

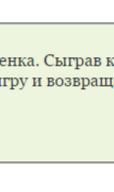
НАЧАЛО

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



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

3. После раздачи по одной карте Обезвредить каждому игроку. В конечном счете у каждого 5 карт. Ваши карты можете видеть только Вы.



КАРТЫ 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.

Совет: Карт Обезвредить много не бывает.

4. Положи достаточное количество Взрывных Котят обратно в колоду. Их должно быть на одну меньше, чем количество игроков.

5 ИГРОКОВ = 4 ВЗРЫВНЫХ КОТЕНКА

4 ИГРОКА = 3 ВЗРЫВНЫХ КОТЕНКА

Уберите лишних Взрывных Котят из игры.



5. Верните остальные карты Обезвредить обратно в колоду.

РАСКЛАД ДЛЯ ДВОИХ

Положите в колоду только две дополнительные карты Обезвредить. Оставшиеся две уберите из игры.

РАСКЛАД ДЛЯ 5+ ИГРОКОВ

Просто объедините две или более колоды для игры с большим количеством игроков. Регулируйте количество Взрывных Котят в зависимости от количества игроков так, что Котят всегда на одну меньше, чем играющих. Например: если Вы играете в 9, положите 8 Взрывных котят.

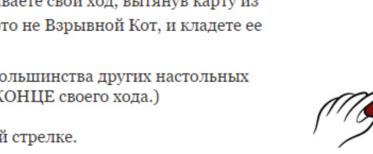
6. Перемешайте колоду, положите ее лицом вниз по середине стола. Это ваша колода.



7. Выберите какой игрок будет ходить первым. (Некоторые критерии: самая впечатляющая борода, самый пугающий запах, самая маленькая селезенка и так далее).

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

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.

**КОРОЧЕ,
ЕСЛИ ТЫ ВЗОРВАЛСЯ - ТЫ ПРОИГРАЛ.
И ТЫ ПОЛОН СОЖАЛЕНИЯ.
ЕСЛИ ТЫ НЕ ВЗОРВАЛСЯ - ТЫ ПОБЕДИЛ!
ХОРОШАЯ РАБОТА, ДРУЖИЩЕ.**

А все остальные карты просто уменьшают шанс взорваться. Магазин portalgames рекомендует игру взрывные котят

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.



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.



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 кладете ее себе в руку. (Это и есть отличие от большинства других настольных игр, Вы тянете карту В КОНЦЕ своего хода.)



Игроки ходят по часовой стрелке.

ПАРНЫЕ КАРТЫ

Некоторые карты не имеют действия сами по себе. Эти карты должны быть сыграны в **Паре** или в **Особом Комбо**. Если Вы сыграли Парные карты, то выберите другого игрока и возьмите карту из его руки (наугад).

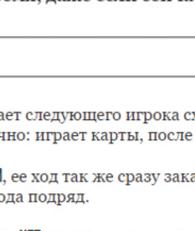


ЕЩЕ ПАРУ ДЕТАЛЕЙ

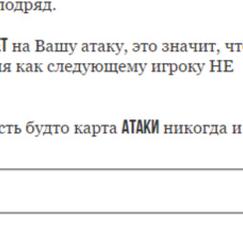
- Можно считать, сколько карт осталось в колоде.
- Колода точно не закончится в течение игры, так что нет нужды в перемешивании сброса и основной колоды.
- Нет никому или максимуму карт в руке. Если у вас закончились карты в руке, нет особого действия для добора дополнительных. Продолжайте играть. Вы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

ПРИМЕР ХОДА

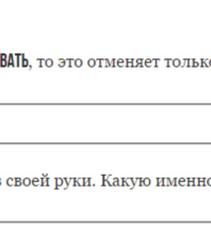
1. Вы решили сыграть карту **ЗАГЛЯНУТЬ В БУДУЩЕЕ**.



