

# ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА ПРАВИЛА

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2-5  
(ДО 9 ЕСЛИ СМЕШАТЬ ДВЕ ЛЮБЫЕ КОЛОДЫ)  
СОДЕРЖИТ: 56 КАРТ

ORIGINAL EDITION!



ЭЙ! НЕ ЧИТАЙТЕ ЭТИ ПРАВИЛА!  
ЭТО ХУДШИЙ СПОСОБ НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ  
В ЭТУ ИГРУ.  
ЛУЧШЕ ВЫЙТИ В ИНТЕРНЕТ И ПОСМОТРЕТЬ  
ВИДЕО НА АНГЛИЙСКОМ:  
[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW)

## КАК ИГРАТЬ

У вас есть колода карт, содержащая несколько Взрывных Котят. Игра проходит так: Вы кладете колоду лицевой стороной вниз и поочередно тянете карты, пока кто-то не вытащит Взрывного Котенка.



Когда это произошло, этот игрок взорвался. Он вылетел из игры.



Игра продолжается до тех пор пока не останется последний игрок, который и побеждает в игре.

## КОРОЧЕ

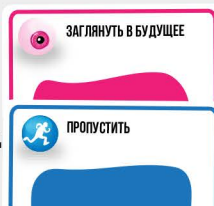
**ЕСЛИ ТЫ ВЗОРВАЛСЯ - ТЫ ПРОИГРАЛ.**  
ПОЧУВСТВУЙ ВСЮ ГОРЕЧЬ ПОРАЖЕНИЯ.

**ЕСЛИ ТЫ НЕ ВЗОРВАЛСЯ - ТЫ ПОБЕДИЛ!**  
ОЩУТИ ВСЮ СЛАДОСТЬ ПОБЕДЫ. ТЫ МОЛОДЕЦ!

**А ВСЕ ЭТИ КАРТЫ  
ПРОСТО УМЕНЬШАЮТ ШАНС ПОДОРВАТЬСЯ  
НА ВЗРЫВНЫХ КОТЯТАХ.**

### НАПРИМЕР

Вы можете **Заглянуть в будущее** посмотрев три верхние карты в колоде. И если Вы обнаружили там Взрывного Котенка, то самое время **Пропустить** свой ход и избежать досадного поражения.



## НАЧАЛО

**1** Уберите всех Взрывных Котят (4) и карты Обезвредить (6) из колоды.



**2** Перемешайте остальные карты и раздайте по 4 каждому игроку.

**3** Раздайте по одной карте Обезвредить каждому игроку. У каждого должно быть 5 карт.



### ОБЕЗВРЕДИТЬ

Это единственная карта, которая может спасти от Взрывного Котенка. Сыграв карту Обезвредить после взрыва, вместо поражения, Вы продолжаете игру и возвращаете Взрывного Котенка в колоду в любое место в колоде. Карт Обезвредить много не бывает.

**4** Положите достаточное количество Взрывных Котят обратно в колоду. Их должно быть на одну карту меньше, чем количество игроков. Уберите лишних Взрывных Котят из игры.

### НАПРИМЕР

Для игры на 4-ых возьмите 3 Котенка.

Для игры на 3-их возьмите 2 Котенка.

Это позволит определить победителя – единственного, кто не взорвался.



**5** Верните остальные карты Обезвредить обратно в колоду.

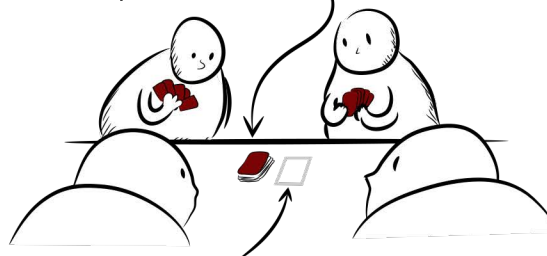


### РАСКЛАД ДЛЯ ДВОИХ

Положите в колоду только две карты Обезвредить. Другие две уберите из игры.



**6** Перемешайте колоду, положите ее лицом вниз по середине стола. Это ваша игровая колода.



(Оставьте немного места для стопки сброса)

**7** Выберите какой игрок будет ходить первым. (Вот некоторые критерии: самая впечатляющая борода, самый пугающий запах, самая маленькая селезенка и т.д.).

## КАК ХОДИТЬ

**1** Сыграйте карту из вашей руки, положив ее лицом ВВЕРХ в место сброса, после выполните действие карты. Или не играйте ни одной карты вовсе. Так тоже можно.



### КАРТЫ БЕЗ ИНСТРУКЦИЙ

Некоторые карты не имеют действия сами по себе. Эти карты должны быть сыграны в Паре или Комбо.



Если Вы сыграли Парные карты, то выберите другого игрока и возьмите карту из его руки (наугад).



**2** После того как выполнили действие карты, Вы можете сыграть еще любое количество карт в течение хода.



**3** Наконец, Вы заканчиваете свой ход, вытянув карту из колоды в надежде, что это не Взрывной Кот, и берете ее себе в руку. (Это основное отличие от других настольных игр, Вы тянете карту В КОНЦЕ своего хода.)



Игроки ходят по часовой стрелке.

### И ЕЩЁ КОЕ-ЧТО

- ✓ Можно считать, сколько карт осталось в колоде.
- ✓ Колода точно не закончится в течение игры, так что нет нужды в перемешивании сброса и основной колоды.
- ✓ Нет минимума или максимума карт в руке. Если у вас закончились карты в руке, нет особого действия для добора дополнительных. Продолжайте играть. Вы тянете как минимум одну карту в следующем ходу.

# ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА

## РУКОВОДСТВО

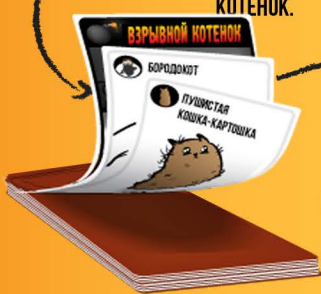


### ПРИМЕР ХОДА

Вы решили сыграть карту Заглянуть в будущее.



Просматривая три верхние карты, вы обнаружили, что карта, которую вам предстоит тянуть — это Взрывной Котенок.



Вы решаете атаковать вашего соперника, тем самым закончить свой ход, а его принудить взять две карты.



Соперник оказался не прост. Он использует Нет карту, что отменяет вашу атаку, так что это все еще ваш ход.



Тянуть Взрывного Котенка не хочется, поэтому вы решаете сыграть карту Перемешать, тем самым размешиваете колоду случайным образом.



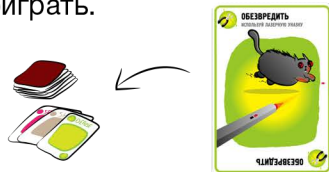
Из перемешанной колоды вы тянете карту и надеетесь, что это не Взрывной Котенок. Удачи.

- ИЛИ -

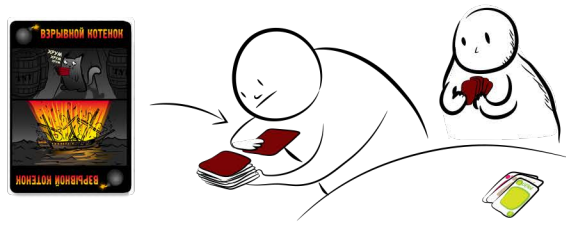
Вместо того, чтобы играть какие-либо карты из своей руки, вы можете просто тянуть карту из колоды и закончить свой ход.

### ОБЕЗВРЕДИТЬ 6 КАРТ

Если Вы вытащили Взрывного Котенка, можете сыграть эту карту вместо того, чтобы проиграть.



После возьмите Взрывного Котенка, не трогая и не поглядывая остальные карты, положите его обратно в любое место в колоде.



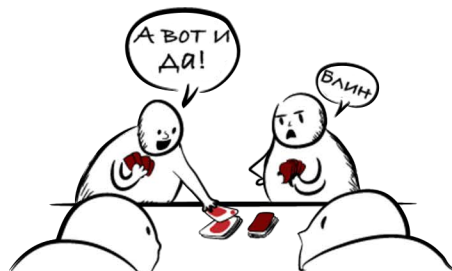
Хотите испугать игрока после вас? Положите Котенка самой верхней картой. Вы можете держать колоду под столом, чтобы никто кроме Вас не увидел, куда Вы положили карту. Ваш ход заканчивается, сыграв карту Обезвредить (Если Вы не должны ходить несколько раз, конечно).

### НЕТ 5 КАРТ

Останавливает любое действие кроме карты Обезвредить и Взрывного Котенка. Представьте, что любая карта (или Пара или Особое Комбо) под Нет больше не существует.



Вы также можете сыграть Нет на другую карту Нет. Короче, Нет на Нет — законно работает.



И еще: карту Нет можно сыграть в любое время, даже если сейчас не Ваш ход.

### ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА 4 КАРТЫ

Вы должны немедленно показать эту карту. Если у Вас нет карты Обезвредить, Вы проиграли. Сбросьте все свои карты, включая Взрывного Котенка, в колоду сброса.

### АТАКОВАТЬ 4 КАРТЫ

Заканчивает ваш ход без взятия карт и принуждает следующего игрока сходить два раза подряд. Жертва карты Атаки ходит как обычно (играет карты, после тянет). Если жертва карты Атаки сыграет сама карту Атаки, ее ход так же сразу заканчивается без взятия карт, а следующий игрок делает два хода подряд.

### ПРОПУСТИТЬ 4 КАРТЫ

Немедленно заканчивает ваш ход без взятия карт. (Если Вы сыграли карту Пропустить как защиту на карту Атаковать, то это отменяет только 1 из двух ходов. 2 карты отменяют оба хода.)

### ОДОЛЖЕНИЕ 4 КАРТЫ

Принуждает любого другого игрока дать Вам одну карту из своей руки. Какую именно дать выбирает он.

### ПЕРЕМЕШАТЬ 4 КАРТЫ

Перемешайте колоду, не смотря, какие там карты. (Полезно если знаете, что Взрывной Котенок на подходе.)

### ЗАГЛЯНУТЬ В БУДУЩЕЕ 5 КАРТ

Подглядите верхние три карты в колоде и оставьте их в изначальном порядке. Не показывайте карты остальным игрокам.

### ПО 4 КАРТЫ

Эти карты бесполезны сами по себе, но могут быть сыграны в Паре или в Комбо.

## ОСОБЫЕ КОМБО

(ДЛЯ КРУТОЙ ИГРЫ)

Вы можете сыграть любую карту как две или три, если их иконки в левом верхнем углу совпадают. Когда играете комбо, игнорируйте инструкции карты и следуйте этим:

### ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ

Чтобы взять наугад карту у вашего соперника, сыграйте две одинаковые карты в колоду сброса. Это работает с ЛЮБЫМИ картами с одинаковыми иконками в углу.



### ТРИ ОДИНАКОВЫЕ

Сыграв три одинаковые карты, Вы можете назвать карту, которую хотите получить, и выбранный игрок обязан вам ее дать. Если у него такой нет, вы не получите ничего.



### ПЯТЬ РАЗНЫХ

Если Вы сыграли любые 5 разных карт с разными иконками, Вы можете взять одну любую карту из колоды сброса. (Хватайте битку быстрее, чтобы выбрать карту, пока никто не использовал карту Нет).

