

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА

ПОЛЕВОЕ ИСПЫТАНИЕ



ПРИМЕР ХОДА

Вы решили сыграть карту заглянуть в будущее.



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



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



Тем не менее соперник оказался не прост. Он использует Нет карту, отменяя вашу атаку, так что это все еще ваш ход.



В любом случае тянуть Взрывного котёнка не хочется. Вы играете карту Перемешать, тем самым размешиваете колоду случайным образом.



Из перемешанной колоды вы тянете карту и надеетесь, что это не Взрывной котёнок, удач!

-или-

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

ОБЕЗВРЕДИТЬ 6 КАРТ

Если вы выгадали Взрывной Котёнка, можете сыграть эту карту, вместо того чтобы проиграть. Положите вашу карту Обезвредить в колоду сброса.



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



Хотите испугать игрока после вас? Положите Котёнка в самый верх колоды. Вы можете держать колоду под столом, чтобы никто кроме вас не увидел, куда вы положили карту. Ваш ход закончится, когда будет сыграна карта Обезвредить.

НЕТ 5 КАРТ

Останавливает любое действие кроме карт Обезвредить и Взрывной Котёнок. 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.

ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 4 КАРТЫ

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

АТАКОВАТЬ 4 КАРТЫ

Заканчивает ваш ход без взятия карт и принуждает следующего игрока сходить два раза подряд. Если жертва карты Атака сыграна сама картой Атака, её 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 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 (взкрытую). Полезно, если знаете, что Взрывной Котёнок 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 КАЖДОЙ

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

ОСОБЫЕ КОМБО

(для опытных игроков)

Комбо — это группа карт, сыгранных в одно время. Когда вы играете комбо, игнорируете действие карты.

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ

Правило Пары (когда вы можете взять случайную карту у другого игрока) теперь распространяется на любые карты с одинаковыми иконками в их углах.



ТРИ ОДИНАКОВЫЕ

То же самое, что и Две Одинаковые, но тут вы можете назвать карту, которую хотите получить. Если она есть у выбранного игрока, то вы ее получаете. Если нет, то вы ничего не получаете.



ПЯТЬ РАЗНЫХ

Если Вы сыграли любые 5 разных карт с разными иконками в углах карт, вы можете взять одну любую карту из биты. (Хватайте "биту" быстрее, чтобы выбрать карту, пока никто не использовал Нет)



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, пока не останется только один игрок. Он и победил.

КОРОЧЕ

ЕСЛИ ТЫ ВЗОРВАЛСЯ, ТЫ ПРОИГРАЛ.

И ТЫ ПОЛОН СОЖАЛЕНИЯ ОТ НЕОЖИДАННОГО ПОРАЖЕНИЯ.

ЕСЛИ ТЫ НЕ ВЗОРВАЛСЯ, ТЫ ПОБЕДИЛ.

И ТЫ ПОЛОН ВЕЛИЧИЯ. ХОРОШАЯ РАБОТА, ДРУЖИЩЕ.

А ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ

УМЕНЬШАТ ШАНС ВЗОРВАТЬСЯ.

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 карты) и карты Обезвредить (6 карт) 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 на руках должно быть 5 карт. Ваши карты можете видеть только вы.

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. Уберите лишних Взрывных Котят из игры.

НАПРИМЕР

Для 4-х игроков - положите 3-х Котят. Для 3-х игроков - положите 2-х Котят. Благодаря этому, все кроме одного игрока в итоге взорвётся.



5 Верните остальные карты Обезвредить обратно в колоду.



ВАРИАНТ ДЛЯ ДВОИХ

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



6 Перемешайте колоду, положите ее лицевой стороной вниз на центр стола. Это ваша колода.



Оставьте свободное пространство рядом с колодой. Здесь будет место, куда вы кладете сыгранные карты (место сброса/бита).

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

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.



ПАРНЫЕ КАРТЫ

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.



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



3 В конце хода вы тянете 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.

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 взятия дополнительных. Продолжайте играть. Вы тянете как минимум на одну карту больше в следующем ходе.