

ВЕДМЕДІ ПРОТИ МАЛЮКІВ

ПРАВИЛА

(НЕ ХВИЛЮЙТЕСЯ. ТУТ В ОСНОВНОМУ КАРТИНКИ).

АГОВ! НЕ ЧИТАЙТЕ ЦИХ ПРАВИЛ!

Читання – найгірший спосіб вивчення правил до гри.

Замість цього зайдіть в Інтернет і подивіться наші правила.

Відео: www.bearsvsbabies.com/howto play

2-5 ГРАВЦІВ
ВІК 10+

ВМІСТ:
107 КАРТ

© EXPLODING KITTENS 2023

МЕТА ГРИ

Створіть чудернацьких, достатньо сильних
Ведмедів (та інших Монстрів),
щоб з'їсти жахливих Малюків.

Хто зжере більше — переможе!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ - ТРЕНУВАЛЬНИЙ РАУНД

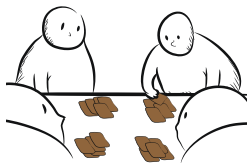
Найкращий спосіб вивчити гру — це зіграти тренувальний раунд. У найближчі хвилини ви спробуєте швидкий тренувальний раунд.

- 1 Розмістіть ігрове поле по центру стола.
- 2 Відкрийте Пакет 1 (Пакет 2 залиште поки що в коробці)



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ - ТРЕНУВАЛЬНИЙ РАУНД

- 3 Затасуйте ДУЖЕ РЕТЕЛЬНО карти.
- 4 Роздайте кожному гравцю по п'ять карт долілиць.
- 5 Гравці можуть дивитися власні карти.



↳ Якщо Ви отримали карту із зображенням Малюка (будь-яка карта зі словом «Малюк»), покладіть її долілиць на поле у відповідний кольоровий блок.



Цю зелену карту Малюка кладіть долілиць у зелений блок.

↳ Візьміть нову карту, щоб замінити щойно скинуту карту. У вас повинно залишитися 5 карт. Повторіть за необхідності.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ - ТРЕНУВАЛЬНИЙ РАУНД

- 6** Розділіть колоду карт на три приблизно рівні Стоси Добору. Розмістіть їх долілиць у відповідне місце на полі.



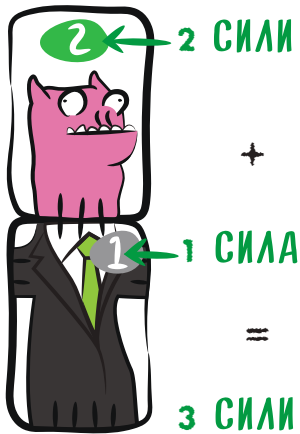
- 7** Виберіть першого гравця. (Оберіть за одним із критеріїв: найволохатіший, остання істерика, найпухкіший і т.д.)

РОЗІГРАШ КАРТ

Ви можете зіграти до двох карт за хід, щоб створити Монстра.

Слід починати створювати будь-якого Монстра з Голови.

Збільшуйте силу Монстра за допомогою різних частин.



РОЗІГРАШ КАРТ

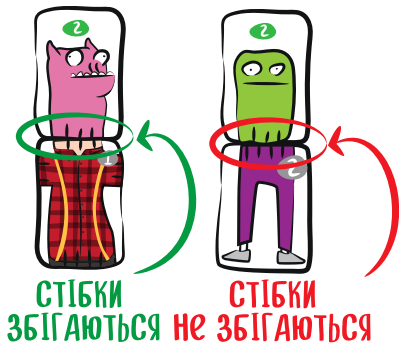
Ваша колекція Монстрів – це ваша АРМІЯ МОНСТРИВ.
Створіть якомога більше Монстрів і додайте якомога більше частин до них, щоб збільшити їхню силу.



ВАЖЛИВО:

Ви не повинні завершувати Монстра, щоб почати створювати нового.

Коли ви створюєте монстрів, упевніться, що стібки збігаються.



ДОБІР КАРТ

Якщо ви не можете зіграти дві карти, можете натомість потягнути карту.



Добір карти чи розіграш карти — це «дія».

Протягом вашого ходу ви можете виконати дві дії:

ДІЯ 1:

Дібрати чи зіграти карту.

ДІЯ 2:

Дібрати чи зіграти карту.



КОРИСНА ПОРАДА:

Рахуйте свої дії вголос, щоб усі могли їх відстежувати.

ДОБІР КАРТ

Не існує мінімальної або максимальної кількості карт, яку ви можете мати на руці.



Коли будь-який Стос Добору вичерпається, не замінійте його. Просто тягніть карти з інших Стосів Добору.

Якщо ви витягнули карту Малюка, розмістіть її долілиць у відповідний блок Армії Малюків.

