

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА

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 раздайте по одной карте Обезвредить каждому игроку.



В конечном счете у каждого 5 карт. Ваши карты можете видеть только Вы.

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



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.

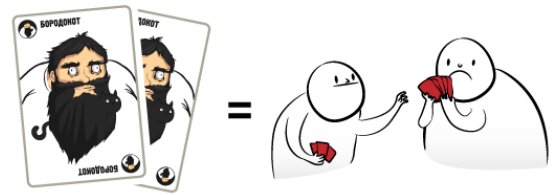
3. Наконец, Вы заканчиваете свой ход, вытянув карту из колоды в надежде, что это не Взрывной Кот, и кладете ее себе в руку. (Вы тянете карту В КОНЦЕ своего хода.)

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 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 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 **АТТАКОВАТЬ** вашего соперника, тем самым закончить свой ход, а его принудить взять две карты.

4. Соперник оказался не прост. Он использует **НЕТ КАРТУ**, что отменяет вашу Атакку, 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.

6. Из перемешанной колоды Вы тяните 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)

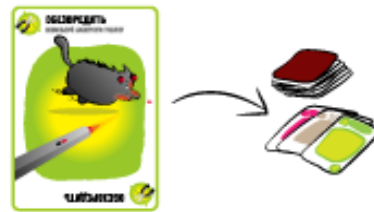
Вы должны немедленно показать эту карту. Если у Вас нет карты **ОБЕЗВРЕДИТЬ**, Вы проиграли. Сбросьте все свои карты, включая **ВЗРЫВНОГО КОТЕНКА**, в колоду сброса.



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).



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** сыграет сама карту **АТАКИ**, ее ход так же сразу заканчивается без взятие 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** не было.



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 внимательней следите за теми, 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 биту быстрее, чтобы выбрать карту, пока никто не использовал карту **НЕТ**)

