

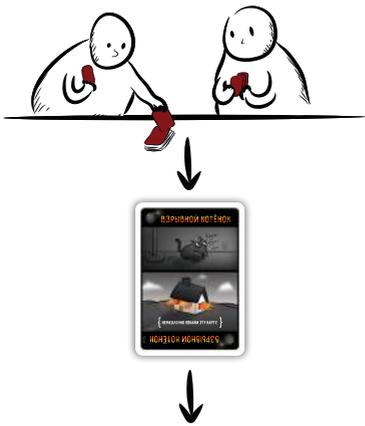
ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА ПРАВИЛА

2 ИГРОКА

СОСТАВ ИГРЫ: 32 КАРТЫ

КАК ВЫГЛЯДИТ ПАРТИЯ

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



Взяв карту «Взрывной котёнок», игрок взрывается и выбывает из игры.



Соперник взорвавшегося бедолаги становится победителем.

Чем больше карт ты возьмёшь, тем больше у тебя шансов нарваться на «Взрывной котёнок».

ПРОЩЕ ГОВОРИ,

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.

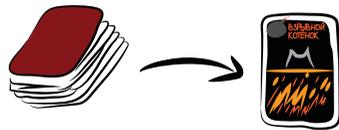
НАПРИМЕР

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 «Взрывной котёнок» и «Обезвредь»-карты (3).



2 Выдай каждому игроку 1 «Обезвредь»-карту. Замешай оставшиеся «Обезвредь»-карты обратно в колоду.



«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 «Взрывной котёнок», ты можешь сыграть «Обезвредь»-карту и вернуть его обратно в любое место колоды, не показывая сопернику. Так ты останешься жив.

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

3 Перемешай оставшуюся колоду и раздай игрокам по 7 карт в закрытую, чтобы у игроков на руках было по 8 карт. Можешь смотреть свои карты, но ни в коем случае не показывай их сопернику!

4 Замешай «Взрывной котёнок» в колоду.



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



Не забудь оставить рядом немного места для стопки сброса

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

ДУЭЛЬ



КАК ХОДИТЬ

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

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.

ИЛИ

СПАСОВАТЬ

Не играй карт вообще.



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.

*Сыграй-или-спасуй, затем бери.
Сыграй-или-спасуй, затем бери.*



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце концов кто-то из вас взорвётся. Такая уж его печальная доля. А второй дуэлянт станет победителем!

Плюсы: у вас никогда не кончится колода, потому что пушистое зло настигнет кого-то так или иначе.

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. →

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА РУКОВОДСТВО

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

ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 1 КАРТА

Немедленно покажи эту карту. Если у тебя нет «Обезвредь»-карты, ты взорвался. Вот и скажешь конец, и игре.

ОБЕЗВРЕДЬ 3 КАРТЫ

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 сопернику? Положи «Взрывного котёнка» на верх колоды. Если хочешь, держи в этот момент колоду под столом, чтобы соперник не увидел, куда ты кладёшь «Взрывного котёнка».

После того как ты сыграл эту карту, твой ход завершён.

НАПАДАЙ (2x) 2 КАРТЫ

Немедленно заверши свой ход(ы) и не бери карту из колоды. Твой соперник должен совершить 2 хода подряд. Он совершает свой ход как обычно (сыгрой-или-спасуй, затем бери), завершает его, после чего сразу же ходит повторно.

А вот если твой соперник в ответочку играет такую же карту, все его ходы немедленно завершаются, и ты должен совершить столько ходов, сколько оставалось у соперника, + 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 3 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 3 КАРТЫ

Заставь соперника отдать тебе одну карту по его выбору.

ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ (3x) 3 КАРТЫ

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

ЗАТАСУЙ 2 КАРТЫ

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



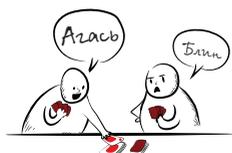
Иногда полезно знать наверняка, где в колоде затаился «Взрывной котёнок».

НЕТЬ 3 КАРТЫ

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).

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 соперника.

Также кошкокарты используются для особых комбинаций.

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 СОПЕРНИКУ.

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 СОПЕРНИКА 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».



ОСОБЫЕ КОМБИНАЦИИ

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

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Возможность сыграть пару карт (и украсть случайную карту у соперника) 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.). Если ты играешь особую комбинацию карт, текст на них не имеет никакого значения.



ТРИ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Как и при розыгрыше двух одинаковых карт, ты получаешь карту от соперника, 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.

Если ты играешь особую комбинацию карт, текст на них не имеет никакого значения.

