ПРИГОДИТСЯ ЭТА СТОРОНА, ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ ПО КОНКРЕТНЫМ КАРТАМ.



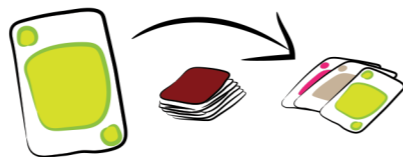
РУКОВОДСТВО

ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 4 КАРТЫ

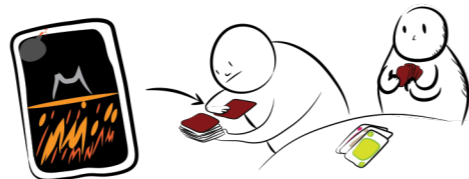
Немедленно покажи эту карту. Если у тебя нет «Обезвредь»-карты, ты взорвался. Все твои карты и «Взрывной котёнок», на котором ты подорвался, отправляются в сброс.

ОБЕЗВРЕДЬ 6 КАРТ

Взяв «Взрывного котёнка», ты можешь избежать взрыва: сыгрой эту карту, поместив её в стопку сброса.



Затем помести обезвреженного «Взрывного котёнка» в любое место колоды, не меняя порядок находящихся в ней карт и не глядя на них.



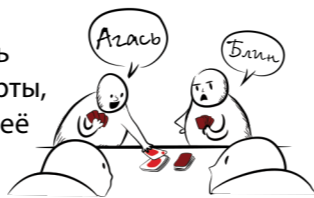
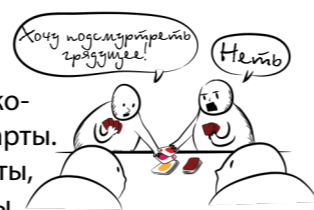
Хочешь насолить тому, кто будет ходить после тебя? Положи «Взрывного котёнка» на верх колоды. Если хочешь, держи в этот момент колоду под столом, чтобы соперники не увидели, куда ты его кладёшь. После того как ты сыграл эту карту, твой ход завершён.

НЕТЬ 5 КАРТ

Отмени действие любой карты, кроме «Взрывного котёнка» или «Обезвредь»-карты. Просто представь, что карты, сыгранной до «Нет»-карты, никогда и не было.

Ты также можешь отменить действие чужой «Нет»-карты, тут же разыграв другую. И её тоже можно отменить ещё одной «Нет»-картой.

Ты можешь сыграть «Нет»-карту в любой момент до того, как другой игрок начнёт применять действие сыгранной карты. Даже не в свой ход. Любые карты, отменённые «Нет»-картой, сразу помещаются в стопку сброса. Их действия не применяются! Ты даже можешь сыграть «Нет»-карту, чтобы отменить действие **особой комбинации карт** (см. раздел справа).



НАПАДАЙ (2X) 4 КАРТЫ

Немедленно заверши свой ход(ы) и не бери карту из колоды. Следующий за тобой игрок должен совершить 2 хода подряд. Этот игрок совершает свой ход как обычно (сыграй-или-спасуй, затем бери), завершает его, после чего сразу же ходит повторно, даже если в первый ход взял «Взрывного котёнка» и обезвредил его.

Если игрок, который должен сходить дважды из-за сыгранной «Нападай»-карты, играет такую же карту, все его ходы немедленно завершаются, а следующий игрок должен совершить столько ходов, сколько осталось у предыдущего, +2.

Пример: игрок А стал жертвой «Нападай»-карты. В свой первый ход он сам играет карту «Нападай» и заставляет игрока Б сходить 4 раза. Если игрок А сыграет такую карту в свой второй ход, игроку Б нужно будет сходить не 4, а 3 раза подряд.

СЛИНЯЙ 4 КАРТЫ

Немедленно заверши свой ход и не бери карту. Если ты играешь «Слиняй»-карты, находясь под действием «Нападай»-карты, она завершает только 1 из твоих ходов (2 сыгранные «Слиняй»-карты завершат 2 хода и т. д.).

ПОДЛИЖИСЬ 4 КАРТЫ

Заставь другого игрока отдать тебе одну карту по его выбору.

ЗАТАСУЙ 4 КАРТЫ

Тщательно перемешай колоду. Пригодится, когда ты будешь знать, что грядёт «Взрывной котёнок».

ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ (3X) 5 КАРТ

Посмотри 3 верхние карты колоды, не показывая их другим игрокам, и верни их назад в том же порядке.

КОШКОКАРТЫ ПО 4 КАЖДОГО ВИДА

Сами по себе эти карты бесполезны. Однако если ты соберёшь 2 одинаковые кошкокарты, ты можешь сыграть их как **пару**, чтобы украсть случайную карту у другого игрока на твой выбор.

Также кошкокарты используются для особых комбинаций.



ОСОБЫЕ КОМБИНАЦИИ

(ПРОЧИТАЙ ЭТОТ РАЗДЕЛ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЗАКОНЧИШЬ СВОЮ ПЕРВУЮ ПАРТИЮ.)

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Возможность сыграть **пару** карт (и украсть случайную карту у другого игрока) больше не ограничена только кошкокартами. Теперь для этого ты можешь сыграть в качестве особой комбинации **пару любых** карт с одинаковым названием (пару карт «Затасуй», пару «Слиняй»-карт и т. д.).



ТРИ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Как и при розыгрыше **двух одинаковых карт**, ты получаешь карту от другого игрока, но теперь ты сам говоришь, какую карту хочешь получить. Если у него есть эта карта, он отдаёт её тебе. Если нет — тебе ничего не достаётся.



5 РАЗНЫХ КАРТ

Если ты сыграешь в качестве особой комбинации **5 разных карт** (любые 5 карт с разными названиями), найди в стопке сброса любую карту и возьми её на руку.

(Лучше быстрее хватай стопку сброса, если не хочешь, чтобы это действие было отменено «Нет»-картой).



Играя особые комбинации, игнорируй инструкции на картах.