ВАЖЛИВО:

Витягнути карту Малюка і розмістити її на полі вважають однією дією.



ТЕПЕР СПРОБУЙТЕ

Зробіть по три ходи:
добирайте і розігруйте карти,
щоб створити Армію Монстрів.
Протягом ваших ходів
Армії Малюків також будуть рости.

ВЕДМЕДІ

(ТА ІНШІ МОНСТРИ)

МалЮКИ



АРМІЇ МОНСТРІВ

Ваша мета створення Монстрів — зробити їх достатньо сильними, щоб вони могли з'їсти Малюків.

Є три типи Монстрів залежно від овальної іконки над кожною головою Монстра.

СУХОПУТНІ МОНСТРИ
[ЗЕЛЕНІ]



МОРСЬКІ МОНСТРИ
[СИНІ]



ПОВІТРЯНІ МОНСТРИ
[ЧЕРВОНІ]

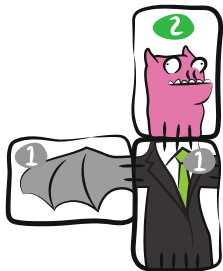


Усі ваші Монстри одного типу б'ються разом, тож ви дійсно маєте три Армії перед собою.

АРМІЇ МОНСТРИВ

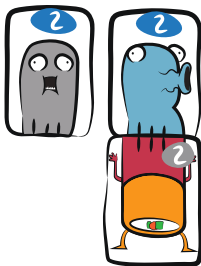
Ось приклад трьох Армій Монстрів і підрахунок сили кожної з них.

СУХОПУТНІ МОНСТРИ



СУХОПУТНИЙ МОНСТР
СИЛА АРМІЇ 4

МОРСЬКІ МОНСТРИ



МОРСЬКИЙ МОНСТР
СИЛА АРМІЇ 6

ПОВІТРЯНІ МОНСТРИ



ПОВІТРЯНИЙ МОНСТР
СИЛА АРМІЇ 2

Зауважте: ви можете створювати різну кількість монстрів одного типу й додавати їхню силу, адже всі ваші монстри одного типу завжди битимуться разом!

СПРОБУЙТЕ

Для практики кожен гравець повинен оголосити силу своїх трьох Армій Монстрів.

У деяких гравців може бути лише один чи два типи Армій.

ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ

Зауважте: є три типи Армії Малюків,
що відповідають трьом типам Армії Монстрів.

СУХОПУТНІ МАЛЮКИ

[ЗЕЛЕНІ]



МОРСЬКІ МАЛЮКИ

[СИНІ]



ПОВІТРЯНІ МАЛЮКИ

[ЧЕРВОНІ]



Мета гри — створити достатньо сильних Монстрів,
що зможуть з'їсти Малюків, коли ті атакують.

Малюки атакуватимуть, коли їх спровокують.

ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ

Щоб спровокувати Армію Малюків у свій хід:

1 Не виконуйте **ЖОДНИХ ДІЙ**

2 Викриknіть: **“ ПРОВОКАЦІЯ! ”**

3 Виберіть одну з Армій Малюків для провокації.
(Армія Сухопутних Малюків у цьому прикладі).

4 Переверніть спровоковану Армію Малюків та підрахуйте силу карт Малюків у Стосі.



СИЛА
АРМІЇ
СУХОПУТНИХ
МАЛЮКІВ

4

ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ

Спровокована Армія Малюків атакуватиме Армії Монстрів відповідного типу УСІХ гравців за столом.



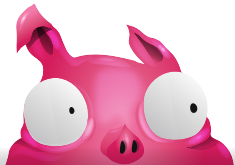
Усі відповідні Армії на столі повинні битися!
Включно з гравцем, який спровокував Малюків!

ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ

Найсильніша Армія виграє.

ПЕРЕМОГА МОНСТРІВ

Гравець із найсильнішою Армією Монстрів, яка може побити Малюків, виграє битву й забирає Малюків як переможні очки.



МалЮКИ ВИГРАЮТЬ

Якщо ніхто з гравців не може перемогти Армію Малюків, то Малюки перемагають і їх переміщують до Стосу Скиду.



Якщо нічия між Монстрами й Малюками, то Монстри перемагають.

ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ - ПРИКЛАД

СПРОВОКОВАНО СУХОПУТНИХ МАЛЮКІВ!

ЯКЩО ВИ МАЄТЕ ДЕКІЛЬКА МОНСТРІВ ОДНОГО ТИПУ, УСІ ВОНИ Б'ЮТЬСЯ РАЗОМ.