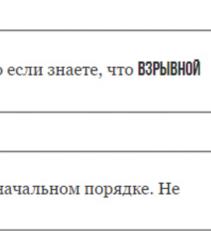
2. Просматривая три верхние карты, вы обнаружили, что карта, которую вам предстоит тянуть – это **ВЗРЫВНОЙ КОТЕНОК**.



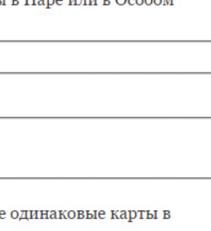
3. Вы решаете **АТАКОВАТЬ** вашего соперника, тем самым закончить свой ход, а его принудить взять две карты.



4. Соперник оказался не прочь. Он использует **НЕТ КАРТУ**, что отменяет вашу Атаку, так что это все еще ваш ход.



5. В любом случае тянуть Взрывного Котенка не хочется, поэтому Вы решаете сыграть карту **ПЕРЕМЕШАТЬ**, тем самым размешиваете колоду случайным образом.



5. 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 потянуть карту из колоды и закончить свой ход. **Вы не обязаны использовать какие-либо карты.**

БЫСТРАЯ СПРАВКА ПО КАРТАМ

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.

ОБЕЗВРЕДИТЬ 6 КАРТ

Если Вы вытащили **ВЗРЫВНОГО КОТЕНКА**, можете сыграть эту карту вместо того, чтобы проиграть.

1. Положите вашу карту **ОБЕЗВРЕДИТЬ** в колоду сброса.
2. 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 КАРТОЙ** 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.

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** сыграт сама карту **АТАКИ**, ее ход так же сразу заканчивается без взятия карт, а следующий игрок делает два хода подряд.

Если Вы сыграли карту **АТАКИ** и кто-то сыграл карту **НЕТ** на Вашу атаку, это значит, что это еще Ваш ход и Вам нужно тянуть карту. В то время как следующему игроку **НЕ НАДО** ходить два раза подряд.

НЕТ карты нейтрализуют любые карты под ними, то есть будто карта **АТАКИ** никогда и не была сыграна.

ПРОПУСТИТЬ 4 КАРТЫ

Немедленно заканчивает ваш ход без взятия карт.

Если Вы сыграли карту **ПРОПУСТИТЬ** как защиту на карту **АТАКОВАТЬ**, то это отменяет только один из двух ходов. Две карты **ПРОПУСТИТЬ** 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.

КАРТЫ КОШЕК 4 КАРТЫ КАЖДОГО ВИДА

Эти карты бесполезны сами по себе, но могут быть сыграны в Паре или в Особом Комбо. Ниже подробно написано, как их использовать

КОМБО

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ - СЛЕПОЙ КАРМАННИК

Чтобы взять наугад карту у вашего соперника, сыграйте две одинаковые карты в колоду сброса.

Например, если у Вас есть два Такокота, Вы можете сыграть их, как действие, и выбрать свою жертву. Этот игрок должен взять свои карты, а Вы потянуть у него из руки наугад.

ТРИ ОДИНАКОВЫЕ - ВРЕМЯ РЫБАЧИТЬ

Сыграв три одинаковые карты, Вы можете назвать карту, которую хотите получить, и выбранный игрок обязан вам ее дать.

Если у него нет названной карты, Вы неудачник и ничего не получаете. Так что внимательно следите за тем, у кого есть карты **ОБЕЗВРЕДИТЬ**.

ИКОНКИ КАРТ

Вы можете сыграть **любую** карту как две или три, если их иконки в левом верхнем углу совпадают.

Например, на каждой карте **ПЕРЕМЕШАТЬ** иллюстрация отличается, однако иконка всегда одна и та же. Итак, вместо того, чтобы играть карты **ПЕРЕМЕШАТЬ** с целью перемешать колоду, Вы можете сыграть их как пару и украсть нужную карту у Вашего соперника.

ПЯТЬ РАЗНЫХ - ВОРУЙ ИЗ КОЛОДЫ СБРОСА

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**)

