

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА ПРАВИЛА

2—5 ИГРОКОВ
СОСТАВ ИГРЫ: 56 КАРТ

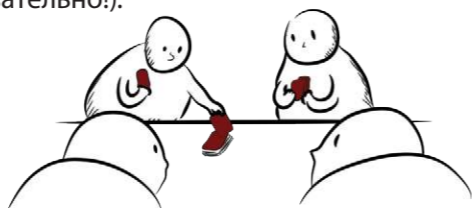


ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА,
МОЖЕШЬ ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ
ВИДЕО НА НАШЕМ САЙТЕ
(ДОСТУПНО С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ):

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!

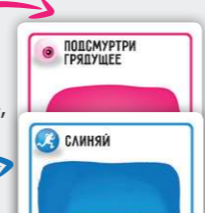
МОЖЕШЬ ЗАЛИТЬ ВСЕХ СИЯНИЕМ СОБСТВЕННОГО
ВЕЛИЧИЯ. ОТЛИЧНО СРАБОТАНО, ПРЯТЕЛЬ!

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».

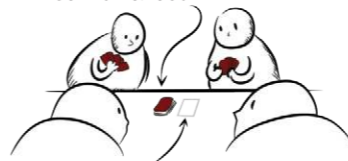
Игра втроём: замешай в колоду **2 карты** «Взрывных котят».

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.

А вот и колода

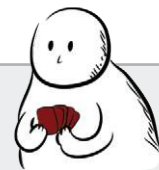


Не забудь оставить рядом немного места для стопки сброса

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 СТА, 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 ВЕРХнюю КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ И ВЗРЫВАТЬСЯ, ПОЭТОМУ ИГРАЕШЬ «ЗАТАСУЙ»-КАРТУ И ПЕРЕМЕШИВАЕШЬ КАРТЫ В КОЛОДЕ.



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

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА™

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



РУКОВОДСТВО



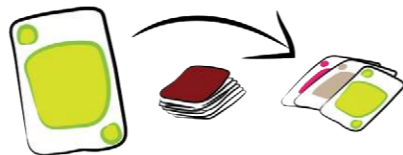
ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 4 КАРТЫ

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.

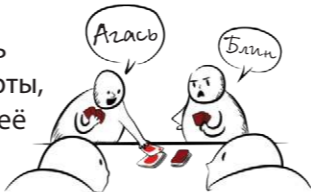
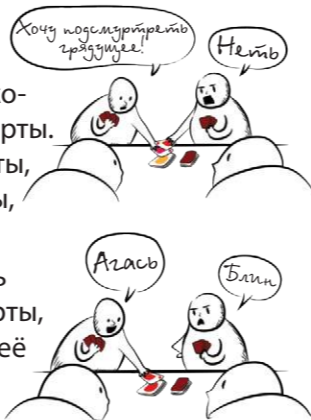


НЕТЬ 5 КАРТ

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.

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.

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.