ГРАВЕЦЬ 2

ПОВИНЕН БИТИСЯ

СИЛА СУХОПУТНОЇ АРМІЇ: 5

ГРАВЕЦЬ 1

НЕ Б'ЄТЬСЯ (НЕ СУХОПУТНИЙ МОНСТР)

СИЛА АРМІЇ: 0

ГРАВЕЦЬ 3

ПОВИНЕН БИТИСЯ

СИЛА СУХОПУТНОЇ АРМІЇ: 7

НАЙБІЛЬША СИЛА ВИГРАЄ БИТВУ!

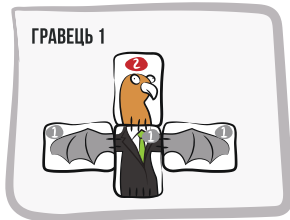
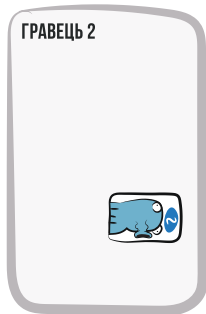
СИЛА АРМІЇ СУХОПУТНИХ МАЛЮКІВ: 4

4 + 3 = 7

ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ - НАСЛІДКИ

Усі Монстри й Малюки б'ються лише раз!

Після битви скиньте всіх Монстрів, які брали участь у бою,
у відбій, незалежно від того хто переміг.



ПРОВОКАЦІЯ МАЛЮКІВ - СТРАТЕГІЯ

Як бачите, провокація Малюків може усунути великі Армії Монстрів зі столу, тож використовуйте це з розумом.

Ви можете спровокувати Армію Малюків, коли вважаєте свою Армію Монстрів достатньо сильною, щоб їх з'їсти, або спровокувати, щоб вибити Армію інших гравців, доки вона не стала занадто сильною.

КОРИСНА ПОРАДА:

Ви можете спровокувати Армію Малюків, коли самі не маєте жодного Монстра відповідного типу. Це гарний шанс нашкодити суперникам!



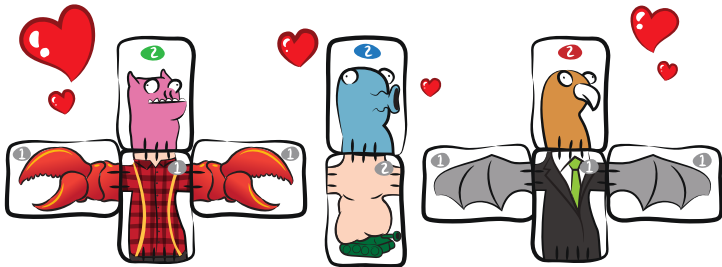
СПРОБУЙТЕ

Для практики наступний гравець повинен спровокувати Сухопутних Малюків.

Якщо немає Сухопутних Малюків, спровокуйте іншу Армію Малюків.

ЗІГРАЙМО

Тепер насолодіться своїми останніми моментами
з вашими Монстрами.



Зберіть усі карти, завершіть тренувальний раунд
і **ЗІГРАЙТЕ ПО-СПРАВЖНЬОМУ.**

ЗІГРАЙМО

Зберіть усі карти та Монстрів
у всіх гравців та очистьте поле.

ВІДКРИЙТЕ ПАКЕТ 2

Цей набір містить додаткових Малюків та інші карти,
що можуть допомогти створити ще більш чудернацьких Монстрів
чи завдати страждань суперникам.

Ви можете прочитати, що робить кожна карта,
на самій карті.

ГОЛОВИ ВЕДМЕДІВ

У цьому наборі є 5 Голів Ведмедів (карти зі словом ВЕДМІДЬ вгорі).
Поки що тримайте їх окремо.

Ці карти є найсильнішими,
але одночасно й найбільш
вразливими в грі.

Ведмежі Голови — це одночасно
всі три типи Монстрів (Сухопутний,
Морський, Повітряний),
що означає: вони завжди беруть участь
у **КОЖНОМУ** бою.
Використовуйте їх обережно.

ВЕДМІДЬ
[**ВЕСЕЛКА**]

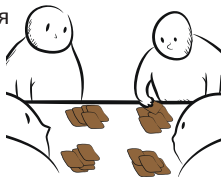


ПІДГОТОВКА

1 Затасуйте карти з обох наборів разом **ДУЖЕ РЕТЕЛЬНО**.

2 Роздайте кожному гравцю Голову Ведмедя
(Затасуйте решту Голів Ведмедів назад у колоду.)

3 Роздайте по 4 карти кожному гравцю,
таким чином ви починатимете гру
з Головою Ведмедя та
4 випадковими картами.



Ще раз відкладіть карти Малюків з руки у відповідний за кольором стос на полі та візьміть нові карти, доки на руці буде п'ять карт.



4 Розділіть колоду карт на три приблизно рівні Стоси Добору. Розмістіть їх долілиць на відповідне місце на полі.



ВАШ ХІД

ПРОТЯГОМ ВАШОГО ХОДУ ВИ МОЖЕТЕ ЗРОБИТИ ОДНУ З ТРЬОХ АКТИВНОСТЕЙ:

ЗРОБИТИ ДІЇ

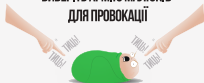
БУДЬ-ЯКА КОМБІНАЦІЯ
З ДОБОРУ ТА РОЗІГРАШУ КАРТ



АБО

ПРОВОКАЦІЯ

НЕ ВИКОНУЙТЕ ДІЙ, НАТОМІСТЬ
ВИБЕРІТЬ АРМІЮ МАЛЮКІВ
ДЛЯ ПРОВОКАЦІЇ



АБО

СМІТТЄВИЙ ДАЙВІНГ

НЕ ВИКОНУЙТЕ ДІЙ І ВІЗЬМІТЬ НА ВИБІР
КАРТУ ЗІ СКИДУ НА РУКУ



ЩОСЬ УЖЕ ЗНАЙОМЕ

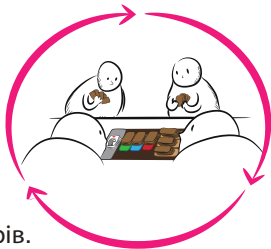
ЩОСЬ НОВЕНЬКЕ

ПАМ'ЯТАЙТЕ: Щоразу як ви тягнете карту Малюка, ви ПОВИННІ її розмістити на поле.
Добір і розміщення карти Малюка вважають 1 дією.

ХІД ГРИ

ГРАВЦІ ХОДЯТЬ ЗА ГОДИННИКОВОЮ СТІЛКОЮ.

Це вже не навчання. Вам не потрібно витратити три раунди для створення Монстрів.



КОРИСНА ПОРАДА:

Стратегічно підходьте до дій добору й розіграшу карт.
Можливо, ви схочете швидко створити потужних Монстрів або збирати карти, дозволяючи вашим суперникам битися.

Пам'ятайте: Вам необхідно з'їсти якомога більше малюків, щоб перемогти в грі!

**ЩЕ НЕ ПОЧИНАЙТЕ ГРАТИ!
ВИ ПОВИННІ ПРОЧИТАТИ ЩЕ ОДНУ СТОРІНКУ!**

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли карти в стосах добору вичерпаються, гра завершується.

Підрахуйте числа на картах з'їдених вами Малюків — це ваші переможні очки.



Коли гравець добирає останню карту зі Стосів Добору, він завершить хід, потім усі гравці роблять по одному фінальному ходу (включно з гравцем, який дібрав останню карту).



Ви не зобов'язані виконувати всі свої дії під час вашого фінального ходу.

СКІЛЬКИ ВИ МАЄТЕ ДІЙ?

Хоч ми й тренувалися з 2 діями за хід, кількість дій залежить від кількості гравців:

2 ГРАВЦІ: 4 ДІЇ ЗА ХІД
3 ГРАВЦІ: 3 ДІЇ ЗА ХІД
4 + ГРАВЦІ: 2 ДІЇ ЗА ХІД

ЦЕ ВСЕ! ГОДІ ЧИТАТИ...НУМО ВЖЕ ГРАТИ!

ЯКЩО З'ЯВЛЯТЬСЯ БУДЬ-ЯКІ ЗАПИТАННЯ,
ЗНАЙДІТЬ АРКУШ «ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ».

ДОДАТКОВЕ ПРАВИЛО

Додайте це правило до гри, тому що вам дійсно подобаються правила й ви хочете їх більше.

АТАКА АРМАГЕДОНУ

Після того як кожен гравець зробить свій фінальний хід, почнеться фінальний бій, у якому ігноруйте типи Малюків і Монстрів. Усі Армії Малюків, що залишилися на столі, об'єднують сили, щоб атакувати всіх гравців. Гравець із найсильнішою комбінованою Армією Монстрів, яка може побити комбіновану Армію Малюків, виграє битву та забере фінальні очки (В іншому випадку виграють Малюки й ніхто не отримує переможних очок за фінальний бій).

Усі інші правила працюють.

ПЕРЕЗАВАНТАЖЕННЯ

Коли ви вперше відкриваєте коробку, карти розділені на 2 пакети. Якщо вони більше не розділені на пакети, а ви дуже хочете, щоб вони були розділені, найпростіший спосіб відтворити пакети - це зібрати всі Голови, частини тіла і Малюків у "Пакет 1" (87 карт), а все інше — в "Пакет 2" (20 карт).

Гра була не зовсім так запакована, але це найзручніший спосіб для підготовки до наступної гри.